

## Eksperimentasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Terhadap Prestasi Belajar

Ellisa Icha Destiasa<sup>1</sup> Fruri Stevani<sup>2</sup> Boedy Irhadtanto<sup>3</sup>

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro,  
Provinsi Jawa Timur, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [ellisaica777@gmail.com](mailto:ellisaica777@gmail.com)<sup>1</sup> [fruri.stevani@ikipgribojonegoro.ac.id](mailto:fruri.stevani@ikipgribojonegoro.ac.id)<sup>2</sup>  
[Boedy.irh@ikipgribojonegoro.ac.id](mailto:Boedy.irh@ikipgribojonegoro.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Metode pengumpulan data meliputi dokumentasi, observasi, dan tes. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras, dari hasil uji *Paired Sampel T-Test* dengan bantuan program *SPSSv24.00* data menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan nilai yang dapat dilihat dari nilai tes yang meningkat dan menghasilkan prestasi belajar yang baik atau dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Powtoon*, Prestasi Belajar, SMA Negeri 1 Sugihwaras



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin modern di era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi. Dalam segala bidang perkembangan sangat membutuhkan SDM yang berkualitas agar mampu menguasai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Menurut Rohenan (2021:46), menyatakan bahwa salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas SDM yaitu dengan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan output yang berkualitas. Dari berbagai karakteristik input yang masuk, pendidikan itu mampu menghasilkan output yang baik dan berkualitas, karena pendidikan merupakan aspek penting yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan suatu negara dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam hal ini berarti semua warga negara usia sekolah berhak mendapatkan kesempatan menjadi peserta didik tanpa membedakan status sosial, ekonomi, agama, suku bangsa dan sebagainya (Hidayat, 2015).

Menurut Yusri dan Zaki (2020:810), peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses pembelajaran yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tetapi untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut masih terdapat permasalahan atau

penghambat dalam proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru di sekolah sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Salah satu yang dapat diterapkan oleh guru untuk membangun pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar termasuk syarat mutlak untuk mewujudkan adanya prestasi belajar dengan baik (Irhadtanto, 2020). Menurut Widiyanti & Ansori (2020:223), media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Arsyad (2017:3), Sebagai penghubung atau perantara antara guru dan peserta didik peran media pembelajaran sangat penting, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat terjalin komunikasi yang baik sehingga memperlancar proses belajar mengajar.

Kelas XI SMA Negeri 1 Sugihwaras diketahui kemampuan siswanya dalam memahami mata pelajaran ekonomi masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai pembelajaran yang belum mencapai nilai 75 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan dalam pembelajaran tersebut, kebanyakan nilai ulangan harian mata pelajaran ekonomi siswa masih dibawah rata-rata. Faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ekonomi salah satunya yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran karena penggunaan media pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah. Selain itu siswa juga tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang sedang dipelajari karena pembelajaran yang dilakukan tersebut kurang bermakna bagi siswa dan cenderung hanya berpusat pada guru. Permasalahan tersebut dapat berdampak terhadap rendahnya kemampuan siswa memahami materi yang sudah dijelaskan, sehingga berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa di kelas XI pada mata pelajaran ekonomi masih kurang maksimal.

Menurut Sebastian (2022), prestasi belajar merupakan pengetahuan atau keterampilan yang dikuasai siswa melalui pengembangan mata pelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan guru. Sedangkan menurut Rosyid (2019:12), menyatakan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan pada sebuah program pengajaran dapat diartikan sebagai prestasi belajar. Sekelompok orang memberikan pendapat tentang prestasi belajar, yaitu jika seseorang ingin meraih prestasi belajar maka harus memiliki Intelligence Quotient (IQ) yang tinggi, intelegensi sendiri merupakan sebuah bekal potensial dimana dapat memudahkan dalam proses belajar sehingga seseorang bisa mengoptimalkan prestasi belajar (Stevani, 2016). Adapun prestasi belajar yang dinyatakan oleh Pratiwi & Meilani (2018:177), prestasi belajar merupakan hasil penilaian guru terhadap proses dan hasil belajar siswa yang menggambarkan penguasaan siswa atas materi pelajaran atau perilaku yang relatif menetap yang dialami siswa dalam proses belajar pada jangka waktu tertentu.

Menurut Pratiwi & Meilani (2018), dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa sesuatu yang digunakan untuk mengirim informasi dari pengirim ke penerima agar menimbulkan keingintahuan peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar adalah media pembelajaran. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat menghindarkan rasa bosan pada peserta didik sehingga lebih tertarik untuk memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat

dijadikan sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi saat ini yaitu dengan menggunakan video animasi *Powtoon*.

Menurut Arifah et al., (2020:153), menyatakan bahwa *powtoon* merupakan sebuah aplikasi animasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan dapat ditampilkan secara kreatif, interaktif, dan inovatif. Selain aplikasi *Powtoon* itu ditampilkan secara kreatif, interaktif, dan inovatif, aplikasi ini juga dapat menarik peserta didik karena berisi video animasi didalamnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Deliviana (2017), *powtoon* sendiri merupakan sebuah aplikasi yang penggunaannya harus terhubung dengan internet, penjelasan materi dapat dipresentasikan melalui video animasi yang menarik bagi peserta. Menurut Ariyanto et al., (2018) *powtoon* merupakan suatu alat berupa aplikasi yang bersifat online yang ada di internet dan memiliki fungsi sebagai alat membuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Sedangkan menurut Astika et al.,(2019), menyatakan bahwa *powtoon* merupakan layanan *online* yang menyediakan fitur animasi untuk membuat paparan bahan ajar. *Powtoon* merupakan layanan online yang menyediakan fitur animasi untuk membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah (Qurrotaini et al., 2020).

Penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Powtoon* yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi *Powtoon* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik yaitu penelitian dari Nurseptia et al., (2021), dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada prestasi belajar peserta didik kelas XI multimedia SMK Karsa Mulya Palangkaraya tahun ajaran 2019/2020". Selain itu penelitian yang sudah dilakukan oleh Zumroni (2017), dengan judul "Penggunaan Media *Powtoon* dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Powtoon* di kelas X IPS 1 membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. *Powtoon* merupakan media yang dapat diamati sehingga dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras. Penelitian ini memiliki manfaat yaitu dapat memberikan gambaran pemecahan dari suatu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran serta dapat dijadikan rujukan untuk menentukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan salah satu bentuk metode penelitian eksperimen yaitu *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan pola *nonequivalent control group design (pretest-posttest)* yang tidak ekuivalen). Alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Tindakan di dalam eksperimen disebut *treatment* yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Pada penelitian ini teknik

pemilihan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Sampel yang dipilih dari jumlah populasi sebanyak empat kelas diperoleh dua kelas sebagai sampel yaitu kelas XI-IPS 4 dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen untuk menggunakan media pembelajaran *powtoon* dan kelas XI-IPS 1 dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan media pembelajaran *powtoon*. Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 64 sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara: Dokumentasi, Observasi, dan Tes. Pertama, dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan meminta dokumen-dokumen kepada pihak yang bersangkutan. Dokumentasi digunakan untuk menjangkau data mengenai jumlah siswa dan prestasi belajar siswa. Kedua, observasi secara langsung ke SMA Negeri 1 Sugihwaras untuk mendapatkan gambaran akan subyek yang akan diteliti seperti kondisi belajar saat ini, kondisi siswa pada saat mengikuti pembelajaran berlangsung, untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi serta untuk mengetahui jumlah kelas dan juga jumlah siswa pada setiap kelasnya. Ketiga pengumpulan data dengan menggunakan metode tes untuk dapat mengatur atau tidaknya serta besarnya kemampuan subyek yang diteliti, dilakukan dengan dua kali tes yaitu *pre-test* dan juga *post-test*. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini pertama kali adalah uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan homogenitas. Uji ini untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak, serta homogen atau tidak. Data-data tersebut diambil dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelas XI-IPS 4 dan XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Sugihwaras. Setelah uji prasyarat selesai dilakukan dan hasilnya memenuhi kriteria yang diinginkan, selanjutnya dilakukan uji hipotesis yaitu menggunakan uji t (*Paired Sampel t-test*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Data Awal

#### Analisis Data *Pre-Test*

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu dilakukan analisis kemampuan awal peserta didik yang akan dijadikan sebagai kelas penelitian. Untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas penelitian digunakan data *pre-test*. Berdasarkan data yang diperoleh maka hasil deskripsi statistik data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Deskripsi Data Awal

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	32	40	65	1745	54.53	6.520
Pre-Test Kontrol	32	40	65	1750	54.69	6.591
Valid N (Listwise)	32					

Sumber: Deskripsi Data Awal Nilai Pre-test SPSSv24.00

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa kelas yang belum diberi perlakuan yaitu kelas Eksperimen (XI-IPS 4) dengan jumlah siswa (N) 32. Nilai terendah yang diperoleh 40 dan nilai tertinggi yang diperoleh 65. Jumlah nilai yang diperoleh yaitu 1745 dengan nilai rata-rata 54,53, untuk standar deviasi bernilai 6,520. Sedangkan untuk kelas Kontrol (XI-IPS 1) dengan jumlah siswa (N) 32. Nilai terendah yang diperoleh 40 dan nilai tertinggi yang diperoleh 65. Jumlah nilai yang diperoleh yaitu 1750 dengan nilai rata-rata 54,69, untuk standar deviasi bernilai 6,591.

## Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah kedua kelas yang dijadikan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat ditentukan statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian yang diajukan. Uji normalitas data awal diambil dari nilai *pre-test* kelas XI-IPS 4 (kelas eksperimen) dan kelas XI-IPS 1 (kelas kontrol). Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS, untuk uji kelompok sampelnya menggunakan uji sampel *Shapiro-Wilk* karena  $N < 50$ , dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ). Hal ini sependapat dengan Sulaeman et al., (2021) yang menyatakan jika jumlah sampelnya kurang dari 50 maka untuk mencari uji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS v24.00 dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Nilai Pre-Test**

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	Pre-Test Eksperimen	.185	32	.007	.936	32	.058
	Pre-Test Control	.175	32	.014	.937	32	.060

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Uji Normalitas Nilai Pre-Test SPSS v24.00

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil uji normalitas *pre-test* dari kelas eksperimen bila dilihat dari nilai *p-value* (Sig) yaitu 0,058 maka  $H_0$  diterima karena nilai *p-value* (Sig)  $> 0,05$ , sehingga nilai *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil dari kelas kontrol bila dilihat dari nilai *p-value* (Sig) yaitu 0,060 maka  $H_0$  diterima karena nilai *p-value* (Sig)  $> 0,05$ , sehingga nilai *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan keputusan uji tersebut dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel berdistribusi normal, artinya kedua kelas tersebut dapat digunakan sebagai sampel penelitian.

## Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui variansi kedua sampel homogen atau tidak. Untuk pengujian antara kedua kelompok menggunakan uji *Levene's* dengan tingkat signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) dengan bantuan SPSS v24.00. Uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene's* dengan bantuan SPSS v24.00 dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Nilai Pre-Test**

Test of Homogeneity of Variances			
Pre-Test			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.011	1	62	.917

Sumber: Hasil Uji Homogenitas Nilai Pre-Test SPSS v24.00

Berdasarkan keputusan output uji homogenitas pada tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa nilai *p-value* (Sig) 0,917  $> 0,05$  maka keputusan  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi-variansi dari dua sampel tersebut homogen. Mengingat bahwa sampel yang homogen merupakan syarat dari penelitian eksperimen, maka kelas XI-IPS 4 dan XI-IPS 1 dapat digunakan sebagai sampel penelitian karena sifatnya homogen. Artinya bahwa sekumpulan data yang berasal dari sampel yang tidak jauh berbeda keragamannya.



## Analisis Data Akhir

### Analisis Data Post-Test

Selain data yang didapat dari hasil *pre-test* di atas, peneliti juga menampilkan data-data hasil dari *post-test* yang didapat dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana data tersebut didapat setelah melakukan perlakuan terhadap kedua kelas tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh, hasilnya akan dipaparkan pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Deskripsi Data Akhir**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Eksperimen	32	60	85	2375	74.22	6.612
Post-Test Kontrol	32	40	75	1890	59.06	8.370
Valid N (Listwise)	32					

Sumber: Deskripsi Data Akhir Nilai Post-test SPSSv24.00

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa kelas yang sudah diberi perlakuan yaitu kelas Eksperimen (XI-IPS 4) dengan jumlah siswa (N) 32. Nilai terendah yang diperoleh 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh 85. Jumlah nilai yang diperoleh yaitu 2375 dengan nilai rata-rata 74,22, untuk standar deviasi bernilai 6,612. Sedangkan untuk kelas Kontrol (XI-IPS 1) dengan jumlah siswa (N) 32. Nilai terendah yang diperoleh 40 dan nilai tertinggi yang diperoleh 75. Jumlah nilai yang diperoleh yaitu 1890 dengan nilai rata-rata 59,06, untuk standar deviasi bernilai 8,370. Jadi dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda anatar kelas eksperimen (XI-IPS 4) dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dalam pembelajarannya dan kelas kontrol (XI-IPS 1) dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen memperoleh nilai lebih unggul daripada kelas kontrol, dengan jumlah nilai minimum kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu terpaut 20 nilai, dan nilai maksimum kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu terpaut 10 nilai.

### Uji Normalitas

Uji normalitas data akhir digunakan untuk menentukan apakah kedua kelas yang dijadikan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat ditentukan statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian yang diajukan. Uji normalitas data akhir diambil dari nilai *post-test* kelas XI-IPS 4 (kelas eksperimen) dan kelas XI-IPS 1 (kelas kontrol). Untuk menghitung normalitasnya, uji masing-masing sampel digunakan uji sampel *Shapiro-Wilk*  $N < 50$ , dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *SPSSv24.00* dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Nilai Post-Test**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-Test	Post-Test Eksperimen	.145	32	.087	.940	32	.073
	Post-Test Kontrol	.124	32	.200	.944	32	.094

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Uji Normalitas Nilai Post-Test SPSS v24.00

Berdasarkan tabel 5 di atas, diperoleh hasil uji normalitas *post-test* dari kelas eksperimen bila dilihat dari nilai *p-value* (Sig) yaitu 0,073 maka  $H_0$  diterima karena nilai *p-value* (Sig) > 0,05, sehingga nilai *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil dari kelas kontrol bila dilihat dari nilai *p-value* (Sig) yaitu 0,094 maka  $H_0$  diterima karena nilai *p-value* (Sig) > 0,05, sehingga nilai *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan keputusan uji tersebut dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji seragam atau tidaknya variansi kedua sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas data akhir diambil dari data nilai *post-test* kelas XI-IPS 4 (kelas eksperimen) dan kelas XI-IPS 1 (kelas kontrol). Uji homogenitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS, untuk pengujian antara kedua kelompok menggunakan uji *Levene's* dengan tingkat signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene's* dengan bantuan *SPSSv24.00* dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Nilai Post-Test**

Test of Homogeneity of Variances			
Post-Test			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.568	1	62	.215

Sumber: Hasil Uji Homogenitas Nilai Post-test SPSS v24.00

Berdasarkan keputusan output uji homogenitas pada tabel 6 di atas, dapat diketahui bahwa nilai *p-value* (Sig) 0,215 > 0,05 maka keputusan  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi-variansi dari dua sampel tersebut homogen. Mengingat bahwa sampel yang homogen merupakan syarat dari penelitian eksperimen, maka kelas XI-IPS 4 dan XI-IPS 1 dapat digunakan sebagai sampel penelitian karena sifatnya homogen. Artinya bahwa sekumpulan data yang berasal dari sampel yang tidak jauh berbeda keragamannya.

### Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat yang diperlukan dalam pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji t terpenuhi yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan memiliki variansi-variansi yang sama maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t (*Paired Sampel t-test*) dengan bantuan *SPSS v24.00*, taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ). Alasan menggunakan uji-t (*Paired Sampel t-test*) yaitu datanya berpasangan hal ini sependapat dengan Montolalu & Langi (2018) yang menyatakan uji-t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan yaitu "Terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran video animasi *powtoon* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan metode ceramah terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras". Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t (*Paired Sampel t-test*) dengan bantuan *SPSS v24.00* dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.688	7.719	1.364	-22.470	-16.905	-14.429	31	.000

Sumber: Hasil Uji Hipotesis SPSS v24.00

Berdasarkan Tabel 7 diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* = 0,000 dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ). Sehingga  $0,05 > 0,000$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran video animasi powtoon dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan metode ceramah terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan rincian data yang telah dihimpun menunjukkan bahwa prestasi belajar ekonomi rata-rata kelompok eksperimen dimana dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Powtoon* sebanyak 74. Sementara itu prestasi belajar ekonomi rata-rata kelompok kontrol dimana dalam pembelajarannya menggunakan metode ceramah 59. Dari prestasi belajar kedua kelompok tersebut terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Hal tersebut bisa dijadikan patokan bahwa kemampuan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Powtoon* jauh lebih tinggi dibanding siswa yang diberikan pembelajaran dengan metode ceramah yang berisi tentang pokok bahasan perpajakan, serta pemberian penjelasan secara garis besar dari peneliti tentang materi pokok perpajakan di kelas XI mata pelajaran Ekonomi.

Kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media *Powtoon* dapat meningkatkan kemampuan prestasi belajar karena siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam media pembelajaran *Powtoon* siswa harus menyimak beberapa video *Powtoon* tentang materi pokok perpajakan. Sehingga siswa mampu menyimpulkan dan menyelesaikan pembelajaran dan juga lebih semangat belajar karena guru memberikan tugas. Hasil observasi dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, lebih berani mengemukakan pendapat, lebih berani bertanya tentang hal yang belum dipahami dan menjadi aktif dalam berdiskusi.

Hasil akhir penelitian eksperimen tersebut ternyata sama dengan hasil penelitian terdahulu yang pernah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* seperti penelitian Kresnandya (2020), dengan judul "Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata". Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada sub konsep Vertebrata di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi tahun ajaran 2018/2019. Berdasarkan analisis statistik dengan uji t pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05. Hasil rata-rata N-gain kelas eksperimen adalah 0,77, sedangkan rata-



rata N-gain kelas kontrol adalah 0,68 hal ini menunjukkan adanya pengaruh media video animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang lebih baik dibandingkan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan media powerpoint. Powtoon merupakan media yang dapat diamati sehingga dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa meningkatkan hasil belajar siswa (Utami et al., 2023).

Selain itu hasil penelitian yang lain juga menyatakan bahwa media pembelajaran Powtoon merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, Scolastika et al., (2022) dengan judul “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas penerapan media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII tergolong tinggi dan efektif untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan pada perhitungan uji-t diketahui bahwa terdapat nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat efektivitas dari penggunaan media pembelajaran powtoon dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti di atas, sejalan dengan kelebihan Powtoon yang mana materi yang disajikan melalui Powtoon memiliki bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif Powtoon sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara dan music yang lebih baik, pendapat ini disampaikan oleh Yulia & Ervinalisa (2017:18). Sedangkan kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa pemberian materi metode ceramah tentang perpajakan cenderung agak pasif karena siswa hanya sebagai penerima informasi dari guru, media pembelajaran ceramah kurang bisa menarik perhatian siswa, sehingga siswa cenderung bosan dan malas mengikuti pembelajaran, pada pembelajaran langsung guru yang memfasilitasi siswanya dalam pembelajaran sehingga membuat siswa lebih pasif dibandingkan dengan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran *Powtoon*, siswa kelas kontrol tidak bisa menyerap semua materi yang disampaikan karena mereka masih bisa beraktivitas lain sehingga mereka kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini mengatakan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran *Powtoon* lebih baik dari pada kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa penjelasan dengan metode ceramah yang dapat dilihat dari kemampuan prestasi belajar.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sugihwaras dapat dipengaruhi oleh faktor luar, dalam hal ini yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran Powtoon, hal ini seperti yang dinyatakan oleh Wardani & Khikmah (2021), Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri siswa yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dalam hal ini faktor luar dikatakan dengan media pembelajaran Powtoon terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sugihwaras. Dengan demikian menggunakan media pembelajaran Powtoon dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti pembelajaran daripada menggunakan metode ceramah siswa cenderung agak pasif karena siswa hanya sebagai penerima informasi dari guru. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa adanya perbedaan prestasi belajar yang menggunakan media pembelajaran Powtoon dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras.

## KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian, penulis dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Selain itu media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* juga dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan hipotesis yang diperoleh dengan menyatakan bahwa media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan nilai yang dapat dilihat dari nilai tes yang meningkat dan menghasilkan prestasi belajar yang baik atau dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

## 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.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan media powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122-127.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Hidayat, M. (2015). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar, dan Dukungan Orang Tua terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas IX IPS di Man Bangkalan. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 3(1), 103-114.
- Irhadtanto, B. (2020). Studi Tentang Pengaruh Metode Penugasan Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pkn Siswa Sdn Wulung V Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora Tahun Pelajaran 2011/2012. *Media Bina Ilmiah*, 14(3), 2291-2298.
- Kresnandya, T. F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 28-37.
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh pelatihan dasar komputer dan teknologi informasi bagi guru-guru dengan uji-t berpasangan (paired sample t-test). *d'CARTESIAN: Jurnal Matematika dan Aplikasi*, 7 (1), 44-46.
- Nurseptia, G., Fauziah, I., & Lestiani, W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13-21.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(2), 173-181.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020, December). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Rohenan, R. (2021). Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Semangat Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Tebo. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 1(1), 46-53.

- Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., Abdullah, A. R., & Pd, S. (2019). *Prestasi belajar*. Literasi Nusantara.
- Scolastika, G. E., Barella, Y., Aminuyati, A., Okianna, O., & Atmaja, T. S. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 598-605.
- Sebastian, D. R. (2022). Pengaruh persepsi siswa atas lingkungan dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(2), 5055-5062.
- Stevani, F. (2016). Pengaruh Intelligence Quotient Dan Emosional Quotient Terhadap Prestasi Belajar Mata Matakuliah Pengantar Akuntansi I Mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan Ekonomi Ikip PGRI Bojonegoro Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 3(2), 20-30.
- Sulaeman, M. G., Jusniani, N., & Monariska, E. (2021). Penggunaan model pembelajaran creative problem solving (CPS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 66-81.
- Utami, F. H., Yanzi, H., & Nurhayati. (2023). Pengaruh Proyek Teater dan Poster Terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1(1), 23-30.
- Wardani, D. K., & Khikmah, N. (2021). Analisis Regresi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa kelas XI di MAPK Al-Hidayah Baron Nganjuk. *Exact Papers in Compilation (EPiC)*, 3(3), 419-424.
- Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020, November). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I Tahun Ajaran 2020/2021. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 222-228).
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran sejarah indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa IIS kelas X di SMA Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Journal of Historical Education Study Program*, 2(1).
- Yusri, D., & Zaki, A. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820.
- Zumroni, K. F. (2017). *Penggunaan media powtoon dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).