

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA
UPT SPF SMP NEGERI 1 MAKASSAR**

Rezki Samulia¹, Muhammad Nawir², Syarifuddin Cn.Sida³

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

[1rezkisammul@gmail.com](mailto:rezkisammul@gmail.com), [2muhammadnawir@unismuh.ac.id](mailto:muhammadnawir@unismuh.ac.id),

[3syarifuddin.sida@gmail.com](mailto:syarifuddin.sida@gmail.com).

ABSTRACT

Rezki Samulia, 2024. The Effect of Using Powtoon-Based Interactive Media on Science Learning Outcomes of UPT SPF Students at SMP Negeri 1 Makassar. Thesis, Educational Technology Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervisor 1 Mr. Muhammad Nawir. Supervisor 2 Mr. Syarifuddin Cn Sida. This research aims to determine the creativity and influence of using Powtoon interactive media on the science learning outcomes of UPT SPF students at SMP Negeri 1 Makassar. The type of research used in this research is experimental research with a quantitative approach. The experimental research used in this research is Pre-Experimental Design, Pre-test and post-test one group is used as the research design. The population in this study was class VIII students, totaling 438 people. The sample in this study was class VIII, totaling 42 people, selected through Random Sampling. Data collection techniques in this research are observation, tests and documentation. The results of this research show the creativity and influence of the use of Powtoon interactive media on science learning. It shows that there is an influence of the use of Powtoon learning media on the science learning outcomes of class VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar students. The calculation results show that the t-count value $> t\text{-table}$ is $4,759 > 1,682$, thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. This shows that there is an influence of the use of Powtoon learning media on student learning outcomes in class VIII science subjects at UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar.

Keywords: Learning Media, Powtoon, Learning Outcomes, Science

ABSTRAK

Rezki Samulia, 2024. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Bapak Muhammad Nawir. Pembimbing 2 Bapak Syarifuddin Cn Sida. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas dan pengaruh penggunaan media interaktif *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design, Pre-test dan post-test satu

kelompok digunakan sebagai desain penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 438 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII yang berjumlah 42 orang, terpilih melalui *Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan kekreatifan dan pengaruh penggunaan media interaktif *Powtoon* terhadap pembelajaran IPA menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ $4.759 > 1.682$ dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Hasil Belajar, IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi kehidupan manusia, pada saat ini pendidikan di Indonesia menjadi hal terpenting bagi kehidupan masyarakat karna pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat menunjang kesuksesan di masa yang akan mendatang. Pendidikan zaman sekarang sudah banyak macam cara pembelajarannya

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Di zaman yang standar teknologi sudah dikenal luas bagi masyarakat tidak sedikit dari guru ataupun calon guru mulai menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran melibatkan teknologi contohnya penggunaan komputer, handphone dan sejenisnya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan memanfaatkan fitur yang di sediakan dalam teknologi tersebut demi mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian dengan judul pengaruh media interaktif berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPA Siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Penelitian ini menjadi penting untuk memenuhi informasi apakah penggunaan media

pembelajaran menggunakan *powtoon* dalam pembelajaran interaktif dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar dengan mengevaluasi dampak positif maupun negatif yang di peroleh selama penggunaan media tersebut di dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio dan visual. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangannya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan didalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi.

Powtoon merupakan program aplikasi bersifat *online* yang ada diinternet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *powtoon* yakni mudah digunakan karena hasil

akhirnya berupa video serta dapat membuat animasi yang menarik minat siswa. Banyak pilihan animasi yang tersedia di aplikasi *Powtoon* sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manua. Kelengkapan animasi yang menunjang pembuatan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk siswa karna sifatnya yang menarik dan terkesan lucu. Setelah studi pendahuluan di lakukan di sekolah peneliti akan mengetahui lebih jelas masalah yang akan di hadapi, baik situasi sekarang dan kemungkinan kemungkinan yang akan terjadi pada masa mendatang. Dalam membuat studi pendahuluan ini peneliti menggunakan siswa dan warga sekolah UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar sebagai sumber informasi, seseorang yang dapat di jadikan tempat berdialog dan bertukar pikiran tentang informasi yang di perlukan sesuai dengan masalah dan lingkup penelitian yang akan di laksanakan. Sehingga di peroleh informasi di lapangan bahwa proses pembelajaran menggunakan media buku dan papan tulis dalam proses pembelajaran sedangkan dapat kita

ketahui bahwa inovasi penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat di manfaatkan di dalam proses pembelajaran sebagai bentuk motivasi belajar siswa karna di dalamnya terdapat fitur video, gambar, audio untuk pengguna.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2009:107) “Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” Sedangkan menurut Arikunto (2006:3) mengatakan bahwa. Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design, sehingga penelitian ini hanya dapat digunakan pada satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Pre-test

dan post-test satu kelompok digunakan sebagai desain penelitian, yaitu. kelompok eksperimen mendapat pre-test sebelum diberikan perlakuan dan kemudian post-test setelah pembelajaran berakhir.

1. Populasi

Tabel Keadaan Populasi

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII 1	40
2.	VIII 2	40
3.	VIII 3	42
4.	VIII 4	42
5.	VIII 5	40
6.	VIII 6	40
7.	VIII 7	40
8.	VIII 8	41
9.	VIII 9	38
10.	VIII 10	37
11.	VIII 11	39
	Total	438

(Sumber: dari hasil observasi kelas SMP
Negeri 1 Makassar)

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang diteliti. Sugiyono (2019:126) mengatakan bahwa “populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek-obyek atau subyek-subyek dengan jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan dari situlah diambil

kesimpulannya". Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar yang meliputi :

2. Sampel

Sugiyono (2019) mengatakan bahwa sampel adalah bagian kecil yang mewakili populasi tersebut. Bila peneliti tidak mampu mempelajari semua yang ada dipopulasi misalna karna keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan *Porposive Sampling*. *Proposive Sampling* adalah teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam mengambil sampelnya Suharmi Arikunto (2010). Alasan digunakannya teknik *Porposive Sampling* oleh peneliti karena peneliti hanya bisa menggunakan kelas VIII.3 UPTS SPF SMP Negeri 1 Makassar karena keterbatasan waktu dan tenaga sehingga peneliti hanya memerlukan satu kelas yang mewakili karakteristik seluruh

populasi. Diantaranya ampel penelitian sebagai berikut:

Tabel keadaan Sampel

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	Kelas VIII 3	27	15	42
Jumlah Sampel				42

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di UPT SPF SMP Negeri 1 kelas VII 3 dengan jumlah siswa sebanyak 42 orang maka data *preetest dan posttest* yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* yang diperoleh telah dianalisis berdasarkan tehknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1) Hasil Analisis Preetest Menggunakan Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 90 dan skor terendah 30, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil preetest siswa 58. 05 dan standar deviasi

15.365. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut

Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar (*pretest*)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	42	30	90	58.05	15.365
Valid N (listwise)	42				

(Sumber: Output SPSS 26)

**Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar
(*Preetest*)**

No	Kategori Nilai Statistic	Nilai
1.	Nilai tertinggi	90
2.	Nilai terendah	30
3.	Nilai rata-rata	58.05
4.	Standar deviasi	15.365
5.	Sampel	41

b) Kategori Hasil Belajar Siswa

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi makanan dan sistem pencernaan pada 42 orang siswa terdapat 3,80% pada kategori sangat rendah, 42,85% pada kategori rendah. 0% pada kategori sedang, 7,14% kategori tinggi dan 7,14% pada kategori sangat tinggi lebih jelasnya dapat dilihat dari table dihalaman berikut:

Tabel Distribusi Dan Frekuensi Hasil Belajar (*Preetest*)

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
----	----------------	----------	-----------	----------------

1.	0-54	Sangat rendah	16	3,80 %
2.	55-74	Rendah	18	42.85 %
3.	75-79	Sedang	0	0 %
4.	80-89	Tinggi	3	7,14%
5.	90-100	Sangat tinggi	3	7,14%

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar bahwa nilai *pretest* sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi makanan dan sistem pencernaan pada mata pelajaran IPA terdapat 33 orang siswa dengan presentasi sebesar 75.57% kategori tidak tuntas dan 9 siswa dengan persentase sebesar 21.42% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70%. Lebih jelasnya dapat dilihat dari table berikut:

Tabel Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar (*pretest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase
≤ 6	Tidak tuntas	33	75.57%
≥ 7	Tuntas	9	21,42%
Jumlah		42	100

2) Hasil Analisis *Posttest* Menggunakan Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat

bahwa sesudah diberikan perlakuan

diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 40. Nilai rata-rata hasil *posttest* siswa 66.34 dan standar deviasi 15,125 lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar (*Posttest*)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	42	40	100	66.34	15.125
Valid N (listwise)	42				

(Sumber: Output SPSS 26)

Tabel Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Biologi (*Posttest*)

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1.	Nilai tertinggi	100
2.	Nilai terendah	40
3.	Nilai rata-rata	66,34
4.	Standar deviasi	15.125
5.	Sampel	42

b) Kategori Hasil Belajar Siswa

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi makanan dan sistem pencernaan pada 42 orang siswa terdapat 23,80% pada kategori sangat rendah, 45,23% pada kategori rendah. 0% pada kategori sedang, 16.66% kategori tinggi dan 11.90% pada kategori sangat tinggi lebih jelasnya dapat dilihat dari table dihalaman berikut:

Tabel Distribusi Dan Frekuensi Hasil Belajar (*Posttest*)

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1.	0-54	Sangat rendah	10	23.80 %
2.	55-74	Rendah	19	45.23 %
3.	75-79	Sedang	0	0 %
4.	80-89	Tinggi	7	16.66%
5.	90-100	Sangat tinggi	5	11,90%

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar bahwa nilai *posttest* setelah adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi makanan dan sistem pencernaan pada mata pelajaran IPA terdapat 21 orang siswa dengan presentasi sebesar 50.00% kategori tidak tuntas dan 21 siswa dengan persentase sebesar 50.00% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70%. Lebih jelasnya dapat dilihat dari table berikut:

Tabel Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar (*posttest*)

Skc Kategorisasi	Frekuensi	Presentasi
≤ 61 Tidak tuntas	21	50.00%
≥ 71 Tuntas	21	50.00%
Jumlah	42	100

d) Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara *Preetest* Dan *Posttest*

Apabila disajikan dengan tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan (*pretest*) dan setelah dilakukan (*posttest*) dengan

menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel Distribusi Hasil Belajar IPA Preetest Dan

Kategori Statistik	N	Posttest Nilai Statistik	
		Preetest	Posttest
Jumlah sampel		42	42
Nilai tertinggi		90	100
Nilai terendah		30	40
Nilai rata-rata		58.05	66.34
Standar deviasi		15.365	15.125

Dari tabel diatas digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon* (pretest) yaitu 58.05 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon* (posttest) yaitu 66.34. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang dihadapkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*

1. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar.

Pengujian hasil hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Selanjutnya pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji t pada taraf

signifikan $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan $(df)=(n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan ditolak.

Artinya penggunaan media pembelajaran *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya penggunaan media pembelajaran aplikasi *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adapun perhitungan yang digunakan dalam memperhatikan data untuk pengujian hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss* sebagai berikut:

Tabel Distribusi Uji-t One Group Pretest-

Posttest

Paired Samples Test

Paired Differences					
M	Std. Deviation	Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Sign. (2-tailed)
			Lower	Upper	

P	Pret	-	11.1	1.	-	-	-	4	.0
ai	est	8.	59	74	11.	4.	4.	0	00
r	-	29		3	81	77	75		
1	Pos	3			5	1	9		
	ttest								

Berdasarkan hasil perhitungan program komputer spss 26 pada tabel diatas yang telah dilakukan maka diperoleh t_{hitung} 4.759, selanjutnya untuk dibandingkan dengan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$Dk = n - 1$$

$$= 42 - 1$$

$$= 41$$

Harga tabel dengan taraf signifikan $= 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = 41 dari tabel distribusi diperoleh $t_{tabel} = 1.682$ dengan hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ $4.759 > 1.682$ dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar.

A. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran biologi kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Analisis hasil belajar siswa sebelum diterapkannya pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran *Powtoon* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah. Sebaliknya, hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran *Powtoon* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah tercapai. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media *Powtoon* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dengan pembelajaran di akibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media *Powtoon* konsep materi pembelajaran dapat didesain serta ditampilkan dengan menggunakan ilustrasi animasi yang sesuai dengan gambaran yang terjadi pada kehidupan nyata.

Harrison dan Hummell (2010 hlm, 21-22), menyatakan bahwa “Animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar”. Sehingga dengan adanya unsur animasi yang berupa ilustrasi nyata pada media Powtoon tersebut menjadikan siswa mampu memikirkan bagaimana materi pembelajaran yang sebelumnya telah dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Sanjaya (2012, hlm, 73) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan pemahaman dalam aspek kognitif tetapi media pembelajaran juga memiliki fungsi dalam peningkatan dan pengembangan aspek keterampilan dan sikap”.

Penerapan menggunakan media *Powtoon* dalam pembelajaran IPA menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat tes awal, masih ada beberapa siswa memperoleh nilai dibawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran IPA menggunakan media *Powtoon* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 58.05 dan nilai rata-rata posttest sebesar 66.34 dimana nilai rata-rata posttest lebih

besar dari nilai pretest. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho tahun (2020), berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pada komponen materi atau isi, produk media pembelajaran berbasis video Powtoon memperoleh skor rata-rata dari dua dosen pakar sebesar 4,3 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Selain dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal, para siswa yang berjumlah 25 siswa saat uji coba juga memberikan penilaian dan memperoleh skor rata-rata 4,42 masuk dalam kategori “sangat baik”. Jadi, dengan hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis Powtoon pada komponen materi atau isi dinyatakan layak untuk digunakan.

Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018) berdasarkan Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Minat belajar siswa pada siklus I sebesar 2,9 dengan kriteria sedang, meningkat menjadi 3,2 dengan kriteria tinggi pada siklus II. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,28 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%, meningkatkan menjadi 81,42 dengan ketuntasan klasikal 85,71% pada siklus II. Penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIID SMP Nurul Islam Jember pada kompetensi dasar

mendesripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Menurut Deiby Tiwow dkk (2022) berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis interaksi seperti yang disajikan maka diperoleh nilai $F_{hitung} = 45,714$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Diperoleh $F_{tabel} = 3,63$. Jika kedua nilai F tersebut diperbandingkan, maka ternyata $F_{hitung} \neq F_{tabel}$. Hal ini dapat diartikan bahwa interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar

Berdasarkan hasil analisis statistiki inferensial, teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang telah direncanakan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media

pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Hal ini menunjukkan bahwa melalui uji hipotesis yang dibuktikan dengan analisis statistik dari uji korelasi yang menyatakan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $4.759 > 1.682$ dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 .

DAFTAR PUSTAKA

KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at:

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
[Diakses 10 Januari 2022].

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Deiby, T. (2022) Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. 122(111) 2022.

Anggita, Z. (2020). Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 44-51.

Hendrik, Muhammad. Tentang *Powtoon*.
<http://muhammadhendrik94.blogspot.co.id/2015/12/tentang-powtoon.html> Diakses pada 21 Januari 2022
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>.

- Munadi, Y. (2008) Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurdiansyah, E., & dkk. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics*, 15. Persada
- Nugroho, P. W. A. (2020). Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. *Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*. Retrieved from https://repository.usd.ac.id/36707/1/151224014_full.pdf.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322-328.
- PUTRI, Ervina Febriani. Media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 2021, 5.2: 198-205.
- Fajar, Syahrul, Cepi Riyana, and Nadia Hanoum. "Pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu." *Jurnal Pengajaran MIPA 3.2* (2017): 101-114.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Purwanto, E., & Nugroho, P. W. (2020). Metodologi penelitian kuantitatif.
- 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: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1).
- 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.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya.

Sholikhati, N. I., & Astuti, N. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Powtoon. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 78-84.

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 Ekonomil: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122-127.

https://web.archive.org/web/20180417231035id_/http://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/viewFile/8957/pdf_1