

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTON PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
TEHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3
PEMALANG**

Ismatul Maula

email: ismamaula113@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The low student learning outcomes in the PPKn class XI MIPA subject at SMA N 3 Pemalang became the impetus for this research. The purpose of this study was to determine whether there was an effect of powtoon-based learning media on student learning outcomes at SMA N 3 Pemalang. This study used an experimental method with a quantitative approach which was divided between the experimental group and the control group. The population in this study were 144 students while the sample consisted of 36 from the control class and 36 from the experimental class. Data collection methods used are observation, questionnaires, tests, documentation. The data analysis used is validity and reliability test, t-test, normality test, and homogeneity test are examples of data analysis techniques. Based on the findings of this study, the average number of students who showed an interest in the media in their response to conventional learning media was 87.6, included in the interested category. Meanwhile, students' responses using powtoon-based learning media got an average of 99.8 with the classification of being very interested in the media. The average pretest score of students in the control class was 69.43, and the average posttest score of student learning outcomes was 75.00 or an increase of 5.57 percent. While the average pretest score of students in the experimental class was 65.45, and the average posttest score was 78.30 which is an increase of 12.85 percent. Student learning outcomes increase not only in the cognitive domain but also in the psychomotor and affective domains.

Keywords: *Powtoon-Based Learning Media, Learning Outcomes*

Abstrak

Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI MIPA di SMA 3 Pemalang menjadi pendorong dilakukannya penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis powtoon terhadap hasil belajar siswa SMA 3 Pemalang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang terbagi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi pada penelitian ini yaitu 144 siswa sedangkan sampel berjumlah 36 dari kelas kontrol, dan 36 dari kelas eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, tes, dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu Uji validitas dan reliabilitas, Uji-t, uji normalitas, dan uji homogenitas adalah contoh-contoh teknik analisis data. Berdasarkan temuan penelitian ini rata-rata jumlah siswa yang menunjukkan minat terhadap media dalam tanggapannya terhadap media pembelajaran konvensional adalah 87,6 masuk kedalam kategori tertarik. Sedangkan respon siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon mendapat rata-rata 99,8 dengan klasifikasi sangat tertarik pada media. Nilai rata-rata pretest siswa di kelas kontrol adalah 69,43, dan nilai rata-rata posttest hasil belajar siswa adalah 75,00 atau meningkat 5,57 persen. Sedangkan rata-rata nilai pretest siswa pada kelas eksperimen adalah 65,45, dan rata-rata nilai posttest adalah 78,30 yang merupakan peningkatan sebesar 12,85 persen. Hasil belajar siswa meningkat tidak hanya pada ranah kognitif tetapi juga pada ranah psikomotorik dan afektif..

Kata kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Powtoon, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Kualitas intelektual dan moral kehidupan manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Pola interaksi antara guru dan siswa sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dalam pendidikan. Ketika datang ke pembelajaran tradisional, siswa yang rata-rata memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi cenderung menjadi tidak tertarik. Akibatnya, guru harus kreatif dalam memilih alat pembelajaran untuk menjaga perhatian siswa. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membangun hubungan dengan siswanya selama proses pembelajaran.

Setelah selesai studi pendahuluan berdasarkan observasi yang dilakukan selama magang 3 di SMA N 3 Pemalang Proses pembelajaran PPKn belum sepenuhnya memanfaatkan media sebagai alat bantu atau sebagai penunjang proses belajar mengajar menurut peneliti. Guru mata pelajaran PPKn hanya menggunakan media dan alat bantu seperti buku pelajaran, spidol, dan papan tulis sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas dan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil ulangan harian siswa SMA Negeri 3 Pemalang menunjukkan bahwa nilai PPKn kelas XI MIPA masih rendah dengan rata-rata 66,76 yang dibuktikan dengan hasil tersebut. Jumlah siswa yang tuntas mata pelajaran PPKn lebih sedikit dibandingkan dengan yang tidak tuntas.

Guru sebagai pelaku pendidikan, dimana guru harus secara langsung memberikan materi kepada peserta didik dengan metode yang menarik, efektif dan inovatif. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik. Hal ini nantinya akan berpengaruh pada pemahaman, daya serap, dan hasil belajar siswa. Saat ini pembelajaran berbasis teknologi mutlak diperlukan

agar siswa lebih terlibat dan memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru.

Media video yang praktis dan mudah dibuat adalah media *powtoon*. Media video animasi berbasis *powtoon*, termasuk ke dalam media audio visual. Media audio visual merupakan media yang tidak hanya di dengar melainkan juga bisa dilihat. Media video animasi *powtoon* memiliki kelebihan seperti memiliki tampilan yang menarik, interaktif, praktis, dapat memberikan feedback serta motivasi

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul” Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Terhadap Hasil Belajar siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pematang

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian. Sedangkan desain penelitian yang di gunakan adalah nonequivalent control group design dalam bentuk pre-test dan post-test. Populasi penelitian adalah Seluruh kelas XI MIPA yang berjumlah 144 siswa dan Sampel penelitian di tentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling yaitu 36 siswa kelas XI MIPA 3(kelas kontrol) dan 36 siswa XI MIPA 4 (kelas eksperimen). Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu Observasi, angket, tes, dan dokumentasi. instrumen untuk pengujian, seperti uji validitas dan reliabilitas. Dalam proses pengolahan data dilakukan dengan menggunakan analisis data

menggunakan uji t, uji homogenitas, dan uji normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada penelitian ini menjelaskan pengaruh media pembelajaran berbasis *powtoon* dalam mata pelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa SMA N 3 pemalang.

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* masuk kedalam kategori Sangat tertarik dengan Presentase rata- rata 99,8 Sedangkan Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Konvensional (ceramah) masuk kedalam kategori tertarik dengan presentase rata- rata 87,6 .

Tabel 4.5

Analisis Statistik Hasil Belajar Siswa

Kelas penelitian	Pretes		Posttes		Peningkatan
	Total	Rata-rata	Total	Rata-rata	
Kelas eksperimen	2335	65,45	2830	78,30	12,85
Kelas kontrol	2440	69,43	2700	75,00	5,57

Sumber: Data Penelitian Tahun 2023

Seperti terlihat pada tabel di atas, nilai rata – rata hasil belajar siswa kelas kontrol 69,43 lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen yaitu memperoleh rata -rata sebesar 65,45. Setelah terjadi pembelajaran dimana kelas eksperimen di beri media pembelajaran berbasis *powtoon* sehingga terjadi peningkatan nilai rata- rata siswa pada kelas eksperimen sebesar 78,30 sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata- rata 75,00.

Berdasarkan pengamatan peneliti Peningkatan Hasil belahjar tidak hanya pada ranah kognitif melainkan ranah psikomotorik dan afektif siswa, semuanya dapat memperoleh manfaat dari hasil belajar yang lebih baik. Rata-rata persentase perolehan ranah psikomotor

siswa di kelas eksperimen adalah 78,84 yang tergolong baik. Sedangkan pada ranah afektif siswa memperoleh skor rata-rata 86,80 dengan kategori baik. Terlihat pada kelas eksperimen siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, suasana belajar lebih hidup serta siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Namun hasil belajar ranah psikomotorik siswa pada kelas kontrol memperoleh rata-rata kurang rata-rata 49,14 persen perolehan ranah psikomotor pada kelas kontrol. Untuk ranah afektif kategori baik sebesar 86,80. Hal ini dipengaruhi oleh kenyataan bahwa pembelajaran pada kelas kontrol terkesan lebih pasif karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan tidak menanggapi komentar atau tugas guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran berbasis *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon* memperoleh rata-rata 99,8 masuk ke dalam kategori sangat tertarik terhadap media.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol khususnya pada ranah kognitif hal ini di buktikan dengan Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 78,30, sedangkan kelas kontrol adalah 75,00. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima atas dasar perhitungan uji hipotesis, yang mengasumsikan bahwa nilai uji sampel independen pada bagian *equal variances* memiliki nilai $\text{sig.} (2\text{-tailend})$ nilai $0,011 < 0,05$.

Melalui pengamatan peneliti peningkatan hasil belajar tidak hanya pada ranah kognitif melainkan pada ranah psikomotorik maupun afektif siswa hal ini di buktikan dengan pada kelas eksperimen suasana belajar lebih hidup siswa lebih aktif dalam pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol siswa lebih pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Dalam hal ini diharapkan guru PPKn kelas XI SMA Negeri 3 Pemalang dapat memanfaatkan bahan ajar seperti *Powtoon* yang berpotensi meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik..

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita.(2020).*Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid -19*. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran p-ISSN: 2355-2638, e-ISSN: 2746-1866, Hal.44-52 Vol. 7 No. 2, 2020.
- Akhirudin,D.(2019).*Belajar dan Pembelajaran*.CV.Cahaya Bintang Cemerlang.
- Akbar .(2022).*Penerapan Media Digital Powtoon Dalam Pembelajaran PPKn Sebagai Metode Pembelajaran Siswa*.Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Volume 1 Nomor 1, 2022 <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>
- Apriliani.(2021).*Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. VIII, No. 2, July 2021, pp. 129-145
- Arikunto,S.(2014).*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar.(2011).*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta: Raja Grafiika Persada
- Asyhar,H.Rayandra.(2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi