

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI POWTOON UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN MINAT
SISWA KELAS V SD NEGERI 060875 MEDAN PADA
MATA PELAJARAN IPA**

Eka Margareta Sinaga¹, Sriadhi²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Katolik Santo Thomas¹

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan²

Email: eka_margaret@yahoo.com¹, sriadhi@unimed.ac.id²

ABSTRAK

Dalam dunia pendidikan, peranan media pembelajaran sangat penting yang berguna untuk menghidupkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Akan tetapi keterbatasan media yang ada disekolah menjadi salah satu permasalahan, sehingga menuntut guru untuk membuat sendiri media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dalam penelitian ini, dikaji mengenai penggunaan media video animasi Powtoon dalam pengajaran mata pelajaran IPA, khususnya pada materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia, dapat memiliki berbagai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 060875 Medan. Penelitian ini bertujuan (a) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang diajarkan dengan media animasi Powtoon dan kelas yang diajarkan dengan media konvensional. (b) Untuk mengetahui pengaruh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana interaksi antara media animasi Powtoon dan minat belajar mempengaruhi hasil belajar peserta didik. (c) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang diajarkan dengan media animasi Powtoon dan media pembelajaran konvensional khususnya untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi. (d) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan penelitian quasi eksperimental dengan desain Treatment by Level untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar antara kelas yang diajarkan dengan media animasi Powtoon dan media konvensional, khususnya untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah. Sampel dalam penelitian ini adalah 38 peserta didik. Analisis data menggunakan Analisis Varians-2 Arah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) Hasil pemahaman suatu penelitian atau pengalaman pembelajaran, peserta didik yang berada dalam kelas yang diajarkan dengan menggunakan media animasi Powtoon memiliki pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik dalam kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional. (b) Terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil pemahaman konsep (c) Untuk kelas yang memiliki minat belajar tinggi memiliki hasil pemahaman konsep yang lebih tinggi ketika diajarkan dengan menggunakan media animasi Powtoon dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan media konvensional. (d) Untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil pemahaman konsep lebih tinggi ketika mereka diajarkan dengan menggunakan media animasi Powtoon dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan media konvensional.

Kata kunci : Media animasi *powtoon*, pemahaman konsep, minat belajar

Abstrack

In the world of education, the role of learning media is very important which is useful to enliven the enthusiasm of students in the learning process. However, the limited media available at school is one of the problems, so it requires teachers to make their own innovative and creative learning media. In this study, the use of Powtoon animated video media in teaching science subjects, especially on the material of the Food Digestion System in Humans, can have various effects on student learning outcomes in class V SD Negeri 060875 Medan. This study aims (a) To determine the difference in learning outcomes between classes taught with Powtoon animation media and classes taught with conventional media. (b) To determine the effect of a deeper understanding of how the interaction between Powtoon animation media and learning interest affects student

learning outcomes. (c) To determine the difference in learning outcomes between classes taught with Powtoon animation media and conventional learning media, especially for classes of students who have high learning interest. (d) To determine the difference in learning outcomes between classes taught with quasi-experimental research with a Treatment by Level design to evaluate the difference in learning outcomes between classes taught with Powtoon animation media and conventional media, especially for classes that have low learning interest. The sample in this study was 38 students. Data analysis used 2-way Analysis of Variance. The results showed that: (a) The results of understanding a research or learning experience, students who are in a class taught using Powtoon animation media have a higher understanding of the concept compared to students in a class taught with conventional learning media. (b) There is an interaction effect between learning media and learning interest on the results of understanding the concept (c) For classes that have high learning interest have higher concept understanding results when taught using Powtoon animation media compared to classes taught with conventional media. (d) For classes that have low learning interest, concept understanding results are higher when they are taught using Powtoon animation media compared to classes taught with conventional media.

Keywords: Powtoon animation media, concept understanding, learning interes

PENDAHULUAN

Perkembangan pengetahuan dan teknologi semakin hari semakin berkembang pesat. Di dunia pendidikan perkembangan teknologi menjadi hal yang berkaitan sebagai penunjang dari kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pengajaran di dalam proses pembelajaran serta menjadi solusi dari berbagai masalah pembelajaran yang ada. dalam diri individu tersebut. Pendidikan berkualitas membutuhkan proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar dan mengajar yang telah disusun pengajar. Selama proses pembelajaran berlangsung terdapat 2 pelaku utama, yakni guru yang berperan sebagai pengajar dan berperan sebagai yang diajar atau disebut peserta didik. Pembelajaran merupakan kegiatan paling inti dalam sistem pendidikan karena langsung bersinggungan secara kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap peserta didik. Tahap pembelajaran inilah yang paling menentukan kualitas output dari suatu lembaga pendidikan. Beberapa faktor yang dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran dapat dikategorikan menjadi 2 bagian, yaitu bersumber dari dalam individu (internal) dan bersumber dari luar diri individu (eksternal). Faktor internal di sini meliputi

faktor psikologis dan fisiologis (Gumelar & Sudarwanto, 2020).

Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar. Kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* dalam penyampaian materi akan lebih membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan media pembelajaran didesain lebih menarik dan peserta didik dapat menggunakan media tersebut secara mandiri saat di luar jam perkuliahan. Video animasi *powtoon* merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan dalam bentuk audio dan visual yang didalamnya terdapat materi pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat belajar secara mandiri yang tidak dibatasi oleh tempat (Haryanti & Suwerda, 2022).

Permasalahan yang terjadi dilapangan saat ini adalah bahwa pembelajaran masih terkesan membosankan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru monoton hanya itu saja, seperti menggunakan *power point*, ceramah dan menggunakan buku paket. Siswa hanya duduk, mendengarkan ceramah atau penjelasan materi dari guru. Hal ini membuat siswa merasa bosan, menunjukkan sikap kurang semangat belajar dan kurang tertarik

dengan materi pembelajaran, bahkan ada siswa yang asyik bermain sendiri, ketika guru menggunakan media siswa masih saja tetap belum bisa memperhatikan pembelajaran dengan baik, hal ini dikarenakan media yang digunakan kurang bisa memberikan gambaran yang jelas terhadap materi yang disampaikan (Ayunigtias & Purnamasari, 2019).

Materi pembelajaran di Sekolah Dasar menuntut kejelasan dan pemahaman yang menyeluruh untuk seluruh siswa. *Conceptual understanding* atau pemahaman konsep tentang sains merupakan salah satu indikator penting untuk mencapai keberhasilan belajar IPA. Pemahaman konsep pada pembelajaran IPA berupa penguasaan terhadap konsep yang sesuai dengan kesepakatan para ilmuwan, tidak menyimpang dan tidak menimbulkan hipotesis lain yang dapat menimbulkan konflik kognitif. Sedangkan miskonsepsi merupakan kesalahan atau ketidaksesuaian konsep dengan pengertian ilmiah yang diterima oleh para ahli. Adapun bentuk miskonsepsi dapat berupa kesalahan konsep awal, kesalahan dalam menghubungkan berbagai konsep, dan gagasan yang salah. Adanya miskonsepsi haruslah menjadi perhatian bagi para guru, hal ini dikarenakan miskonsepsi dapat berdampak pada keberhasilan siswa dalam belajar IPA. Nyatanya salah satu permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran IPA adalah masih banyak siswa yang mengalami miskonsepsi (Yuliati, 2017).

Media pembelajaran animasi seperti Powtoon dalam konteks pembelajaran jarak jauh memang bisa menjadi sebuah alternatif yang sangat efektif. Terutama dalam mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), di mana konsep-konsep abstrak seringkali dapat diilustrasikan dengan lebih baik melalui visual dan animasi. Media seperti Powtoon memang dapat sangat efektif dalam menarik perhatian dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tatap muka.

Berdasarkan penelitian dilakukan Lativa, dkk (2020), hasil penelitian menggunakan aplikasi Powtoon dapat membuat pembelajaran menjadi lebih nyata, jelas, dan memudahkan pemahaman peserta

didik yang lebih muda. Penggunaan media animasi berbasis Powtoon dapat memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Lusi Septiana (2019) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Terhadap Minat Dan Hasil Belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya diperlukan minat untuk dapat memahami suatu penjelasan materi. Minat besar pengaruhnya dalam belajar, oleh karena itu dalam memberikan penjelasan, guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik apalagi pada saat pembelajaran matematika karena bila pembelajaran yang dibawakan oleh guru tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan adanya minat belajar, maka peserta didik akan lebih mudah berkonsentrasi dengan materi yang diajarkan (Tiwow, 2020).

Hasil pengamatan peneliti di kelas V SD Negeri 060875 Medan peneliti memperoleh data awal bahwa keaktifan dan siswa masih sulit menjelaskan kembali konsep yang sudah dipelajari, masih cenderung menghafal, hanya terpaku pada contoh pada buku, dan sulit memberikan contoh dengan bahasa sendiri peserta didik sangat kurang, kurangnya sumber belajar di sekolah, proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan guru kurang memiliki sumber belajar yang relevan.

Berdasarkan data awal yang didapatkan oleh peneliti, terlihat jelas bahwa akar masalah yang terjadi di kelas V SD Negeri 060875 Medan yaitu pemilihan media pembelajaran belum efektif serta tidak meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat Siswa Kelas V SD Negeri 060875 Medan Pada Mata Pelajaran IPA.

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas peserta didik yang diajarkan

dengan menggunakan media pembelajaran animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional, 2. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara media pembelajaran animasi powtoon terhadap hasil belajar peserta didik jika ditinjau dari minat belajar, 3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, 4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar rendah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain Treatment by level 2 x 2 dalam matriks yang disajikan pada tabel berikut :

B	A	
	A1	A2
B1	Y11	Y21
B2	Y12	Y22

Keterangan:

A : Media pembelajaran Animasi powtoon

A1: Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan Media pembelajaran Animasi Powtoon

A2 : Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran konvensional

B : Minat Belajar

B1: Kelas dengan minat yang tinggi

B2: Kelas dengan minat yang rendah

YA1B1 : Skor Hasil Belajar peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi Powtoon dengan minat yang tinggi

YA2B1 : Skor Hasil Belajar peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional dengan minat yang tinggi

YA1B2 : Skor Hasil Belajar peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran

animasi Powtoon dengan minat yang rendah
YA2B2 : Skor Hasil Belajar peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional dengan minat yang rendah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan angket minat. Instrumen disusun dilakukan seperti berikut: (a) Tes hasil belajar pemahaman konsep. (b) Meminta ahli untuk melakukan validasi instrumen dan (c) Mengujicobakan instrumen penelitian.

1. Instrumen Media Animasi Powtoon

Media Animasi *Powtoon* disusun dan dibuat dengan mengacu pada Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia Untuk Sekolah Dasar Kelas V Semester 1 Mata Pelajaran IPA. Media animasi *powtoon* ini sudah divalidasi oleh validator.

2. Instrumen Tes

Instrumen tes hasil belajar pemahaman konsep pada penelitian ini berupa seperangkat tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen tes ini disusun berdasarkan kisi-kisi soal yang mengacu pada panduan soal HOTS (*High Order Thinking Skill*). Instrumen tes dalam penelitian ini terdiri dari soal tes hasil belajar sebanyak 20 item. Tes ini juga divalidasi oleh validator.

3. Instrumen Angket (Kuesioner)

Instrumen angket digunakan untuk mengukur minat terhadap mata pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia. Angket minat yang digunakan berbentuk daftar *checklist* yang memuat 20 pernyataan minat siswa. Angket minat digunakan untuk memperoleh informasi mengenai minat belajar dari responden pada mata pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia. Angket ini juga divalidasi oleh validator.

Reliabilitas menunjuk pada pengertian apakah sebuah instrumen dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu. Untuk mengestimasi koefisien realibilitas digunakan rumus Alpha Cronbach Ebel, (1986). Berdasarkan hasil analisis

menggunakan SPSS diperoleh nilai koefisien reliabilitas pada instrumen tes hasil belajar pemahaman konsep kelas eksperimen adalah 0,744 dan kelas kontrol 0,746 sedangkan pada instrumen minat kelas eksperimen 0,744 dan kelas kontrol 0,745. Pada Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data yaitu Analisis Varians-2 Arah (*Two Ways Analysis of Variance*).

Sebelum itu, dilakukan Uji Normalitas dan Homogenitas. Adapun secara lebih rinci adalah sebagai berikut.

a. Uji Prasyarat

Uji Normalitas Uji normalitas data akan menggunakan uji Kolmogorof-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data akan menggunakan Levene-Statistic dengan bantuan aplikasi SPSS.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian diperoleh data minat belajar kemudian disusun dengan menggunakan teknik penyusunan urutan kedudukan. Selanjutnya diambil 25% dari peserta didik yang memiliki skor tertinggi dan 30% dari peserta didik yang memiliki skor terendah. Penetapan 30% ini disesuaikan dengan pendapat Nitko (2008), bahwa untuk menentukan kelas atas dan kelas bawah dapat digunakan kisaran antara 25% sampai dengan 33%.

Tabel 2. Kelas Subjek Berdasarkan Minat Belajar IPA

Minat Belajar	Media Pembelajaran	
	Animasi Powtoon	Konvensional
Tinggi	5	5
Rendah	5	5
Jumlah	10	10

Komposisi subjek penelitian berdasarkan pengelompokan data minat dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Skor Hasil Belajar Peserta didik

Kelompok	N	Skor Min	Skor Max	Mean (X)	Modus (Mo)	Median (Me)	St. Deviasi	Varians (S ²)
A ₁	10	75	94	84.3	0	84	8.02	58.01
A ₂	10	36	75	55.9	0	54	16.65	249.69
B ₁	10	46	81	67.9	0	72	13.34	160.29
B ₂	10	46	81	67.8	67	71.5	13	160.36
A ₁ B ₁	5	90	94	91.8	91	91	1.64	2.16
A ₁ B ₂	5	75	78	76.8	0	77	1.3	1.36
A ₂ B ₁	5	65	75	71.4	0	73	4.03	13.04
A ₂ B ₂	5	36	43	40.4	0	41	2.7	5.84

- A₁ : Skor hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran animasi powtoon
- A₂ : Skor hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran konvensional
- B₁ : Skor hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia kelas peserta didik dengan minat belajar IPA yang tinggi
- B₂ : Skor hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia kelas peserta didik dengan minat belajar IPA yang rendah
- A₁ B₁ : Skor hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran animasi powtoon dan memiliki minat belajar IPA yang tinggi
- A₁ B₂ : Skor hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran animasi powtoon dan memiliki minat belajar IPA yang rendah
- A₂ B₁ : Skor hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia

dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran konvensional dan memiliki minat belajar IPA yang tinggi

A2 B2 : Skor hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran konvensional dan memiliki minat belajar IPA yang rendah.

Selanjutnya dilakukan Uji Prasyarat yakni Normalitas dan Homogen. Data yang digunakan adalah data sisaan/residual hasil belajar siswa dari kedua kelas. Berikut ini disajikan data skor hasil belajar siswa berdasarkan model pembelajaran dan minat belajar.

Tabel 4. Skor Hasil Belajar dan Nilai Residual Hasil Belajar Siswa

Minat Belajar	Media Pembelajaran			
	Animasi Powtoon	Residual	Konvensional	Residual
Tinggi	94	0.83	65.00	-2.42
	93	0.45	70.00	-.53
	91	-0.3	73.00	.60
	91	-0.3	74.00	.98
	90	-0.68	75.00	1.36
Rendah	78	0.45	36.00	-1.66
	78	0.45	40.00	-.15
	77	0.08	41.00	.23
	76	-0.3	42.00	.60
	75	-0.68	43.00	.98

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorof-Smirnov dengan bantuan SPSS.

Tabel 5. Skor Hasil Belajar dan Nilai Residual Hasil Belajar Siswa

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for Y	.139	20	.200*	.927	20	.135

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel output SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai sig. sebesar $0,135 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji Levene's Test dengan bantuan SPSS.

Tabel 6. Uji Homogenitas Levene's Test of Equality of Error Variances^a
Dependent Variable: Hasil Belajar

F	df1	df2	Sig.
2.217	3	16	.126

Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai sig. variabel hasil belajar peserta didik kelas adalah sebesar $0,126 > 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas disimpulkan bahwa varians data hasil belajar pemahaman konsep IPA materi pokok Sistem Pencernaan Makanan Manusia peserta didik adalah sama atau homogen.

Pengujian Hipotesis

Berikut disajikan tabel ringkasan ANOVA-2 arah menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 7. Ringkasan Pengujian Two Ways Anova

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Hasil Belajar					
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	6997.800 ^a	3	2332.600	333.229	.000
Intercept	98280.200	1	98280.200	14040.029	.000
X1	4032.800	1	4032.800	576.114	.000
X2	2645.000	1	2645.000	377.857	.000
X1 * X2	320.000	1	320.000	45.714	.000
Error	112.000	16	7.000		
Total	105390.000	20			
Corrected Total	7109.800	19			

a. R Squared = .984 (Adjusted R Squared = .981)

Hipotesis 1

Berdasarkan pada tabel 7 diatas khusus pada baris X1 (Media Pembelajaran Animasi Powtoon) maka diperoleh nilai Fhitung = 576.114 dengan p-value 0,000. Untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Diperoleh Ftabel = 3,63. Jika kedua nilai F tersebut diperbandingkan, maka ternyata Fhitung > Ftabel. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional.

Hipotesis 2

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis interaksi seperti yang disajikan dalam Tabel 5 Khusus pada baris X1*X2 (Media Pembelajaran Animasi Powtoon*Minat) maka diperoleh nilai Fhitung = 45,714 untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Diperoleh F tabel = 3,63. Jika kedua nilai F tersebut diperbandingkan, maka ternyata Fhitung \neq Ftabel. Hal ini dapat diartikan bahwa interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karena hipotesis interaksi teruji (*interaction effect*), maka selanjutnya silakukan uji lanjutan terhadap hipotesis sederhana (*simple effect*).

Hipotesis Lanjutan

Pengujian hipotesis lanjutan yaitu hipotesis sederhana (Simple Effect) dilakukan terhadap 2 (dua) hipotesis yaitu pengujian hipotesis sederhana perbedaan hasil belajar matematika antara semua tingkat faktor media pembelajaran untuk setiap faktor minat belajar. Pengujian kedua hipotesis tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan uji Tukey. Kriteria Uji yaitu

Tolak H0 (terima H1), jika $Q_h > Q_{tabel}$

Tolak H1 (terima H0), jika $Q_h \leq Q_{tabel}$

Dimana Harga $Q_t = 5,7$

Hipotesis Lanjutan (1)

$$Q_h = \frac{|91,8 - 71,4|}{\sqrt{\frac{6,7}{4}}} = \frac{20,4}{\sqrt{\frac{6,7}{4}}} = \frac{17,5}{1,29} = 13,5$$

Karena $Q_h = 13,5 > 5,7 = Q_{tabel}$, maka H1 diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa “Kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional”.

Hipotesis Lanjutan (2)

Karena $Q_h = 28,21 > 5,7 = Q_{tabel}$, maka H1 diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa Kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional”.

Analisis data penelitian merupakan langkah penting dalam proses penelitian, dan hasil temuan yang telah dipaparkan sebelumnya dapat dijadikan dasar untuk melakukan kajian atau analisis lebih lanjut.

1. Perbandingan hasil belajar antara kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi Powtoon dan media pembelajaran konvensional dapat mengungkapkan beberapa perbedaan.

Penelitian menunjukkan bahwa “Hasil belajar matematika untuk kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon lebih tinggi dari kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional”, sudah terbukti.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Dianawati Elisa, dkk (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan Media *Video powtoon* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. Hasil penelitian menunjukkan

hubungan positif antara minat belajar peserta didik yang tinggi dan hasil belajar yang tinggi sesuai dengan temuan umum dalam bidang pendidikan. Banyak penelitian dan pengalaman praktis yang menunjukkan adanya korelasi positif antara minat belajar siswa dan hasil belajar. Minat belajar peserta didik menunjukkan skor 82,45 sedangkan hasil belajar 90,33 dari data berikut menunjukkan bahwa saat minat belajar peserta didik meningkat maka hasil belajar peserta didik juga meningkat.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hamidaturromah, dkk. (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran IPA Menggunakan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media powtoon untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SD N 2 Ngabul Tahunan Jepara. Penelitian ini dilakukan dengan pemberian perlakuan dilakukan pada kelompok yang disebut kelas eksperimen, dan hasilnya kemudian dibandingkan dengan kelompok yang tidak menerima perlakuan, yang disebut kelas kontrol. Subjek penelitian adalah kelas IV SDN 2 Ngabul. Rata-rata hasil belajar pretest peserta didik kelompok eksperimen adalah 58,89 dan kelompok kontrol adalah 56,94 sedangkan rata-rata hasil belajar posttest kelompok eksperimen adalah 76,94 dan kelompok kontrol adalah 71,11. Bahwa dapat menyimpulkan kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar yang lebih besar daripada kelompok kontrol selama periode intervensi atau perlakuan. Ini dapat dianggap sebagai indikasi bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen dapat memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Media audiovisual Powtoon tampaknya efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA di sekolah dasar.

2. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan tingkat minat belajar siswa dapat

berdampak positif pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa merupakan temuan yang signifikan. Ini mengindikasikan bahwa kombinasi yang tepat antara penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan minat belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar mereka secara positif. Jadi dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan minat belajar siswa dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar mereka. Temuan dalam penelitian ini didukung oleh Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dianawati Elisa, dkk (2018). Hasil penelitian menunjukkan tingginya minat belajar peserta didik diikuti dengan hasil belajar peserta didik yang tinggi menunjukkan adanya hubungan positif antara minat belajar dan hasil belajar. Minat belajar peserta didik menunjukkan skor 82,45 sedangkan hasil belajar 90,33 dari data berikut menunjukkan bahwa saat minat belajar peserta didik meningkat maka hasil belajar peserta didik juga meningkat. penerapan media pembelajaran animasi Powtoon memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dan juga meningkatkan hasil belajar pemahaman konsep IPA, khususnya materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia.

Kesimpulan

1. Hasil belajar pemahaman konsep IPA pada materi pokok Sistem Pencernaan Makanan Manusia pada kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi Powtoon lebih tinggi daripada kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh efek dari penerapan media pembelajaran animasi Powtoon terhadap hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media itu sendiri, tetapi juga oleh tingkat minat belajar siswa.
3. Untuk kelas peserta didik yang memiliki

minat belajar tinggi, hasil belajar pemahaman konsep IPA materi pokok Sistem Pencernaan Makanan Manusia pada Media pembelajaran animasi Powtoon dapat memberikan visualisasi yang lebih jelas tentang konsep-konsep dalam Sistem Pencernaan Makanan Manusia.

4. Kelas minat belajar rendah, hasil belajar pemahaman konsep pembelajaran IPA, khususnya materi pokok Sistem Pencernaan Makanan Manusia, pada kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi Powtoon lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunigtias, F.S., Purnamasari, L.N. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di SMK Perwari Tulungagung. JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology) Volume 3, Nomor 1.
- Dianawati Elisa, dkk. 2018. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Video Powtoon Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 15
- Gumelar, L., Sudarwanto, T. 2020. Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (RAK) Kelas XI BDP SMK Negeri 2 Kediri. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) Volume 8 No 2 Tahun 2020 ISSN 2337-6078 764.
- Haryanti, S., Suwerda, B. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan dan Kesehatan Kerja. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.
- Jurnal Pendidikan, Vol. 10, No. 1, Januari 2022 ISSN: 2337-7607 e-ISSN: 2337-7593 79 Kesehatan Lingkungan.
- Hamidaturommah, dkk. 2019. "Efektifitas Pembelajaran IPA Menggunakan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SD". Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. 1. No. 2. Diambil dari link <http://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/1462>. Diakses pada tanggal 23 Maret 2021.
- Rifandi, R., Ahmad, D., Gusteti, U.M. 2020. Praktikalitas Media Video Tutorial Sebagai Suplemen Digital Learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial Biasa. Jurnal Eksakta Pendidikan. Vol. 4. No.1. e-ISSN 2579-860X p-ISSN 2614-1221.
- Lativa. 2020. "Pengaruh Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring". Seminar Nasional Penelitian. Vol 1 Diambil dari <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2023
- Lusi Septiana. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Geografi Peserta didik Sma Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi. Lampung. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S.M.B 2008. Educational assessment of student (5th ed). New Jersey: Peason Educational.
- Tiwow, D. 2020. The Effect of Cooperative Learning Model of STAD to the Mathematics Understanding. Atlantis Press, diambil dari <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200513.063>.