

Efektivitas Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Yulistina Nur DS¹, Tia Latifatu Sadiyah¹, Tarpan Suparman¹, Anggy Giri Prawiyogi¹, Ririn Damayanti¹

¹Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – In the world of education, learning media has a very important role to increase the enthusiasm of students during the learning process. However, the limited media available in schools is one of the problems, thus encouraging teachers to create innovative and creative learning media independently. The purpose of this study was to determine the effect of using powtoon animation video-based learning media on cognitive learning outcomes of elementary school students.

Method – This study used quantitative research methods with a pre-experimental research design of one group pretest-posttest. The research sample was fifth grade students totaling 35 students. The location of this research was SDN Dawuan Barat I in the 2023/2024 school year. The data analysis technique employed requires test analysis. The data analysis technique employs prerequisite analysis in the form of validity, reliability, normalcy, and homogeneity tests, whereas the hypothesis test employs the independent sample t-test.

Findings – The result of this study indicate the effect of media use. Based on the results of research and data analysis, it can be concluded that the use of powtoon animated video media has an influence on students' cognitive learning outcomes in class V IPAS subjects at SDN Dawuan Barat I. This can be seen in hypothesis testing using paired sample t test calculation obtained Sig value. This can be seen in hypothesis testing using the calculation of paired sample t test obtained Sig. (2-tailed) of 0.000, because $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected, and H_a is accepted. Thus, proving that the use of powtoon animated video media has an effect on students' cognitive learning outcomes in IPAS subjects.

Research Implications – Cognitive learning outcomes of primary school students can be improved by using powtoon animation video-based media in IPAS learning in class IV at SDN Dawuan Barat I Cikampek.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 09-07-2024

Revised: 13-08-2024

Accepted: 14-09-2024

KEYWORDS

interactive learning media, cognitive learning outcomes, educational animation video, powtoon in education

Corresponding Author:

Yulistina Nur DS

Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

Email: yulistina.nur@ubpkarawang.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat kuat. Media pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar lucu dan menarik, mengingat siswa SD lebih suka bermain daripada belajar, meskipun hal ini tidak sepenuhnya berlaku. Selain itu, perkembangan revolusi industri 4.0 juga mempengaruhi sektor pendidikan, yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru. Dalam kurikulum Merdeka, terdapat beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah IPAS. IPAS memiliki peran penting dalam pembelajaran karena penerapannya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sering kali disingkat IPAS, individu memperdalam pengetahuan mengenai interaksi antara entitas hidup dan non-hidup dalam lingkup alam semesta, sekaligus menelaah dinamika kehidupan sosial manusia dan interaksinya dengan lingkungannya. Fokus mata kuliah ini adalah membantu siswa memperoleh pemahaman menyeluruh terkait mekanisme kerja alam semesta serta dampaknya terhadap eksistensi manusia di planet Bumi (Rahmayati & Prastowo, 2023). Penyampaian materi dalam mata pelajaran IPAS diarahkan pada penerapan praktis selama proses pembelajaran. Partisipasi aktif siswa menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran, karena peran guru dalam sains dan topik terkait sains dalam kurikulum mandiri hanya sebatas sebagai fasilitator (Sugih et al., 2023).. Oleh karena itu, dalam upaya memastikan keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran di ruang kelas, guru sebagai fasilitator dituntut untuk menyediakan sumber belajar yang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. seorang guru dapat dipekerjakan dalam berbagai kapasitas dalam bidang pendidikan, termasuk sebagai pendidik, pelatih, penasihat, pembimbing, pembaharu, fasilitator, teladan, panutan, dan pencipta kreativitas (Mustofa & Muadzin, 2021).

Penggunaan alat media pembelajaran yang menarik, imajinatif, dan bermanfaat di dalam kelas merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan guru dalam situasi tersebut. Media pembelajaran berjenis multimedia adalah satu dari jenis media pembelajaran. Ada aspek daya tarik dari media semacam ini. Media pembelajaran memberikan rangsangan, sudut pandang, dan pengalaman belajar kepada siswa sekaligus menjadikan informasi yang diberikan menjadi lebih jelas. Tidak diragukan lagi hal ini akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai siswa (Irmayanti, 2022). Karena siswa kurang memberikan perhatian kepada guru ketika guru sedang memberikan informasi dalam proses pembelajaran, sering kali hasil belajar kognitif siswa menurun akibat guru memberikan lebih banyak bahan ajar (Yosianti & Ds, 2020). Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, guru harus menggunakan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran agar memberikan dampak pada hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Hasil belajar

siswa mampu ditingkatkan dengan mempergunakan cara pengajaran yang menarik, imajinatif, serta inventif, khususnya pada ranah kognitif (Gunawan, 2020).

Guru diperbolehkan memilih sumber belajar dalam kurikulum otonom yang paling memenuhi kebutuhan siswanya. Instruktur dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan berbagai media untuk menawarkan pengalaman belajar yang relevan (Putri et al., 2022). Efektivitas proses pembelajaran yang dipimpin oleh seorang guru sangat bergantung pada seleksi yang tepat dalam penggunaan sumber belajar yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa (Repelita et al., 2023). Penggunaan media dalam konteks pembelajaran dianggap signifikan karena kemampuannya dalam menyampaikan ide dan informasi secara efektif, serta mampu menarik perhatian serta memotivasi siswa, yang pada gilirannya merangsang proses kognitif dan afektif mereka.. Hal ini menegaskan bahwa media bukan hanya alat bantu bagi guru dalam proses pengajaran, tetapi juga merupakan instrumen penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi atau informasi yang disampaikan dari berbagai sumber pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2015).

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas V di SDN Dawuan Barat I masih tergolong rendah. Berdasarkan wawancara dengan beberapa wali kelas V, masalah disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk membantu guru dalam menyampaikan materi.

Powtoon adalah program perangkat lunak yang menawarkan beragam animasi untuk membuat film interaktif dan menarik perhatian. Salah satu metode untuk memasukkan video animasi ke dalam proses pembelajaran di kelas adalah dengan menggunakan sumber belajar ini, yang terbukti meningkatkan kegembiraan siswa terhadap materi pelajaran (Nisa & Efendi, 2020). *Powtoon* merupakan platform media berbasis animasi yang memiliki sejumlah keunggulan, seperti tampilan estetis, interaktif, mujarab, dan dapat menginspirasi (Irmayanti, 2022).

Penggunaan *Powtoon* menghasilkan produk akhir berupa video yang menarik, didukung oleh animasi, grafik, suara, dan teks yang variatif. Keunggulan utama dari *Powtoon* terletak pada kemampuannya sebagai aplikasi berbasis web, memungkinkan akses online tanpa perlu pengunduhan atau instalasi. Di antara fitur-fitur unggulannya adalah kemampuan untuk menciptakan film edukasi dengan karakter animasi yang menarik dan beragam, transisi yang halus, serta antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah diatur (Khoirunnisa & Robiansyah, 2022).

Mengintegrasikan berbagai aspek ke dalam video yang dibuat dengan bantuan aplikasi web *Powtoon* dapat memberikan perspektif baru kepada siswa dalam upaya

pembelajaran mereka, yang terbukti bermanfaat bagi perjalanan pendidikan mereka. Gagasan ini sejalan dengan temuan yang dikemukakan oleh Agasi et al., (2021), yang menunjukkan bahwa penggabungan *Powtoon* dalam kerangka pedagogis meningkatkan keterlibatan siswa dengan konten instruksional yang disediakan oleh pendidik. Akibatnya, siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan memanfaatkan efek positif yang ditimbulkan selama proses pembelajaran. Pernyataan tersebut selaras dengan perspektif yang diartikulasikan oleh Nada & Indrawan (2023), yang mengadvokasi pemanfaatan *Powtoon* sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga memperkaya pengalaman belajar di kelas dan mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar.

Penelitian yang dilakukan oleh Septiana (2023) mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbentuk video animasi, khususnya dengan menggunakan *Powtoon*, memiliki potensi memberikan efek positif terhadap pencapaian akademis siswa jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak melibatkan media sama sekali. Penelitian lanjutan yang dilakukan oleh Tiwow et al., (2022) turut menunjukkan bahwa siswa yang mengalami pembelajaran melalui media animasi *Powtoon* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan rekan mereka yang tidak terlibat dalam penggunaan media tersebut selama proses pembelajaran. Penekanan terhadap penggunaan aplikasi *Powtoon* sebagai basis materi pembelajaran oleh Agasi et al., (2021) juga menyoroti potensi strategis dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih mendalam terkait pengaruh pemanfaatan media berbasis video animasi kartun, terutama di tingkat pendidikan dasar, menjadi fokus penelitian yang menarik bagi para akademisi.

Dengan aplikasi *Powtoon* ini diharapkan akan memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses nya siswa akan mengamati hal yang terjadi didalam video animasi tersebut dan mempelajari isi materi tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Pada proses pembelajaran di kelas dengan digunakannya media akan lebih menarik perhatian siswa dalam belajar (Prawiyogi et al., 2021). Oleh karenanya, menggunakan media *powtoon* ini menjadi sebuah pilihan yang tepat untuk digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan isi dari materi kepada siswa.

Metode

Penelitian ini dilakukan di SDN Dawuan Barat I, yang terletak di Kabupaten Karawang, Jawa Barat, tepatnya di Desa Dawuan Barat, Kecamatan Cikampek. Waktu pelaksanaannya berlangsung di semester genap tahun pengajaran 2023-2024. Pendekatan penelitian kuantitatif digunakan pada penelitian ini. Metode untuk menguji teori-teori dengan melihat hubungan antar variabel merupakan bagian dari metodologi penelitian kuantitatif. Alat-alat penelitian yang menghasilkan data numerik digunakan untuk menghitung variabel-variabel, yang kemudian dilakukan analisis statistik. Desain

penelitian yang diadopsi dalam penelitian ini adalah desain *pre-experimental*, dengan menggunakan model *one group pretest-posttest design*.. Pada tahap awal penelitian, dilakukan *pretest* sebelum pemberian perlakuan kepada subjek penelitian. Penelitian ini mengintegrasikan kegiatan *pretest* sebelum perlakuan diberikan, sehingga memperoleh karakteristik yang sering dianggap sebagai aspek eksperimental yang belum sepenuhnya terwujud. Subjek kemudian dikenai perlakuan yang dimaksud, dan *posttest* digunakan untuk menghimpun data hasil belajar setelah perlakuan dilakukan.. Dengan tujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan materi pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD, pendekatan eksperimental dipilih sebagai metode yang sesuai untuk penelitian ini. Seluruh siswa dari SDN Dawuan Barat I yang berjumlah 259 siswa tahun ajaran 2023-2024 merupakan populasi dalam penelitian ini.

Dalam melakukan penelitian ini, penggunaan teknik *purposive sampling* menjadi metode yang diadopsi. Penggunaan teknik sampling ini mengimplikasikan pemilihan sampel secara spesifik dan disengaja oleh peneliti itu sendiri. Dalam konteks penelitian ini, sampel yang dipilih adalah siswa dari kelas V SDN Dawuan Barat I yang berjumlah 35 siswa. Penelitian ini mengukur hasil belajar kognitif menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan ganda *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 30 butir soal yang telah melalui proses uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data menggunakan perhitungan statistik deskriptif, terdapat tiga aspek utama yang termasuk dalam ruang lingkup statistik deskriptif, yaitu variabilitas, tendensi sentral, dan distribusi frekuensi.. Selain itu uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, kemudian pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene*. Uji hipotesis menggunakan pengujian *paired sample t test* dengan berbantuan aplikasi *SPSS versi 24 for windows*.

Hasil

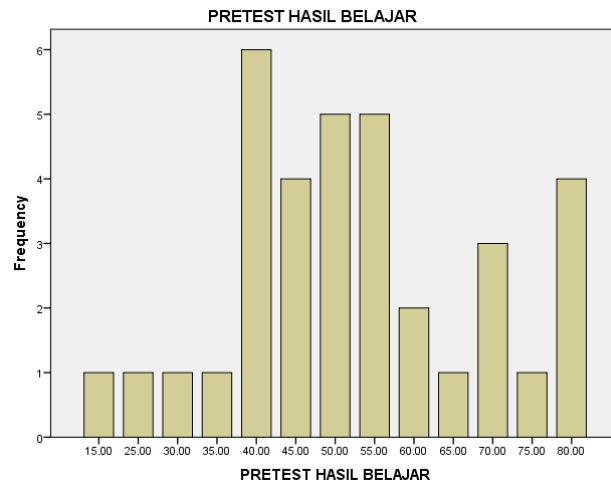
Untuk kemudahan membaca dan pemahaman, temuan disajikan terlebih dahulu diikuti oleh diskusi. Adapun hasil analisis deskriptif dalam penelitian yaitu dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Hasil Belajar	35	65.00	15.00	80.00	52.5714	16.19602	262.311
Valid N (listwise)	35						

Berdasarkan tabel 1. hasil *pretest* menghasilkan data statistik deskriptif yang menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 52.57 dan kisaran 65.00. Nilai yang dicapai

berkisar dari minimum 15.00 hingga tertinggi 80.00. Standar deviasinya adalah 16.196 dan terdapat 262.311 varian.



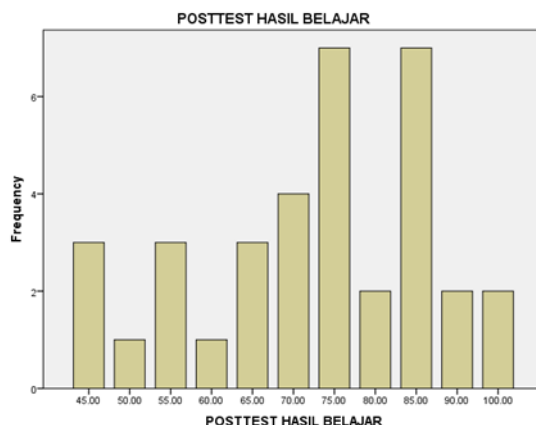
Gambar 1. Data Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Siswa

Berdasarkan pada grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil skor *pretest* yang diperoleh siswa dengan skor sebanyak 1 siswa mendapatkan skor 15; 1 siswa mendapatkan skor 25; 1 siswa mendapatkan skor 30; 1 siswa mendapatkan skor 35; 6 siswa mendapatkan skor 40; 4 siswa mendapatkan skor 45; 5 siswa mendapatkan skor 50; 5 siswa mendapatkan skor 55; 2 siswa mendapatkan skor 60; 1 siswa mendapatkan skor 65; 3 siswa mendapatkan skor 70; 1 siswa mendapatkan skor 75; dan 4 siswa mendapatkan skor 80. Kemudian untuk hasil dari skor *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Data Statistik Hasil Posttest Siswa

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest Hasil Belajar	35	55.00	45.00	100.00	72.7143	14.76994	218.151
Valid N (listwise)	35						

Berdasarkan tabel 2. skor rata-rata (mean) sebesar 72.71 diperoleh dengan menggunakan data statistik deskriptif dari hasil posttest siswa. 55.00 adalah kisarannya. Ada nilai minimum 45.00 dan nilai maksimum 100.00. Variansnya sebesar 218.151 dan standar deviasinya sebesar 14.76.



Gambar 2. Data Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siswa

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa hasil skor *posttest* diperoleh sebanyak 3 siswa memperoleh skor 45; 1 siswa memperoleh skor 50; 3 siswa memperoleh skor 55; 1 siswa memperoleh skor 60; 3 siswa memperoleh skor 65; 4 siswa memperoleh skor 70; 7 siswa memperoleh skor 75; 2 siswa memperoleh skor 80; 7 siswa memperoleh skor 85; 2 siswa memperoleh skor 90; dan 2 siswa memperoleh skor 100.

Berdasarkan perhitungan statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS materi Letak Geografis Indonesia kelas V SDN Dawuan Barat I, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *posttest* lebih besar yaitu sebesar 72.71 dibanding dengan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* yaitu 52.57. Artinya dalam penelitian ini mengalami kenaikan pada hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media video animasi *powtoon* pada mata pelajaran IPAS materi Letak Geografis Indonesia.

Sebelum pengujian hipotesis, maka dilakukanlah pengujian prasyarat analisis yaitu berupa uji normalitas dan homogenitas. Pengujian normalitas dan homogenitas akan dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS. Berikut hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel 3 dan 4 berikut ini.

Tabel 3. Data Hasil Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.126	35	.174	.959	35	.216
Posttest Hasil Belajar	.133	35	.122	.953	35	.144

a. Lilliefors Significance Correction

Temuan *pretest* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0.174, yang melebihi ambang batas signifikansi 0.05. Hasil uji normalitas data *pretest* menunjukkan nilai Sig sebesar 0.174. Secara serupa, hasil *posttest* juga menunjukkan distribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0.122 yang

juga melebihi ambang batas signifikansi yang sama. Penemuan ini menegaskan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* memiliki distribusi yang normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.222	1	68	.639

Berdasarkan uji homogenitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0.639. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi $0.639 > 0.05$.

Setelah menyelesaikan uji persyaratan analisis data, dilakukan pengujian hipotesis berdasarkan temuan penelitian. Dalam konteks ini, media video animasi *Powtoon* digunakan untuk menguji apakah terdapat perubahan dalam hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya dalam materi Letak Geografis Indonesia. Aplikasi SPSS versi 24 for Windows digunakan untuk menghitung *paired sample t-test* sesuai dengan kriteria pengujian yang telah ditetapkan, termasuk uji normalitas dan homogenitas. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi *powtoon*).

Ho : $\mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi *powtoon*).

Dengan kriteria pengujian hipotesisnya:

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) $> \alpha = 0.05$, maka Ho diterima dan Ha ditolak.
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha = 0.05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Hasil perhitungan dengan menggunakan *paired sample t test* yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	Pretest Hasil Belajar - Posttest Hasil Belajar	- 14.72721	2.48935	Lower	Upper	- 8.092	34	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan paired sample t test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) dari data *pretest* dan *posttest* adalah $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V materi Letak Geografis Indonesia.

Pembahasan

Penelitian eksperimen di SDN Dawuan Barat I ini diikuti oleh 35 siswa kelas V. Nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk membandingkan dua data hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah siswa mendapat perlakuan dengan media video animasi *powtoon*. Setelah dilakukan uji data diketahui terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara saat menggunakan media video animasi *powtoon* dengan saat tidak digunakan.

Karena siswa dapat melihat materi video animasi *powtoon* secara nyata yang berkaitan dengan topik, maka penggunaan media jenis ini dalam proses pembelajaran materi Letak Geografis Indonesia sangat membantu siswa dalam menjawab soal *pretest* dan *posttest*. Siswa juga dapat berpartisipasi aktif dengan memberi anotasi pada area di peta dan meneliti detail terkait pulau-pulau di Indonesia. Untuk membantu siswa lain lebih memahami semua materi yang telah mereka pelajari, siswa membagikan temuan kerja kelompoknya di depan kelas pada bagian penutup.

Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan nilai rata-rata (mean) yang diperoleh pada *pretest* sebesar 52.57 dan nilai rata-rata (mean) *posttest* sebesar 72.71. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan nilai KKM sebesar 70. Pada 35 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, pada hasil *pretest* menunjukkan hanya 8 siswa yang mencapai nilai KKM dan 27 siswa belum mencapai nilai KKM, dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 15. Sedangkan pada hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan yaitu 24 siswa dapat mencapai nilai KKM dan 11 siswa belum mencapai nilai KKM, dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 45.

Selain itu berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000. Karena nilai signifikansi $0.000 < 0.005$, maka H_0 (Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi *powtoon*) ditolak dan H_a (Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi *powtoon*) diterima. Dari hal tersebut dapat dibuktikan bahwa siswa dapat lebih memahami pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Letak Geografis Indonesia dengan menggunakan media video animasi *powtoon*.

Menurut pendapat dari Sadiman (dalam Prawiyogi et al., 2021) mengatakan bahwa "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari

pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa hingga terjadinya proses belajar yang baik". Selanjutnya menurut pendapat dari Atmojo (dalam Sadiah et al., 2024) berpendapat "peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran sangatlah penting".

Kemudian oleh Winangsih & Harahap (dalam Sadiah et al., 2024) "media dapat menjadikan proses belajar mengajar didalam kelas lebih hidup dan menarik serta menyenangkan, media berjenis audiovisual merupakan media yang sedang berkembang saat ini". Pendekatan sudut pandang yang bervariasi berkaitan dengan penggunaan materi video animasi Powtoon dalam konteks penelitian ini, di mana media audiovisual tersebut berbentuk film dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Materi-materi tersebut dipilih dengan pertimbangan untuk meningkatkan daya tarik dan kesenangan dalam proses pembelajaran, serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten pelajaran dengan cara yang lebih efektif. Penerapan animasi Powtoon ini diyakini dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan memberikan pengalaman visual yang lebih nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari kepada siswa.

Penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media video animasi Powtoon mungkin mempengaruhi pencapaian hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya dalam memahami letak geografis Indonesia. Implikasi ini terwujud melalui keselarasan metodologi penelitian yang disusun secara komprehensif, dimulai dari tahap perencanaan hingga implementasi. Sejumlah langkah observasional telah menyoroti keberhasilan penggunaan media tersebut, termasuk dalam perencanaan instrumen penelitian, penyusunan modul ajar, pengembangan soal, pengurusan administratif, serta kunjungan lapangan yang relevan. Keberhasilan ini, secara esensial, dimaksudkan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, meningkatkan konsentrasi selama proses pembelajaran, memupuk semangat dalam belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, dengan hasil belajar yang dapat diamati dan diukur.

Simpulan

Penggunaan media video animasi Powtoon telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya topik Letak Geografis Indonesia di kelas V SDN Dawuan Barat I. Hasil uji t menunjukkan nilai Sig 2-tailed sebesar 0.000 yang jelas berada di bawah nilai alpha 0.05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi Powtoon memengaruhi terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam memahami topik Letak Geografis Indonesia dalam konteks mata pelajaran IPAS.

Referensi

- Agasi, D., Alwi, N. A., & Maulani, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Menggunakan Media Powtoon Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2), 38–44. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.93>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Irmayanti, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 66 Batu Rape Kabupaten Enrekang. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 102–109. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.221>
- Khoirunnisa, N., & Robiansyah, F. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar 4*, 1021–1031. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2442%0Ahttp://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/download/2442/2260>
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar IPA. *Madrascience: Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial Dan Budaya*, 1(1), 17–30.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2.
- Mustofa, A., & Muadzin, A. (2021). Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–186. <https://doi.org/10.37286/ojs.v7i2.102>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 659.
- Nada, A. Q., & Indrawan, D. (2023). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Teknik Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 65–79.
- Nisa, L. R., & Efendi, N. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(July), 1–23.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putri, R. S., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Implementasi media pembelajaran berdiferensiasi berbasis TIK pada kurikulum merdeka belajar di SD. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 12(2), 167–176.

- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Repelita, T., Sadiyah, T. L., & Prihamdan, D. (2023). Development of Science Learning Video Media to Increase Elementary School Students' Interest in Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7367–7372. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4391>
- Sadiyah, T. L., Farhurrohman, M., Leksono, S. M., DS, Y. N., & Firmansyah, Y. (2024). Analisis Media Pembelajaran Digital Pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2548–6950.
- Septiana, A. T. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V DI SDN Kwadungan Lor Padas. *Education and Learning of Elementary School (ELES)*, 3(2), 1–5.
- Setyorini, I. D., & Wulandari, S. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8, 19–29.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Yosianti, I., & Ds, Y. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary School Education*, 1(1), 32–44. <http://journal.ubpkarawang.ac.id/mahasiswa/index.php/IJPSE/article/view/49%0Ahttp://journal.ubpkarawang.ac.id/mahasiswa/index.php/IJPSE/article/download/49/42>