|  |
| --- |
| **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros** |
|  |
| **The Effect Of The Use Of Powtoon Learning Media On The Students Of Indonesian Learning Outcomes In Class SD 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros** |
|  |
|  |
| **Nurfaizah**1\*, **Syamsuryani Eka Putri Atjo**2**, Selvia Dewi Lusiana**3 |
| 1,2,3 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia |
| *Selviadewi50@gmail.com* |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **Abstrak (Bahasa Indonesia)** |
| Penelitian ini dilator belakangi dengan permasalahan bahwa pada sekolah yang diteliti siswa kurang tertarik dengan metode yang diberikan guru yang cenderung menoton sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang perhatian. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III di SD 223 Inpres tangkuru sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran powtoon dan mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD 223 Inpres Tangkuru. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SD 223 Inpres Tangkuru berjumlah 178 siswa. Sampel dalam penelitian dipilih dengan menentukan IIIA sebagai kelas kontrol dan IIIB sebagai kelas eksperimen. Tekhnik analisis data adalah cara yang digunakan untuk membuktikan hipotesis. Pada penelitian ini, tekhnik analisi data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan penggunaan media pembelajaran powtoon pada pertemuan pertama berjalan efektif dengan persentase 45% dan pada pertemuan kedua berjalan sangat efektif dengan presentase 100% pelaksanaan dengan menggunakan media powtoon berlangsung sangat baik dikarenakan presentase kategori pertemuan pertama dan kedua meningkat. Hasil analisis inferensial dengan menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai probabilitas sebesar 0,001<0,05 sehingga dapat ditarek kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas III SD 223 Inpres Tangkuru. Data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi kemudian dianalisis secara deksriptif dan inferensial. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah : (1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas III pada muatan Bahasa Indonesia antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas III pada muatan Bahasa Indonesia. |
|  |
| **Kata Kunci :** Media Pembelajaran Powtoon, Hasil Belajar, Siswa |
|  |
|  |
| **Abstract (Bahasa Inggris)** |
| This research is motivated by the problem that in the schools studied students are less interested in the methods given by teachers who tend to watch so that students feel bored and lack attention. This research is a quantitative study with a quasi-experimental research design that aims to describe the learning outcomes of third grade Indonesian students at SD 223 Inpres tangkuru before and after using powtoon learning media and to find out whether or not there is a significant effect of using powtoon learning media on learning outcomes. Indonesian class III SD 223 Inpres Tangkuru totaling 40 students. The sample in the study was selected randomly by determining IIIA as the control class and IIIB as the experimental class. Data analysis technique used was descriptive analysis and inferential analysis. The results of the descriptive analysis showed that the use of powtoon learning media at the first meeting was effective with a percentage of 45% and at the second meeting it was very effective with a percentage of 100% the implementation of learning by using powtoon learning media went very well because the percentage of the first and second meeting categories increased. The results of the inferential analysis using the independent sample t-test showed a probability value of 0,001<0,05 so that it could be concluded that there was an effect on the use of powtoon learning media on the learning outcomes of third grade students of SD 223 Inpres Tangkuru. Data were collected through tests and documentation and than analyzed descriptively and inferentially. The results obtained in this study are (1) There is a difference in the learning outcomes of class III students in the Indonesian language content between the experimental class and the control class where the learning outcomes of the experimental class students are higher than the control class, (2) There is a significant effect on the use of the learning media powtoon on the learning outcomes of third grade students on Indonesian language content*.*  . |
|  |
| **Keywords:** Powtoon Learning Media, Learning Outcomes, students |
|  |

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan nasional sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya system pendidikan sebagai pranata social yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, Kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan senantiasa diarahkan pada upaya pengembangan dan peningkatan potensi setiap individu secara optimal menjadi kemampuan nyata sesuai bakat dan minatnya. Pendidikan terkait dengan manusia dimana manusia sebagai subjek, juga membicarakan hakikat manusia sebagai pelaksana maupun sasarannya.

Terkait dengan hal tersebut, maka diperlukan mutu pendidikan nasional yang dapat mendukung upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Pembukaan UUD 1945 dan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional. Hal ini terkait dengan kedudukan sekolah dalam system pendidikan nasional, dimana sekolah merupakan salah satu jalur pendidikan nasional (UU RI Nomor 20/2003, Pasal 14). Untuk melihat bagaimana mutu sekolah, kelaziman yang dilakukan dalam praktek penilaian adalah dipergunakannya ukuran keefektifan di samping efisiensi.

Kurikulum 2013 merupakan solusi yang ditawarkan sebagai salah satu cara untuk mengatasi permasalahan Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia. Dalam Permendikbud No. 69 Tahun 2013, Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, inovatif, produktifkreatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Dalam pelaksanaan penelitian ini penggunaan Kurikulum 2013 berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam upaya peningkatan keterampilan berbahasa siswa dalam hal ini keterampilan menyimak. Menurut Tarigan (Omih, 2017) bahwa keterampilan berbahasa mencakup empat segi yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Manusia dalam kehidupannya lebih dulu belajar menyimak, setelah itu belajar berbicara, kemudian membaca dan menulis. Penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada keterampilan berbahasa dan hasil belajar siswa sebagaimana menurut (Omih,2017) menyatakan bahwa dengan meningkatkan keterampilan menyimak maka hasil belajar siswa dapat lebih meningkat serta selalu digunakan dalam kehidupan manusia karena manusia selalu dituntut untuk menyimak, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Keterampilan menyimak menjadi dasar bagi beberapa keterampilan berbahasa lain. Komunikasi tidak akan berlangsung dengan lancer tanpa adanya keterampilan menyimak karena keterampilan menyimak merupakan dasar dari keterampilan berbicara. Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dipelajari untuk menunjang kemampuan berbahasa yang baik serta menunjang keberhasilan belajar siswa. Kemampuan menyimak yang baik bisa memperlancar komunikasi karena komunikasi tidak akan berjalan dengan lancer apabila pesan yang diterima tidak dimengerti. Selain itu, keterampilan menyimak juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa. Keberhasilan belajar dapat berjalan dengan baik apabila siswa mampu menangkap pesan atau informasi terkait materi ajar yang disampaikan guru atau dari bahan simakan.

Keterampilan berbahasa dapat dioptimalkan dengan berbagai aspek, terutama bidang keterampilan menyimak, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar dan kreativitas belajar siswa. Diperlukan suatu perencanaan pembelajaran menyimak yang tepat dan terencana dengan strategi pembelajaran efektif supaya siswa memiliki pemahaman dan keterampilan menyimak serta agar hasil belajar siswa dapat meningkat melalui pembelajaran keterampilan menyimak. Pembelajaran menyimak di Sekolah Dasar, seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menyimak secara tepat.

Proses mengajar guru tidak hanya sekedar menerangkan dan menyampaikan sejumlah materi kepada peserta didik. Guru perlu menggunakan media yang bervariasi dan dapat mengelolah kelas secara baik. Menurut (Mudlofir, 2017), penggunaan media bertujuan agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima infomrasi. Pengajaran yang penuh dengan dinamika mengaktifkan siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan berinovasi yang berkesinambungan. Seperti contohnya media pembelajaran powtoon.

*Powtoon* dipilih karena karakteristik media ini memiliki banyak warna yang disukai oleh anak SD, tersedia animasi yang lucu dan beragam sehingga guru tidak perlu membuat animasi secara manual. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik belajar anak SD kelas rendah yaitu suka mengamati lalu meniru serta tertarik pada animasi kartun. Fajar, Riyana, & Hanoum (2017) menyatakan bahwa video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan aplikasi bersifat online yang berfungsi untuk membuat video media pembelajaran atau presentasi yang dapat diakses secara online.

Dari hasil observasi waktu magang III pada tanggal 16 maret 2021 dengan dua guru di SD 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros menyatakan bahwa mereka belum menerapkan media video animasi *powtoon,* termasuk dikelas III SD 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros. Sehingga siswa kurang tertarik dengan dengan metode yang diberikan guru yang cenderung menoton. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang perhatian sehingga kalau proses seperti ini dibiarkan terus – menerus, maka akan mengganggu perkembangan potensi siswa karena apa yang mereka harapkan tidak tersalurkan melalui proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang menurun. Penggunaan media *powtoon* diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Ponza, Jampel, & Sudarma (2018) dalam penelitian yang berjudul pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di Sekolah Dasar yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyimak video pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti & Istianah (2018) dengan judul pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar menyimka siswa kelas V SDN Se-gugus Sukodono Sidoarjo menyimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar menyimak siswa. Serta berdasarkan hasil penelitian Dewantara (2019) bahwa, adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi *(Powtoon)* dan media Globe terhadap hasil belajar muatan IPS siswa kelas 5 di SD N 01 Tawangmangu. Suatu hal yang berbeda dari penelitian saya dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah situasi dan kondisinya, yaitu pada penelitian ini akan dilaksanakan dalam pembelajaran daring dengan berbagai kemungkinan persoalan yang bisa muncul antara lain, tidak semua siswa paham menggunakan aplikasi pembelajaran daring, jaringan yang tidak stabil, serta perhatian siswa yang sulit dikendalikan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka dilakukan penelitian dengan menggunakan media animasi *powtoon* yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas III pada muatan Bahasa Indonesia di SD 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros”.

1. **METODE PENELITIAN**
2. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data hasil penelitian akan dianalisis secara kuantitatif statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan.

1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberikan treatment dan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment. Penelitian diawali dengan memberikan tes awal (pretest) kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya pemberian perlakuan (treatment) untuk kelompok eksperimen. Penelitian diakhiri dengan pemberian tes akhir (posttest) untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan pola desain penelitian ini menurut Sugiyono (2018) sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian**

|  |
| --- |
| O1 X  O2 |
| O3 O4 |

Sumber : Sugiyono (2016)

Keterangan :

O1 = *Pretest* diberikan kepada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O2 = *Post-test* diberikan kepada kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan

O3 = *Pretest* diberikan kepada kelompok control sebelum diberikan perlakuan

O4 = *Post-test* diberikan kepada kelompok control sesudah diberikan perlakuan

X = Perlakuan terhadap kelas eksperimen berupa pembelajaran IPA dengan menggunakan media *powtoon*

1. **Instrumen Penelitian**

# Tes

# Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Adapun bentuk tes yang diberikan yaitu tes objektif yang berbentuk pilihan ganda. Tes bentuk pilihan ganda adalah bentuk tes yang jawabannya harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Keunggulan tes pilihan ganda adalah dapat diskor dengan lebih cepat, lebih mudah dan objektif.

# Observasi

# Observasi merupakan tekhnik pengumpulan data untuk mengumpulkan kejadian atau perubahan serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang disiapkan oleh peneliti. Media pembelajaran *powtoon* dengan aspek pengamatan yaitu pembukaan, penyampaian materi menggunakan media *powtoon*, umpan balik, dan penutup.

# Dokumentasi

Penggunaan tekhnik dokumentasi dalam penelitian ini hanya sebagai pelengkap dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian adalah arsip-arsip dokumen yang sudah ada. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu daftar hadir siswa kelas IIIA dan IIIB, dan silabus.

1. **Analisis Data**

Tekhnik analisis data adalah cara yang digunakan untuk membuktikan hipotesis. Pada penelitian ini, tekhnik analisis data yang digunakan adalah analisi deskriptif dan analisi inferensial.

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Menurut Sugiyono (2018) “Statistik deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum”. Analisi statistic deskriptif ini digunakan untuk melihat gambaran tentang hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Analisis statistic deskriptif digunakan untuk menghitung data berupa tabel distribusi frekuensi, mean (rata-rata), median, standar deviasi (simpangan baku), dan persentase hasil *pretest* dan *post-test* hasil belajar siswa menggunakan media *powtoon* dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon*, guna untuk mengetahui sejauh aman pengaruh antara kedua variabel. Setelah menganalisi data, maka untuk menarik kesimpulan deskriptif maka nilai persentase yang telah diperoleh dikonversi pada pedoman konversi yang dikemukakan olej Arikunto, (2013)

1. **Analisis Statistik Inferensial**

Menurut Sugiyono (2018) “Statistik inferensial (sering juga disebut statistic *induktif* atau statistic *probabilitas)* adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis dan sampelnya diberlakukan untuk populasi”. Analisis data statistic  
inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji persyaratan analisis yang terdiri atas beberapa jenis pengujian, yaitu uji normalitas, uji homogenitas. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis (uji-T).

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**
   1. **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan, yakni mengetahui gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD 223 Inpres Tangkuru sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon* dan mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD 223 Inpres Tangkuru.

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD 223 Inpres Tangkuru melalui tes *(pretest)* dan tes akhir *(post-test).* *Pretest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* diolah dengan menggunakan *Program SPSS 25*. Adanya data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut :

1. **Data pretest hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Pretest kelas eksperimen dilakukan pada hari kamis 19 Mei 2022 dengan jumlah penelitian 20 orang dan pada kelas kontrol dilakukan pada hari kamis 19 Mei 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 orang. Setelah data pretest diperoleh, kemudian diolah menggunakan program IBM SPSS Statistic Version 25, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai pretest siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

**Deskriptif Skor Nilai Pretest Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Statistik Deskriptif | Kelas | |
| Eksperimen Kontrol | |
| Jumlah Sampel (n) | 20 | 20 |
| Mean | 67,15 | 67,75 |
| Standar Deviasi | 7,541 | 6,904 |
| Median | 66,50 | 67 |
| Modus | 59 | 59 |

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD 223 Inpres Tangkuru pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah 67,15. Nilai tengah dari data hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 66,50. Modus atau data yang sering muncul adalah 59 yang artinya nilai hasil belajar Bahasa Indonesia tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa.

Pada kelas kontrol rata-rata sebelum diberikan perlakuan adalah 67,75. Nilai tengah dari data hasil belajar bahasa Indonesia sebeum diberikan perlkuan adalah 67. Modus atau data yang sering muncul adalah 59 yang artinya memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh siswa.

1. **Data posttest hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas Kontrol**

posttest kelas eksperimen dilakukan pada hari jumat 20 Mei 2022 dengan jumlah subjek penelitian kelas eksperimen sebanyak 20 orang dan posttest kelas kontrol dilakukan pada hari jumat 20 Mei 2022 dengan jumlah subjek penelitian kelas kontrol sebanyak 20 orang. Setelah data posttest diperoleh kemudian diolah menggunakan program IBM SPSS Statistic Version 25, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai posttest siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Data hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

**Deskriptif Skor Nilai Posttest Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Statistik Deskriptif | Kelas | |
| Eksperimen Kontrol | |
| Jumlah Sampel (n) | 20 | 20 |
| Mean | 85,35 | 78,35 |
| Standar Deviasi | 3,200 | 5,184 |
| Median | 85 | 79,50 |
| Modus | 83 | 80 |

1. **Analisis Statistik Inferensial**

Hasil analisis statistic inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistic inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsiyaituuji normalitas dan uji homogenitas.

1. **Uji normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan program IBM SPSS Statistic Version 25. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada output Shapiro-Wilk tes lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (),05).

**Hasil Uji Normalitas Data pretest dan Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data | Nilai Probabilitas | Keterangan |
| Pretest kelas eksperimen | 0,363 | 0,363 > 0,05 = normal |
| Pretest kelas kontrol | 0,790 | 0,790 > 0,05 = normal |
| Posttest kelas eksperimen | 0,200 | 0,200 > 0,05 = normal |
| Posttest kelas kontrol | 0,534 | 0,534 > 0,05 = normal |

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

1. **Uji Homgenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen.

**Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data | Nilai Probabilitas | Keterangan |
| Pretest kelas eksperimen dan kontrol | 0,521 | 0,521 > 0,05 = homogen |
| Posttest kelas eksperimen dan kontrol | 0,054 | 0,054 > 0,05 = homogen |

Berdasarkan data diatas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai probabilitasnya lebih besar daripada 0,05.

1. **Uji hipotesisi**

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran powtoon berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian inidilakukan uji independent sample t-test dengan program IBM SPSS Statistic Version 25.

* + - 1. **Independent Sample T-test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **T** | **Df** | **Niali probabilitas** | **Ket** |
| Pretest Kelas Eksperimen dan kontrol | 262 | 38 | 0,794 | 0,794 > 0,05 = tidak ada perbedaan |

* + - 1. **Independent Sample T-test Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **T** | **Df** | **Niali probabilitas** | **Ket** |
| Postest Kelas Eksperimen dan kontrol | 5,139 | 38 | 0,001 | 0,01 < 0,05 = ada perbedaan |

* 1. **Pembahasan Penelitian**

Penelitian pada kelas III SD 223 Inpres Tangkuru dilaksanakan secara tatap muka. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tes awal *(pretest)* dan tes akhir *(posttest)* serta pemberian perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* di kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon*, dengan membandingkan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dianalisis menggunakan perhitungan dengan program *SPSS 25*.

1. **Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon**

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *powtoon* dan kelas kontrol hanya menggunakan media gambar. Pada tahap pertama, siswa menjawab soal *pretest* yang dimana *pretest* tersebut dikerjakan oleh siswa sebelum dilakukan perlakuan. Kemudian siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang dapat ditonton oleh siswa. Setelah menonton video tentang cuaca, siswa diarahkan untuk mengerjakan LKPD. Pada tahap terakhir dari proses penelitian ini yaitu siswa mengerjakan soal *posttest* sebagai tes akhir yang dapat menggambarkan hasil belajar siswa setelah dilakukan *treatment*.

1. **Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD 223 Inpres Tangkuru Sebelum dan Setelah Penerapan Media Pembelajaran *Powtoon***

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran powtoon berada pada kategori baik dengan perolehan mean sebesar 67,15. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon*, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat dan berada pada kategori sangat baik dengan perolehan mean sebesar 85,35. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa Bahasa Indonesia *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol sebesar 26,5% Yang merupakan presentase kenaikan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan setelah diberikan perakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

Capaian tersebut meningkat karena media pembelajaran *powtoon* merupakan media yang interaktif dan menarik perhatian siswa dengan animasi gambar bergerak dan berbagai efek transisi yang beragam sehingga siswa seolah-olah belajar pada kehidupan nyata. Sebagaimana yang telah diungkap oleh Sukiyasa dan Sukoso bahwa materi pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi akan lebih bermakna dan meanrik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa (Pangestu & Wafa, 2018, h.71).

1. **Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SD 223 Inpres Tangkuru**

Dilihat dari analisis data yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon* mengalami peningkatan. Sementara itu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan juga mengalami peningkatan sebesar . Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol.

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran tangram untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar mengalami peningkatan. Dimana langkah yang mendukung pelaksanaan media pembelajaran tangram yaitu pada langkah penggunaan ketiga dimana siswa membuat media tangram yaitu membentuk kelompok, menyiapkan alat dan bahan, memotong dan menyusun tangram dan siswa dapat mengetahui bentuk bangun datar yang dibuatnya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari siklus I hingga siklus II. Ketuntasan hasil belajar pada siklus I berada pada kategori kurang sedangkan pada siklus II peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa berada pada kategori baik. selain itu, hasil observasi aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori cukup dan pada siklus II berada pada kategori baik. sejalan dengna hal tersebut, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, dimana aktivitas belajar siswa I berada pada kategori cukup dan siklus II berada pada kategori baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arifah, N., Sari, N. M,. & Abdullah, R. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Estimasi Biaya Konstruksi di SMK Negeri 1 Sumatera Barat*. Jurnal Teknik Sipil, 1 (4) : 152-155.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran. Jakarta* : PT. Rajagrafindo Persada.

Batubara, Hamdan Husein dan Delila Sari Batubara. (2020). *Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona*. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 5(2), 74-84

Desma Yulia, Novia Ervinalisa. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X di Sma Negeri 17 Batam*. Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 2(1)

Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. *EDUCTCEHNOLOGIA*, 3 (2) : 101-114.

Friskilia, O. S., & Winata, H. 2018. *Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3 (1) : 36-43.