

**Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon*  
terhadap Hasil Belajar PKN Materi Hak Dan Kewajiban  
pada Siswa Kelas IV SD**

Mimin Ninawati <sup>1)</sup>, Kasyani Tuti <sup>2)</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

miminninawati30@gmail.com<sup>1)</sup>, tutikasyani@gmail.com<sup>2)</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar PPKN Materi hak dan kewajiban Pada Siswa Kelas IV SDN Cipayung 03 pagi bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh media pembelajaran animasi *powtoon* terhadap hasil belajar PPKn. Metode yang peneliti pakai adalah kuantitatif eksperimen dengan *quasi eksperiment* dengan desain *pre test- post test control group design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 siswa yang terdiri dari kelompok eksperimen yaitu 32 siswa kelas IV-A dan kelompok kontrol yaitu 32 siswa kelas IV-B. Hasil dari penelitian meunjukkan bahwa terdapat pengaruh baik dari media pembelajaran animasi *powtoon* untuk hasil belajar PPKn. Hasil Penelitian Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi *powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dengan skor  $3,753 > 1,699$  sehingga penelitian ini bisa dikatakan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Animasi, PPKN, Hak dan Kewajiban

**ABSTRACT**

*Research on the Effect of Powtoon Animation-Based Digital Learning Media on Civics Learning Outcomes The material on rights and obligations of fourth grade students at SDN Cipayung 03 aims to determine whether or not the effect of powtoon animation learning media on Civics learning outcomes. The method that the researcher uses is a quantitative experiment with a quasi-experimental design with a pre-test-post-test control group design. The sample in this study amounted to 64 students consisting of the experimental group, namely 32 students in class IV-A and the control group, namely 32 students in class IV-B. The results of the study show that there is a good effect of the powtoon animation learning media on PPKn learning outcomes. The results of this study indicate that the POWTOON animation learning media has an effect on improving student Civics learning outcomes, this is evidenced by the value  $>$  with a score of  $3.753 > 1.699$  so that this study can be said to have a significant influence on student learning outcomes.*

**Keywords:** Media Learning, Animation, Civic Right and Obligatitons

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini dapat berimplikasi pada pemanfaatan pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Guru dapat menggunakan teknologi yang lebih canggih untuk penggunaan media pembelajaran dalam memenuhi kebutuhan proses pembelajaran didalam kelas. Dibeberapa sekolah jenjang dasar di Indonesia ditemukan permasalahan siswa, seperti rendahnya hasil belajar siswa, dan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep (Hadi, 2017).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019).

Pada proses pembelajaran berlangsung guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran tersebut. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan menggunakan media yaitu media salah satunya video animasi *powtoon* dengan menggunakan media ini siswa bisa belajar dengan aktif, dan lebih tepatnya siswa bisa lebih bersemangat. Video animasi *powtoon* membantu proses pembelajaran dan materi yang terdapat dalam video menjadi daya tarik siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang di sampaikan guru. dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai (Dewi & Handayani, 2021).

Video animasi sebagai media pembelajaran akan disajikan dengan warna menarik serta cerita yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Tujuan dari video animasi pembelajaran ini agar siswa-siswa Sekolah Dasar bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat lebih memahami materi yang sedang dipelajari (Ponza et al., 2018).

Karakteristik muatan PPKn pada umumnya sangat teoritis, abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup materi PPKn untuk pendidikan dasar kelas rendah diantaranya makna simbol-simbol Pancasila dan lambang negara Indonesia, memahami hak, kewajiban dan tanggungjawab warganegara, memahami keberagaman personal, sosial dan kultural, serta upaya menjalin persatuan dan kesatuan bangsa (Darmawan et al., 2021).

Penggunaan media video animasi *powtoon* diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Fajar et al., 2017) dengan judul pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu menyimpulkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap Guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya (Darmawan et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat siswa tampak bosan karena proses pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan guru. Setelah melihat proses pembelajaran PPKn salah satunya pada materi Hak dan Kewajiban masih menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu dengan menjelaskan dan langsung mengerjakan soal sehingga siswa merasa bosan maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dilakukan peneliti untuk membuat suatu media pembelajaran berupa video animasi *powtoon* pada pembelajaran PPKN materi Hak dan Kewajiban.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif dengan metode true experimental design dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu pada desain ini kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok tersebut diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum diberikan treatment. Setelah diberikan pretest baru diberikan treatment, kemudian dilakukan posttest. Terakhir, membandingkan nilai pretest dengan posttest untuk mengetahui hasil dari pemberian treatment tersebut.

**Tabel 1**  
**Pola nonequivalent post test kontrol desain**

	Pretest	Perlakuan	Post test
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$
Kontrol	$O_3$	–	$O_4$

Keterangan :

- A = Kelas yang terpilih sebagai kelompok eksperimen
- B = Kelas yang terpilih sebagai control
- $O_1$  = Kelompok eksperimen
- $O_3$  = Kelas kelompok kontrol
- X = Perlakuan khusus pada kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi *powtoon*.
- $O_2$  = Pemberian posttest pada kelompok eksperimen dengan media animasi *powtoon*.
- $O_4$  = Pemberian posttest pada kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan animasi *powtoon*.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Muhammadiyah, 2021). Sampel adalah suatu bagian anggota yang dipilih dengan cara tertentu untuk mewakili total populasi (Susanti, 2019). Sampel penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol jumlah sampel 64 siswa adalah siswa kelas IV sebanyak 2 kelas, yaitu IV-A dan IV-B.

Pengumpulan data melalui teknik tes dilakukan dengan memberikan instrument tes yang terdiri dari seperangkat pertanyaan atau soal untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa terutama pada aspek kognitif. Setelah diberi perlakuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa. Sebelum digunakan, tes dianalisis validitas dan reliabilitas butir soal terlebih dahulu. Dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan uji-t dua sampel independen. Sebelum dilakukan uji hipotesis data yang dihasilkan harus diuji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam menganalisis data penelitian ini menggunakan program SPSS 17 dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Cipayung 03 Pagi dapat diketahui bahwa hasil data kedua kelas sampel berasal dari keadaan yang sama. Kemudian kedua sampel diberikan perlakuan berbeda, untuk kelas eksperimen yaitu kela IV –A diterapkan media pembelajaran

berbasis video animasi *powtoon* dan kelas control yaitu kelas IV – B diterapkan media pembelajaran dengan modul.

Untuk melihat seberapa besar media pembelajaran digital interaktif *Word Wall* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn, penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Merupakan alat pengukuran yang di gunakan untuk melihat sejauh mana ketepatan dari instrument yang akan digunakan dalam penelitian, oleh karenanya uji validitas sangat diperlukan, dengan ketentuan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  baru bisa dikatakan instrument valid atau bisa digunakan dalam penelitian (Apriliawati, 2020).

Uji Validitas dilaksanakan di SDN Cipayung 03 Pagi dengan jumlah responden/sampel 32 siswa beserta jumlah soal yang digunakan berjumlah 30 soal.

**Tabel 2**  
**Uji Validitas**

Hasil	Jumlah	Nomer Soal
Valid	22	1,2,3,4,6,9,10,11,12,13,15,16, 19,20,21,22,23,26,27,28,29,30
Drop	8	5,7,8,14,17,18,24,25

Berdasarkan tabel di atas, maka di dapatkan hasil 22 soal yang diberikan dikatakan valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan 8 soal yang tidak valid dikarenakan nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Uji Reliabilitas ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana nilai instrument berdistribusi reliabilitas, serta bisa digunakan dalam penelitian yang dilakukan pada kelas IV SDN Cipayung 03 Pagi. Data bisa dikatakan Reliabel bila mana  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan seberapa tinggi nilai reliabilitas yang didapatkan (Amanda et al., 2019).

**Tabel 3**  
**Uji Reliabilitas**

Nilai $r_{hitung}$	n	$r_{tabel}$	Keterangan
0,806	32	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$ Instrumen Reliabel

Setelah dilakukan perhitungan hasil yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa  $0,806 > 0,361$ , sehingga instrument ini dapat dikataka “reliabel” dengan berdistribusi “Tinggi” dan layak digunakan sebagai instrument penelitian. Uji Normalitas dilakukan setelah mendapatkannya hasil dari penelitian yang dilakukan dengan cara menyebarkan soal Pre-test sebagai Langkah awal mengukur kemampuan siswa sebelum melakukan pembelajaran, kemudian menyebarkan soal Post-test di akhir pembelajaran. Dalam melakukan pembelajaran memiliki perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang dimana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan khusus dengan mendapatkan pembelajaran lewat animasi *Powtoon*.

Untuk melihat hasil penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, Maka diperlukan uji normalitas yang dilakukan dengan ketentuan  $l_{hitung} < l_{tabel}$  data bisa dikatakan berdistribusi normal, hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan sebagai berikut :

**Tabel 4**  
**Uji Normalitas**

Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Pre-Test(Eks)	0,098	0,157	Normal

Post-Test(Eks)	0,122	0,157	Normal
Pre-Test(Kontrol)	0,999	0,157	Normal
PostTest(Kontrol)	0,141	0,157	Normal

Berdasarkan dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen baik dari Pre-test maupun Post-test berdistribusi normal dengan hasil  $t_{hitung} < t$ , dengan hasil yang didapatkan berdistribusi normal maka perhitungan bisa dilanjutkan dengan uji Homogenitas.

Hasil dari uji homogenitas yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh hasil dari  $f_{hitung}$  1,147 dan  $f_{tabel}$  1,822 dengan taraf ketentuan  $f_{hitung} < f_{tabel}$ . Maka dapat dinyatakan data berdistribusi homogen.

**Tabel 5**  
**Uji Homogenitas**

$f_{hitung}$	$f_{tabel}$	Ketentuan	Keterangan
1,147	1,822	$f_{hitung} < f_{tabel}$	Berdistribusi Homogen

Uji hipotesis menggunakan uji t dengan taraf ketentuan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  untuk melihat hasil akhir dalam penelitian ini berpengaruh atau tidaknya media animasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas IV

**Tabel 6**  
**Uji T**

$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Ketentuan	Keterangan
3,753	1,669	$T_{hitung} > T_{tabel}$	Terdapat Pengaruh

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran animasi powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

**Tabel 7**  
**Rata-Rata**

Kelas	Mean	Nilai Max	Nilai Min
Kelas Eks	88	100	70
Kelas Kntrl	78	90	55

Dari data tabel di atas terdapat perbedaan hasil rata-rata kelas ekperimensebesar 88.00 dan kelas kontrol 78.00 beserta nilai maksimum dan nilai minum terdapat perbedaan hal ini dapat dinyatakan siswa termotivasi untuk belajar sehingga mencapai hasil belajar yang memuaskan.

## PEMBAHASAN

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami kemajuan yang semakin canggih. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, dan salah satunya yaitu aspek Pendidikan, yang dimana guru dipaksa untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknologi salah satunya ialah berinovasi dengan penggunaan media pembelajaran.

Perkembangan zaman bukan hanya berdampak pada guru melainkan kepada siswa, berdasarkan hasil observasi peneliti melihat siswa tampak bosan karena proses pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan guru sedangkan siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam

kehidupan sehari-harinya salah satunya ialah penggunaan handphone. Oleh karenanya siswa tampak bosan karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak memuaskan, dengan tidak mencapainya nilai Kriteria ketuntasan Minimal yang terdapat disekolah.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang tepat agar mendapat hasil yang optimal. Pemilihan media pembelajaran juga untuk mencapai standar kompetensi yang ditentukan sehingga siswa dapat cermat, paham dan fokus terhadap materi yang disampaikan dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran ialah animasi Powtoon yang bisa digunakan dalam pembelajaran dikelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini sudah terbukti dengan penelitian ini penggunaan animasi powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan temuan dari penelitian kali ini menunjukkan bahwa siswa merasakan pengaruh media pembelajaran video animasi powtoon dalam pembelajaran ppkn materi hak dan kewajiban memiliki persepsi positif hal itu ditunjukkan dengan rata-rata dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dalam rata-rata baik berdasarkan hasil perhitungan analisis dilakukan dengan menggunakan SPSS. Serta dalam penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran animasi powtoon terhadap hasil belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Apriliawati, D. (2020). Diary Study sebagai Metode Pengumpulan Data pada Riset Kuantitatif: Sebuah Literature Review. *Journal of Psychological Perspective*, 2(2), 79–89. <https://doi.org/10.47679/jopp.022.12200007>
- Darmawan, R., Hariyatmi, & Supriyanto. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan Pelajaran Ppkn Peserta Didik Kelas VIB di SDNegeri 01 Tawangmangu. *Educatif:Journal of Education Research*, 4(1), 19–26.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PATA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TERPADU (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 25 Kota Bandung). *Educehnologia*, 3(2), 101–114.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812(2019)*, 181–188.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102.
- Muhammadiyah, I. A. I. (2021). Pengaruh Minat Belajar Dan Kreativitas Berpikir Terhadap Prestasi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ilmi*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v2i1.706>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Susanti, R. (2019). Sampling Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 16, 187–208. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.543>