

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI KELAS XI MATERI MITIGASI BENCANA DI SMA NEGERI 1 DULUPI

Pebrianty Hagugu¹, Fitryane Lihawa², Daud Yusuf³

Pendidikan Geografi, FMIPA, Universitas Negeri Gorontalo

Email Korespondensi : fitryane.lihawa@ung.ac.id , Daud@ung.ac.id , Pebrianty1402@gmail.com

Abstract

Improving the quality of education requires significant progress in curriculum development, learning innovation, and the implementation of educational facilities and infrastructure. The aim of this research is to determine the effect of using powtoon-based animation learning media on student learning outcomes in the Geography subject. This research uses experimental methods. The subjects of this research were students in class XI IIS 1 and This is proven by the results of the t-test data analysis on the difference in learning outcomes of experimental class and control class students, which also strengthens the significant differences in the learning outcomes of the two classes. The pretest and posttest results showed that there was an increase in the experimental class of 81.83. Meanwhile, the increase that occurred in the control class was 80.17. In the posttest data analysis of learning outcomes in the t-test, the calculated t value = 4.837 with t table = 1.859, then the test criteria $\alpha = 5\%$ were consulted, so that $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$ (Hypothesis accepted). Thus the hypothesis "There is an influence of PowerPoint-based animated video media on student learning outcomes in Geography subjects" is accepted. The greater improvement in the experimental class taught using powtoon-based animated learning media shows that the use of media has a positive effect on the learning outcomes of class XI IIS students at SMA Negeri 1 Dulupi.

Keywords: Animation Videos, Powtoon, Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu alat terpenting untuk mengembangkan angkatan kerja yang beragam secara kognitif, emosional, dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang matang untuk mencapai hasil yang diinginkan semaksimal mungkin. Hal ini sesuai dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003, Pasal 1). Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensinya.

Bahan ajar adalah segala jenis bahan yang membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran. Materi adalah seperangkat sarana pembelajaran atau bahan pembelajaran yang meliputi materi pembelajaran, metode, batasan, dan metode penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu tercapainya kompetensi dan subkompetensi dengan segala

kompleksitasnya juga bisa diartikan sebagai alat (Suprihatin & Manik, 2020).

Powtoon merupakan aplikasi yang terhubung dengan Internet atau website online dapat menjelaskan atau menampilkan materi. Tampilan video berupa animasi yang menarik peserta didik. media ini dapat digunakan oleh siapa pun, termasuk pengajar ataupun non pengajar. Cara menggunakan video animasi pun cukup gampang karna fitur yang tersedia cukup banyak seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek visual yang lebih hidup. pengaturan timeline yang sangat mudah. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya media sangat memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Bahan pengajar yang digunakan juga harus dengan kondisi sekolah, jumlah peserta, pemilihan bahan harus sesuai dengan tujuan. Tujuan pemakaian media dalam proses mengajar adalah untuk mendapatkan hasil mengajar yang efektif (Azzahra, 2022).

Banyak model-model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, tetapi model tersebut haruslah sesuai dengan materi, keadaan dan situasi kondisi peserta didik. Dalam memilih model pembelajaran guru haruslah memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien serta melibatkan peserta didik dalam proses pembelajarannya, karena jika peserta didik terlibat dalam proses belajar mengajar ilmu yang telah diterima peserta didik akan lebih mudah diserap peserta didik dan membekas diingatan. Sehingga peserta didik akan terus mengingat apa yang telah peserta didik pelajari di sekolah. Media pun dapat digunakan pada proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam belajar mengajar sehingga dalam proses belajar mengajar dapat lebih efektif. Media pembelajaran pun banyak jenisnya diantaranya media visual, audio, maupun audio visua yang dapat dimanfaatkan oleh guru (Dianawati et al., 2018).

Media pembelajaran pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu, setiap jenis media mempunyai kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar. Media pada umumnya juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini di dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaanya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan (I. S. Wulandari et al., 2018).

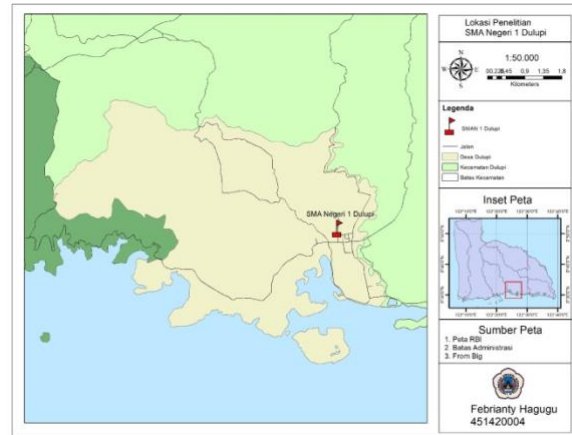
METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design* merupakan desain penelitian *quasi eksperiment*

Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiono, 2014:107).

Tabel 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4



Gambar 1 lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Dulupi pada kelas XI IIS semester 2 (Dua) Tahun Pelajaran 2023/2024.

HASIL PENELITIAN

Hasil dari uji posttest digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pada kedua kelas setelah mendapatkan perlakuan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan program *SPSS for windows 25*. Adapun perbandingan dan posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan disajikan sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Posttest Eksperimen dan Kontrol

No	Kelompok	N	Mean	Standar Deviasi
1.	Eksperimen	30	81.83	7,711
2.	Kontrol	30	80.17	7,711

Berdasarkan tabel diatas, mean atau nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 81.83 dan pada kelas kontrol sebesar 80,17. Maka dari itu, nilai rata-rata kelas eksperimen dinyatakan lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol.

PEMBAHASAN

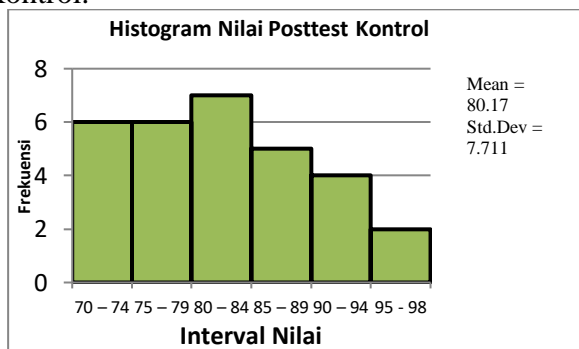
Penelitian ini diadakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar

Geografi siswa kelas XI IIS, tahun ajaran 2023/2024. Dalam pelaksanaannya, terlebih dahulu diadakan pretest untuk mengetahui kondisi awal siswa setara atau tidak. Pada akhir penelitian atau setelah materi diajarkan diadakan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa serta pemberian angket di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran.

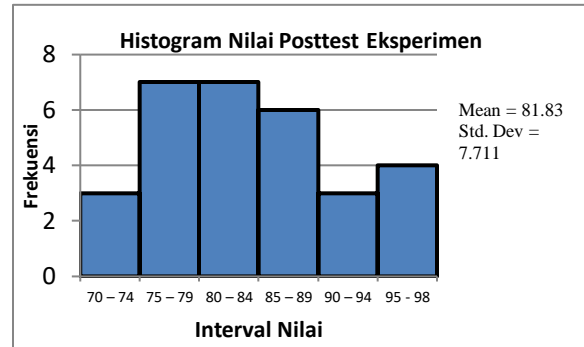
1. Hasil Belajar

Hasil belajar Geografi adalah gambaran penguasaan siswa dalam belajar geografi yang terlihat pada nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar geografi. Dalam hal ini, penggunaan media animasi berbasis powtoon berpengaruh apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Adapun hasil belajar siswa sebelum dan sesudah di berikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil belajar pretest siswa sebesar 50,00 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 48,67, dimana selisih nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 1,3. Nilai rata-rata hasil belajar posttest siswa pada kelas eksperimen sebesar 81,83, sedangkan pada kelas kontrol 80,17, dimana selisih nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 2. Dari data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa, adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis powtoon dimana membandingkan nilai posttest kelas eksperimen dan nilai posttest kelas kontrol.



Gambar 2 Diagram batang Nilai Prostest Kelas Kontrol



Gambar 3 Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik histogram diatas dapat diketahui bahwa grafik histogram posttest pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa yang mengisi tes sebanyak 30, siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 80 sebanyak 7 dengan persentase 7,5% sedangkan siswa yang memperoleh skor terendah 70 sebanyak 3 dengan persentase 3,5%.

2. Respon Siswa

Respon siswa dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa tentang penggunaan media pembelajaran animasi berbasis powtoon dan penggunaan metode belajar konvensional terhadap pembelajaran Geogarfi khususnya materi Mitigasi bencana Alam.

Berdasarkan analisis kuantitatif angket respon siswa pada kelas eksperimen, persentase rata-rata siswa yang memberikan respon terhadap penggunaan media pembelajaran animasi berbasis powtoon sebesar 96,0 masuk dalam kategori Sangat Tertarik dengan range (88% - 100%). Sedangkan angket respon siswa pada kelas kontrol, persentase rata-rata siswa yang memberikan respon terhadap penggunaan metode belajar konvensional sebesar 67,8 masuk ke dalam kategori Cukup Tertarik dengan range (45% - 60%).

Berdasarkan hasil analisis data serta pengujian terhadap hipotesis maka diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi berbasis powtoon dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media animasi berbasis powtoon pada mata pelajaran Geogfari materi Mitigasi Bencana Alam.

Hasil analisis data uji-t (*t-test*) pada posttest atau tes akhir setelah menggunakan media

pembelajaran animasi berbasis powtoon menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen yang menggunakan media animasi powtoon dalam pembelajaran dengan kelas kontrol yang diajarkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 51,00 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 48,67. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis data uji-t (t-test) pada selisih hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memperkuat perbedaan secara signifikan pada hasil belajar kedua kelas. Hasil pretest dan posttest menunjukkan ada peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 81,83. Sedangkan peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol sebesar 80,17. Pada analisis data posttest hasil belajar pada uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,837$ dengan $t_{tabel} = 1,859$, kemudian dikonsultasi dengan kriteria pengujian $\alpha = 5\%$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (Hipotesis diterima). Dengan demikian hipotesis “Ada pengaruh media video animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi” diterima. Peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis powtoon menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS Di SMA Negeri 1 Dulupi.

Berdasarkan analisis tersebut membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan pembelajaran berbantuan dengan media animasi berbasis powtoon memperoleh hasil yang jauh lebih baik jika dibandingkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media animasi berbasis powtoon. Sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran dilaksanakan hanya menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media animasi berbasis powtoon.

Melalui pengamatan peneliti selama penelitian terlihat bahwa pada kelas eksperimen suasana belajar lebih hidup karena siswa terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih termotivasi berani mengemukakan pendapat. Menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat. Selain itu, siswa juga lebih cepat memahami materi yang dipelajari karena siswa jauh lebih tertarik melihat pembelajaran yang berbentuk media audio visual seperti media animasi powtoon. Sementara pada kelas kontrol siswa kurang aktif dan cenderung hanya mendengar apa yang disampaikan oleh guru dan jarang memberikan pendapat atau komentar.

Berbedanya hasil belajar pada kelas eksperimen disebabkan oleh perbedaan perlakuan yang diberikan pada saat proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media animasi berbasis powtoon dalam proses pembelajaran mampu menarik perhatian serta merangsang motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Tampilan animasi bergerak yang menarik dengan karakter animasi yang sangat unik dimiliki media animasi berbasis powtoon menjadikan tampilan presentasi media pembelajaran dirung kelas menjadi lebih menarik, sehingga berbagai macam gangguan yang biasa muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti rasa bosan dan jenuh dapat lebih diminimalisir.

Maka berdasarkan hasil penelitian serta pemaparan terhadap kelebihan tampilan animasi yang dimiliki media powtoon dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis powtoon memiliki kemampuan yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Geografi. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media animasi berbasis powtoon.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dari penelitian serta pengujian hipotesis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis powtoon berpengaruh terhadap hasil belajar geografi. Hasil belajar siswa yang

menggunakan media powtoon lebih tinggi dibanding menggunakan media konvensional. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa rata-rata pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang, sedangkan rata-rata pada kelas kontrol termasuk dalam kategori rendah. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil uji-t posttest siswa dengan memperoleh nilai posttest Sig. (2-tailed) lebih besar dari nilai alpha penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa perlakuan yang berbeda menyebabkan terjadinya hasil akhir yang berbeda antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran powtoon dan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Dengan demikian ternyata terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis powtoon mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil akhir siswa (posttest) pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol yang diajarkan dengan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Azzahra, R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Repository Uin Smh Banten*, 1(4), 79.
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Dianawati, E., Herdhiana, R., & Lisnawati, C. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Video Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(2), 1–80.
- Khairiyah, U. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Kresnandya, T. F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal METAEDUKASI*, 2(1), 28–37.
- Laila, R., Sawitri, Y., Marta, Y. M. V., & Yanti, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Pengertian Jenis Jenis Dan Karakteristik Bahan Ajar Cetak Meliputi Handout, Modul, Buku. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 01, 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>
- Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>
- Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *FKIP PPKN Universitas Jambi*, 1–10. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/5077>