



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI MAN 4 BONE

A. Windi¹, A. Kasmawati², A. Suharman³
Universitas Muhammadiyah Bone.

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 12 Feb 2024
Perbaikan 18 Feb 2024
Disetujui 25 Feb 2024

Kata Kunci:

Media Powtoon, Hasil Belajar Siswa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan media powtoon terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas X. Pada penelitian ini metode yang di gunakan adalah kuantitatif. Metode kuantitatif adalah penelitian yang berbentuk angka atau bilangan. Metode kuantitatif dapat di artikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumuman data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. Berdasarkan hasil output tersebut di peroleh nilai Sig. (2-tailed) dari 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi Powtoon efektif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas X MAN 4 Bone.

© 2024 BEGIBUNG

*Surat elektronik penulis: andiwindi913@gmail.com, awatikasma@gmail.com, andisuharman67@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk mewujudkan suatu pewaris budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi terdahulu. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. (Rahman dkk., 2022:2).

Pendidikan di zaman sekarang merupakan kebutuhan setiap individu. Kini pendidikan semakin berkembang seiring

berkembangnya informasi dan teknologi (Rahman dkk., 2022:2).

Pendidikan ialah suatu rangkaian pembentukan dan pengembangan individu, dengan cara melewati suatu rangkaian secara serta merta dalam lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. (Qurrotaini dkk., 2020:2).

Undang-undang republik indonesia nomor 12 tahun 2012 pasal 1 Menyatakan sistem pendidikan nasional ialah upaya yang di lakukan agar terwujudnya metode pembelajaran

agar siswa bisa dengan aktif meningkatkan potensi dirinya baik secara kepribadian diri,kecerdasan,akhlak mulia,spiritual,pengendalian diri danketerampilan. (Khomaidah dkk.,2019:144).

Terjadinya Suatu perubahan bentuk tingkah laku pada seorang individu yang bisa di lihat daalm proses perubahan keterampilan dan sikap.Pengubahan tersebut bisa dimaknakan bahwa pengembangan serta perubahan serta peningkatan terjadi yang jauh lebih bagus dari pada awalnya disebut hasil belajar.

Hasil belajar akan di dapatkan secara bagus bilamana murid telah melaakukan tugasnya secara maksimal ,dalam suatu pendidikan,bila kedisiplinan tidak ada maka tidak akan ada kerjasama antara siswa dan guru dan hasil pembelajrn pun tidak akan bagus dan akan kurang.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton cenderung akan mengakibatkan siswa akan cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Apabila siswa telah mengalami kejenuhan maka siswa akan lebih memilih untuk melakukan berbagai hal yang dianggapnya terasa lebih menyenangkan dan lebih menghibur. (Latifah dkk.,2020:26).

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang terdiri dari berbagai hal yaitu manusia,prosedur serta sarana dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai suatu tujuan. Salah satu hal yang tidak bisa lepas

dari suatu proses pembelajaran adalah penggunaan media.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam suatu proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran,perhatian,perasaan dan kemampuan serta keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar .

Media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar. Karena dalam proses pembelajaran di butuhkan suatu perantara untuk menyampaikan informasi,maka artinya media pembelajaran menempati posisi yang strategis.Beragam aplikasi berpotensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MAN 4 Bone tapatnya kelas X pada mata pelajaran bahasa indonesia bahwa media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu masih menggunakan metode ceramah yang relatif mudah dan sederhana untuk di terapkan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung pasif dan membuat peserta didik merasakan bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Agar peserta didik tidak merasakan bosan,guru perlu menerapkan media pembelajaran yang menarik agar bisa memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu aplikasi yang dapat

digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi video Animasi Powtoon.

Powtoon merupakan perangkat video animasi berbasis online yang cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk memudahkan pembelajaran. Aplikasi powtoon memiliki manfaat antara lain: (a) pembelajaran menjadi lebih efektif, (b) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (c) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, (d) meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Powtoon adalah media berbasis audio visual yang berupa layanan online untuk membuat suatu paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik di antaranya animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. (Latifah dkk., 2020:27).

Dari penelitian Mafita Sari diperoleh informasi bahwa pembelajaran berbasis video animasi Powtoon merupakan media yang menyenangkan bagi siswa, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa yang dibuktikan dengan perolehan 15 dari 17 responden menyatakan bahwa animasi kartun mempermudah pemahaman siswa. Media powtoon mampu menarik perhatian serta merangsang motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Sehingga siswa bisa dapat mencerna materi pembelajaran yang disampaikan dengan lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik mengkaji dan melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di MAN 4 Bone”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian Quasi Eksperimen. Menurut Sugiyono metode penelitian eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan metode yang digunakan peneliti dalam melakukan sebuah penelitian yang memberi tujuan terhadap proses penelitian (Dharma, 2020). Desain yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Eksperimen *pre-test pos-test design*. Dalam desain ini Hanya terdapat satu kelompok saja yang di pilih secara random dan tidak di lakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum di lakukan perlakuan. Desain ini di ukur menggunakan pre-test yang dilakukan sebelum di beri perlakuan dan post-test yang di lakukan setelah di beri perlakuan.

Desain penelitian dapat di lihat pada gambar di bawah ini.

Tabel Kategori Hasil Belajar

Pre Test	Treatment	Post Test
O ₁	X	O ₂

Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistic inferensial digunakan untuk melihat pengaruh antara dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang akan dianalisis secara inferensial adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diperiksa untuk melihat apakah sampel tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi teratur dengan menggunakan uji normalitas. Hipotesis berikut digunakan untuk melakukan uji normalitas:

H₁ : Data berdistribusi normal

H₀ : Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar daripada taraf signifikan dari 5% atau 0,05 ($P_{value} > 0,05$) maka H₁ diterima dan H₀ ditolak.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen atau tidak homogen, digunakan uji homogenitas. Metodologi berikut digunakan untuk melakukan uji homogenitas:

H₁ : Data varian Homogen

H₀ : Data varian tidak homogen

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar daripada taraf signifikan

dari 5% atau 0,05 ($P_{value} > 0,05$) maka H₁ diterima dan H₀ ditolak.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara sampel yang diteliti dengan taraf signifikan 0.05 perhitungan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *independent sample t test* dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 26. Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H₁ diterima dan H₀ ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Data hasil *Pre-test* dan *Post-Test* kelas Eksperimen

Data *Pretest Pre Test* untuk mengukur pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan terhadap materi pembelajaran mengenai Latihan hasil observasi, nilai pretest siswa kelas eksperimen diperoleh nilai minimal 32, nilai maksimal 72, nilai mean 49,05 dan nilai standar deviasi 11,36. Sedangkan untuk nilai posttest kelas eksperimen nilai minimal 52, maksimal 100, nilai rata-rata 80,41 dan nilai standar deviasi 10,83. Quasi Eksperimen *pre-test post-test design*.

Presentasi hasil *pretest* siswa memberikan informasi bahwa aspek yang akan diteliti masih perlu diperbaiki terutama pada hasil belajar siswa yang masih rendah karena kurangnya minat siswa dan media

pembelajaran yang digunakan guru mata Pelajaran kurang menarik perhatian siswa.

b. Data hasil *Pre-test* dan *Post-Test* kelas Kontrol

Data *post-test* tes yang diberikan setelah diberikan perlakuan untuk mengukur kemampuan akhir siswa dengan memberikan soal sebanyak 50 soal pada materi Latihan hasil observasi, nilai pretest siswa kelas kontrol diperoleh nilai minimal 24, nilai maksimal 88, nilai mean 43,35 dan nilai standar deviasi 14,23. Sedangkan untuk nilai posttest kelas eksperimen nilai minimal 40, maksimal 88, nilai rata-rata 70,97 dan nilai standar deviasi 9,92.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

a) Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Hasil tes dalam hasil belajar siswa di kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi dari nilai pre-test yaitu 0,150. Hal ini menunjukkan bahwa sig. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 atau $0,150 > 0,05$ sedangkan untuk nilai post test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,125 pada tabel sig. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 atau $0,125 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor tes dalam hasil belajar siswa di kelas eksperimen berdistribusi normal.

b) Uji Normalitas Kelas Kontrol

Hasil tes dalam hasil belajar siswa di kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi dari nilai pre-test yaitu 0,262. Hal ini menunjukkan bahwa sig. Nilai signifikansi yang diperoleh

lebih besar dari 0,05 atau $0,262 > 0,05$ sedangkan untuk nilai post test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,096 pada tabel sig. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 atau $0,096 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor tes dalam hasil belajar siswa di kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau homogen. Hasil perhitungan homogenitas menggunakan uji *one way ANOVA* dengan menggunakan program SPSS 26.0 *for windows*.

Hasil tes dalam hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,802. Hal ini menunjukkan bahwa sig. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 atau $0,802 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat dan data yang telah dianalisis terbukti normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yang bertujuan untuk membuktikan kebenaran atau menjawab hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah *independent sample T-test* karena contoh-contoh yang digunakan tidak

saling berhubungan, yang menyiratkan bahwa sampel di kelas eksperimen berbeda dengan sampel di kelas kontrol. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas X di MAN 4 Bone.

Nilai Sig. (2-tailed) dari 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi Powtoon efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas X Di MAN 4 BONE.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Quasi Eksperimen *pre-test pos-test design*. Dengan menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yang di berikan pre-test dan post-test untuk membandingkan nilai rata-rata siswa sebelum dan setelah di berikan perlakuan (treatment). Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat apakah pengaruh penerapan metode pembelajaran menggunakan powtoon kelas X1 Di MAN 4 BONE Memberikan hasil lebih baik di bandingkan saat belum di berikan perlakuan dengan menggunakan powtoon . berdasarkan hasil penelitian pada kelas X1 setelah di berikan perlakuan menggunakan powtoon rata-rata nilai siswa cenderung meningkat di

bandingkan dengan sebelum di terapkannya media powtoon.

Penelitian ini di lakukan dengan cara memberikan pre-test dan pos test kepada siswa sebagai sampel penelitian. Tahapan dalam penelitian ini yaitu (1) pada pertemuan pertama siswa kelas X1 dan kelas X3 di berikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa, (2) pada pertemuan kedua hingga ke empat di lakukan pembelajaran dengan menggunakan powtoon dengan materi LHO (lembar hasil pobservasi) kepada siswa kelas X3, (3) setelah di berikan perlakuan, selanjutnya pada peertemuan ke lima di berikan post-test untuk mengukur seberapa besar pengaruh media powtoon terhadap hasil belajara siswa kelas X MAN 4 BONE. Setelah di peroleh nilai hasil pre-test dan post-test kemudian nilai tersebut dianalisis menggunakan perhitungan dengan bantuan *statistical package for social sciance (SPSS) versi 26.0*.

Teknik pengumpulan data yang di lakukan di antaranya adalah (pre-test di gunakan untuk mengetahui hasil awal siswa mengenai pelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran powtoon, (2) post test di gunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pelaksanaan proses pmebelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran powtoon, (3) dokumentasi di gunakan untuk memperkuat data dan di berikan gambaran secara kongkrit mengenai penelitian yang di

lakukan. Data yang di peroleh dianalisis untuk menentukan data kuantitatif yang selanjutnya diolah untuk menguji hipotesis.

Teknik analisis data yang di gunakan ada 2 di mna di antaranya ialah pengerjaan data dengan menggunakan statistik inferensial dan statistik deskriptif. Pengerjaan sttatistik inferensial yaitu menguji hipotesis yng ada sedangkn pengelolaan statistik deskriptif yaitu untuk menyatkn distribusi skor responden dn hsil pre-test post-test.

Berdasarkan hasil dari uji Deskriptif kelas Eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,41 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 70,97. Berdasarkan Hasil tersebut terdapat peningkatan di mana kelas kontrol lebih rendah di dibandingkan kelas eksperimen hal tersebut membuktikan data nya terjadi peningkatan karna di lihat dari nilai rata-rata yang di analisis deskriptif.

KESIMPULAN

Dari paparan hasil penelitian efektivitas penggunaan media powtoon terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X Di MAN 4 BONE. Dari hasil pengelolaan data

menggunakan aplikasi SPSS Versi 26.0 .Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi Powtoon terhadap hasil peningkatan hasil belajar siswa kelas X di MAN 4 Bone. Berdasarkan hasil output tersebut di peroleh nilai Sig. (2-tailed) dari 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain, penggunaam aplikasi Powtoon efektif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas X MAN 4 Bone.

DAFTAR PUSTAKA

- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). *Meta- Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi*. 2(2), 143–148
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, E-ISSN: 27, 7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>