



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati

Dewi Yuliati¹, Santoso², Gunawan Setiadi³

Magister Pendidikan Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Universitas Muria Kudus

Abstract

Received: 10 September 2022

Revised: 16 September 2022

Accepted: 21 September 2022

This study aims to determine the effect of social studies learning motivation with powtoon learning media on class IV students, determine the effect of social studies learning outcomes with powtoon learning media on fourth grade students, find out the difference in the influence of social studies learning motivation with powtoon learning media on fourth grade students. . This study uses an experimental approach with a pure experimental type because of the experimental and control classes, while the design used is the pretest posttest control group design. The data collection technique used a test consisting of pretest and posttest, and also used a questionnaire on learning motivation. The instrument test consists of a validity test, a reliability test, a difficulty level test for items, and a question item difference test. Data analysis used normality test and homogeneity test. Hypothesis test using N-gain and t test in regression analysis. In this study, Powtoon learning media affects the social studies learning motivation of fourth grade students at SDN Ngablak 01, this is based on the acquisition of the average (mean) N-Gain score on the motivational measurement scale in the experimental class by applying the Powtoon learning media to obtain a value of 57% included in quite effective category. (2) Powtoon learning media has an effect on social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN Ngawen. this is based on the acquisition of the value that the average (mean) N-Gain score of the learning outcome measurement scale in the experimental class by applying the Powtoon learning media obtains a value of 55% which is included in the quite effective category. (3) Based on the results of the independent sample test table test results, it is known that the sig value on Laven's Test is $0.548 > 0.05$ which this result has the N-Gain t test result, the score is greater than the learning outcome $0.541 > 0.05$. It can be concluded that learning motivation has a greater impact than learning outcomes using powtoon media in grade IV SD social studies material in Cluwak District, Pati Regency.

Keywords: *Powtoon Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes*

(*) Corresponding Author: dewiyuliati1987@gmail.com

How to Cite: Yuliati, D., Santoso, S., & Setiadi, G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 132-144. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7134076>

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang ditunjang dengan sumber daya pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana, dan prasarana (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional). Sumber belajar yang dimaksud disini dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media dalam bentuk cetak atau pandang, suara, maupun gabungan keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran (Lestari, 2020: 2).

Menurut Rusman dalam Lestari (2020: 3) pada awal sejarah pembelajaran, media hanya sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran. Dimana pada awalnya alat bantu yang digunakan berupa alat bantu visual seperti buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), maupun tulisan guru di papan tulis. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, komputer dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai sarana pembuatan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan membantu pendidik dalam memberikan materi atau informasi. Melalui penggunaan media diharapkan terjadi interaksi yang bermakna antara guru dan siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kenyataan di lapangan, pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum optimal dalam memanfaatkan serta menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), ketika peneliti melakukan studi pendahuluan atau observasi ke SDN Gesengan 02 pada tanggal 04 Juni 2022, guru kelas IV di sekolah tersebut mengungkapkan bahwa sampai saat ini masih banyak guru yang merasa kesulitan menggunakan berbagai media perangkat lunak (Software) untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi (TIK). Sampai saat ini banyak guru yang menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional, yaitu guru hanya mengandalkan metode ceramah dengan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis TIK sehingga cenderung pembelajaran terasa kurang menarik dan siswa mengalami kejenuhan.

Sehingga proses pembelajaran yang seharusnya dapat dilakukan secara interaktif oleh guru dengan siswa, hanya berlangsung searah dikarenakan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Motivasi belajar siswa yang rendah dapat ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik dalam belajar, peserta didik pada saat belajar kurang fokus dan sesekali mengobrol dengan temannya saat pembelajaran sedang berlangsung, melamun, atau bahkan ada beberapa siswa yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Tingkah laku siswa tersebut dapat berdampak buruk pada hasil belajar peserta didik.

Iin Suhendra dan Eny Enawaty (2018) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa *“Powtoon as the media in learning proces effected toward the students learning outcomes as much as 40.66%”*, penelitian ini menunjukkan bahwa *powtoon* sebagai media dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 40,66%. Penelitian ini semakin diperkuat dengan Suyanti, dkk (2021) dalam penelitiannya *“Powtoon media is an alternative that can be used in online learning that can motivate students because it contains animated videos”*, penelitian ini menunjukkan bahwa media *powtoon* salah alternative yang

bisa digunakan dalam pembelajaran online yang dapat memotivasi siswa karena didalamnya berisi video animasi.

Maka dengan adanya upaya penggunaan media *powtoon*, diharapkan kualitas proses pembelajaran akan menjadi lebih baik dan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar sehingga capaian hasil belajar akan menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian diatas maka diadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati.

LANDASAN TEORI

Menurut Sadiman (2014: 7) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Dalam proses pembelajaran, media memegang peranan penting untuk mencapai sebuah tujuan belajar. Media pembelajaran adalah media dalam bentuk cetak atau visual, audio, atau keduanya, termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan dalam proses pembelajaran yang membantu siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Lestari, 2020: 2).

Sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, komputer dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pembuatan media pembelajaran.

Powtoon merupakan aplikasi terhubung internet atau web app online gratis yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi dengan hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, sehingga membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran yang memiliki built-in karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya yang membuat tampilan media pembelajaran lebih interaktif dan menarik (Lestari, 2020). Menurut Shannon Merchand dalam Suhendra (2018: 45) *powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunaannya.

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan software *Powtoon* online ini dapat digunakan untuk membuat media presentasi dengan berbagai efek animasi kartun yang sangat unik dan menarik, sehingga dapat membuat media pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) agar lebih menarik dan maju .presentasi (Fajar, 2017). Berbagai inisiatif ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan memotivasi siswa untuk mempelajari dan mempelajari materi yang diberikan oleh Guru.

Motivasi belajar merupakan perubahan energik dalam diri seseorang (individu) yang ditandai dengan munculnya emosi dan reaksi untuk mencapai tujuan (Frederick J. Mc Donald dalam Nashar, 2014:39). Sedangkan menurut Abraham Maslow dalam Nashar (2014:42), motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang didorong oleh

keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang sebaik mungkin. Motivasi belajar juga ingin dikembangkan dan ditingkatkan secara optimal, berprestasi dan berkreasi. Selanjutnya menurut Clayton Alderfer dalam Nashar (2014:42), motivasi belajar adalah dorongan intrinsik dan ekstrinsik yang membuat seseorang (individu) melakukan tindakan atau tindakan untuk mencapai suatu tujuan. Perubahan perilaku siswa diharapkan. Dari berbagai pengertian motivasi belajar di atas, dapat kita simpulkan bahwa peneliti cenderung mengacu pada konsep motivasi belajar menurut Uno (2019:21). Ini adalah dorongan intrinsik dan ekstrinsik yang mendorong manusia (individu). Bertindak atau bertindak untuk mencapai tujuan dengan cara-cara yang diharapkan dapat mengubah perilaku siswa.

Sudjana (2013:22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengalami suatu pengalaman belajar. Hasil belajar adalah pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, tindakan yang berupa strategi kognitif baru, yang dicapai siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suasana atau keadaan belajar. Sardiman (2013:20) menggambarkan belajar sebagai perubahan tingkah laku dan penampilan serta rangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru. Bloom (dalam Suprijono, 2014:10) menyatakan bahwa hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen metode jenis penelitian ini menggunakan metode *kuasi eksperimen* dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design (Nondesign)* dengan bentuk *One-Group Pre-Test Post-Test Design*, bertujuan agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017: 74)

Sampel pada penelitian eksperimen dipilih secara random. Hal ini tidak mungkin dilakukan pada penelitian ini karena subjek penelitian sudah terbentuk dalam kelas secara alami, sehingga tidak mungkin melakukan randomisasi. Untuk mengatasi dampak yang ditimbulkan dari tidak adanya randomisasi, maka kedua sampel yang dipilih harus memiliki karakteristik yang sama. Akan tetapi, dalam hal ini kelompok control tidak berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol hal-hal yang mempengaruhi terhadap pemahaman pembelajaran IPS.

Data didapatkan dengan dua cara, yang pertama menggunakan angket pada motivasi belajar dan memberikan tes kepada siswa yang menjadi sampel pada masing-masing kelompok pada hasil belajar. Teknik tes digunakan untuk mencari data mengenai pemahaman konsep IPS siswa. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar terhadap siswa dan tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Pada penelitian ini, angket diberikan kepada siswa setelah pembelajaran dan tes yang digunakan berupa tes objektif dengan pemilihan butir-butir soal pilihan jamak yang relevan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dibuat. Tes diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. Jika siswa menjawab item tes dengan benar akan diberikan skor 1 dan jika salah akan diberikan skor 0.

Analisis dalam penelitian ini meliputi analisis uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data adalah untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan oleh setiap variabel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan program statistik komputer SPSS for Windows, terkait dengan uji Kolmogorov-Smirnov Z. Kriteria hasil pengujian yang digunakan adalah jika diperoleh P-value Kolmogorov-Smirnov Z-test (Asymp.Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data untuk variabel berdistribusi normal dan sebaliknya. Uji homogenitas sampel yang digunakan sebagai sumber data penelitian memiliki varians yang sama/homogen jika nilai P-value (Sig.) yang ditentukan dari Lavene Statistics adalah 0,05 (persyaratan analisis homogenitas terpenuhi). Sebaliknya, jika P-value (Sig.) yang diperoleh dari Lavene Statistics kurang dari 0,05 maka syarat analisis homogenitas tidak terpenuhi.

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis uji N-Gain dan uji t dalam regresi. Uji perbedaan dua rata-rata ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kelas pembelajaran fisika dengan menggunakan media kartun secara signifikan. Untuk mengujinya digunakan Uji-t. Perhitungan Uji-t dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS dengan kriteria jika nilai Sig. (2-tailed) < Alpha Penelitian 0,05, maka hipotesis nol ditolak dengan demikian hipotesis alternative diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Motivasi Belajar

Hasil pretest dan posttest kelas kelas eksperimen 1 dilaksanakan di kelas IV SDN Ngablak 01. Pada kelas eksperimen 1 ini pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi IPS. Dari tabel analisis dengan memperhatikan rasio pre-test terhadap post-test, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen. Siswa tidak termotivasi, 8% pada pre-test, pada posttest tidak ada. Peningkatan signifikan pada termotivasi dengan persentase 64% menjadi 80%, kemudian sangat termotivasi naik dari 4% menjadi 8%.

Mengacu dari nilai N-Gain dalam bentuk persen (%) dan tabel output deskriptif tersebut, maka kita dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) N-Gain score skala pengukuran motivasi pada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *powtoon* memperoleh nilai 57% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain skor skala pengukuran motivasi pada kelas kontrol tanpa penerapan media pembelajaran *powtoon* memperoleh nilai 49% termasuk dalam kategori kurang efektif.

Oleh karena itu, uji-t independen skor N-gain bergantung pada nilai sig. Varians yang sama termasuk dalam tabel asumsi. Berdasarkan tabel keluaran independent sample test diketahui nilai sig. (dua sisi) adalah $0,039 < 0,05$, jadi *powtoon* dengan metode konvensional untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* lebih baik dari kelas tanpa media pembelajaran *powtoon* motivasi belajar kelas IV SDN Ngablak 01.

Hasil penelitian Cintya Amelia dan Albert Suproyanto Manurung tahun 2022. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapati hasil uji prasyarat analisis pada data *pre-test* dan *post-test* siswa berdistribusi normal. Selanjutnya, hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan uji t dan diperoleh $t_{hitung} = 3.121$ dan $t_{tabel} = 2.084$, sehingga dapat dikatakan $t_{hitung} > t$. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran audiovisual *powtoon* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 05 Grogol.

Penelitian lain yang selaras dilakukan oleh Lida Raihananti, dkk. Tahun 2020 pengembangan media *powtoon* berdasarkan hasil validasi bahwa media audio visual *powtoon* berbasis kontekstual dinyatakan “sangat layak” oleh ahli media dengan persentase 84% dan ahli materi 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” serta respon yang diberikan peserta didik mendapatkan persentase 96,7% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media audio visual *powtoon* berbasis kontekstual “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi.

Elvina Febriani Putro mengatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan skor minimal 73 dan skor maksimal 100. Tes pemenang menemukan bahwa 13 siswa memenuhi kriteria skor tinggi dan 7 siswa memenuhi kriteria skor sedang. Saya mendapatkan persentase 97,7% (sangat baik) untuk jawaban siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran *Powtoon* cocok digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV sangat tinggi di Kecamatan Kurwak Kabupaten Pati.

Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar

Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen 2 dilaksanakan di kelas IV SDN Ngawen. Pada kelas eksperimen di SDN Ngawen ini pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi IPS. Sedangkan hasil posttest pada hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Ngawen Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati, dari 25 siswa terdapat 21 (84%) siswa dalam kategori sangat baik, terdapat 4 (16%) dalam kategori baik. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam grafik *terlampir*. Adapun keterlaksanaan media pembelajaran *powtoon* yang dilakukan pada kelas IV SDN Ngawen pada hasil tabel diatas. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran pretes dan posttest mengalami peningkatan. Sehingga pada penelitian ini memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar siswa.

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) N-Gain score skala pengukuran hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *powtoon* memperoleh nilai 55% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain skor skala pengukuran hasil belajar pada kelas kontrol tanpa penerapan media pembelajaran *powtoon* memperoleh nilai 37% termasuk dalam kategori tidak efektif.

Oleh karena itu, uji-t independen skor N-gain bergantung pada nilai sig. Equal varians yang terdapat pada tabel merupakan keluaran yang diharapkan dari tabel Independent Samples Test dan diketahui nilai signya. (kedua sisi) adalah $0,034 < 0,05$. Hal ini yang artinya bahwa terdapat perbedaan antara media pembelajaran *powtoon* ditinjau dari hasil belajar kelas IV SDN Ngawen. Dapat

Hasil ini sesuai dengan yang dilaporkan oleh Priskilah Elmawati et al. 2021 tentang pengaruh media video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di Kabupaten Bal. Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa siswa memiliki nilai rata-rata pre-test 49,31 dan rata-rata skor post-test meningkat menjadi 84,77 setelah perlakuan. Analisis statistik inferensial, menguji hipotesis ini dengan uji-t sampel berpasangan, menunjukkan $\text{Sig}(2\text{-tailed}) < 0,005$ ($0,000 < 0,05$), menunjukkan bahwa media video animasi *Powtoon* memiliki pengaruh. Hasil belajar tematik meliputi Pembelajaran dari Kelas 5 UPTD SDN 145 Barru.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Syahrul Fajar dkk. Hasil penelitian dampak penggunaan media *powtoon* tahun 2017 terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu menunjukkan bahwa hasil belajar aspek kognitif media pembelajaran *powtoon* (1) memori (C1) secara signifikan lebih tinggi pada siswa. pada hasil belajar aspek kognitif pemahaman (C2) antara siswa yang belajar dengan media *Powtoon* dan media Microsoft PowerPoint 2016 pada mata pelajaran IPS umum di SMP (2) antara siswa yang belajar dengan media pembelajaran *Powtoon*.

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Rohenan tahun 2021 tentang penggunaan media *Powtoon* untuk meningkatkan engagement dan hasil belajar keuangan pada siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Tebo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,28, pada siklus I ketuntasan klasikal 60% meningkat menjadi 81,42 dengan kesempurnaan klasikal 85,71% pada siklus II sawah.

Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

Perbedaan pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar dilihat dari perbandingan hasil motivasi belajar dan hasil belajar dapat dilihat dari t hitung motivasi belajar dan hasil belajar. Mengacu pada hasil uji t independen tes N-Gain pada pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar dapat dilihat berdasarkan hasil uji t N-Gain. Pada hasil perhitungan N-Gain skor yang telah dilakukan tabel independent sample tes tabel output motivasi belajar (y_1) diketahui memiliki nilai sig. pada Lavene's Test adalah sebesar $0,548 > 0,05$ yang mana hasil ini memiliki uji t N-Gain skor lebih besar dari nilai sig. Lavene's test pada hasil belajar (y_2) $0,541 > 0,05$.

Maka berdasarkan hasil uji t independent N-Gain pada motivasi dan hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektivitas antara penggunaan *powtoon* dalam mata pelajaran IPS. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki dampak yang lebih besar dari pada hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada kelas IV SD materi IPS kecamatan Cluwak Kabupaten Pati.

Dilihat dari media pembelajaran *powtoon* dalam pelaksanaan penelitian dilapangan menunjukkan kelas eksperimen membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran. Pada pelaksanaanya kelas eksperimen 1 pada motivasi belajar membuat siswa aktif. Hal ini dapat dilihat bahwa motivasi belajar menunjukkan signifikansi yang baik pada kegiatan belajar. Sedangkan pada hasil belajar

penggunaan media pembelajaran *powtoon* juga meningkat, namun pada penelitian ini motivasi belajar lebih tinggi dari hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati” dapat diambil kesimpulan berikut:

1. Media pembelajaran *powtoon* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Ngablak 01. Media pembelajaran *powtoon* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS, hal ini berdasarkan perolehan nilai rata-rata (mean) N-Gain score skala pengukuran motivasi pada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *powtoon* memperoleh nilai 57% termasuk dalam kategori cukup efektif.
2. Media pembelajaran *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Ngawen. Media pembelajaran *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS, hal ini berdasarkan perolehan nilai bahwa rata-rata (mean) N-Gain score skala pengukuran hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *powtoon* memperoleh nilai 55% termasuk dalam kategori cukup efektif.
3. Perbedaan pengaruh media pembelajaran *powtoon terhadap motivasi dan hasil belajar* dilihat berdasarkan hasil uji t N-Gain pada motivasi dan hasil belajar. Pada hasil perhitungan N-Gain skor yang telah dilakukan tabel independent sample tes tabel output motivasi belajar (y_1) diketahui memiliki nilai sig. pada Lavene's Test adalah sebesar $0,548 > 0,05$ yang mana hasil ini memiliki uji t N-Gain skor lebih besar dari nilai sig. Lavene's test pada hasil belajar (y_2) $0,541 > 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki dampak yang lebih besar dari pada hasil belajar penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada kelas IV SD materi IPS.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya adalah:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar, guru disarankan dapat menggunakan media pembelajaran *powtoon*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar, guru disarankan dapat menggunakan media pembelajaran *powtoon*.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* berpengaruh lebih tinggi pada motivasi pembelajaran daripada hasil belajar, oleh karena itu guru disarankan dengan meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi. Dengan motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar akan meningkat dan ketuntasan hasil belajar siswa dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf. 2013. *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Bandung: Rizqi Press.
- Adnyani, Luh. 2021. Powtoon as the Implementation of Edutainment for Young Learners. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Vol. 540. Page 205-209.
- Adkhar, B. I. (2015). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang). Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aksoy, G. (2012). *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course*. *Journal of Scientific Research*. Vol.3, No.3, 304308. Tahun 2012. Diakses dari <http://www.SciRP.org/journal/ce> pada tanggal 30 mei 2017.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>.
- Ardaningsih, Luh Ayu Novi Ardaningsih, Adnyayanti, Ni Luh Putu Era. 2022. The Use of Powtoon as the Learning Media in Teaching English in Elementary School. *Journal of Educational Study*. Vol. 2. Issue 1. Page 105-110. DOI: 10.36663/joes.v2i1.267.
- Ariani, Niken, Haryanto. 2014. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Bahteraedu. 2015. Media Pembelajaran Powtoon. Online. <http://bahtra12.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaranpowtoon.html>. (diunduh tanggal 13 Juli 2022)
- Basri, Muhammad. 2021. The Effect of Using the Powtoon Application on Student Learning Motivation. *Review Of International Geographical Education*. Page 4018-4024.
- Budi Yoga Bhakti. (2017). Evaluasi Program Model CIPP Pada Proses. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah*, 1(2), 75–82. <http://www.journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/JIPFRI/article/view/109/71>.

- Burhan, Nurgiyantoro, dkk. 2017. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Deliviana, Evi. 2017. Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Prosiding Universitas Negeri Makassar*. Hal. 1-6
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas RI: Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Depdiknas RI : Jakarta.
- Dianawati, Elisa. 2018. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Video Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Educare*. Vol. 16. No. 2. Hal. 43-51.
- Dwi, Gusti Ayu, dkk. 2019. Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 9. No. 2. Hal. 65-74.
- Elmawati, Priskilah, dkk. 2021. Media Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Baru. *Pinisi Journal Of Education*. Vol. 1. No. 2. Hal.10-19.
- Fajar, Syahrul. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Edutcehnologia*. Vol. 3. No. 2.
- Fajar, S. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu: Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 25 Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Firman, Baedhowi, & Murtini, W. (2018). The Effectiveness of The Scientific Approach to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Active Learning*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijal.v3i2.13003>.
- Halimatus, Sadiyah. 2021. Pengaruh Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMKN 3 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4. No. 2.
- Hamalik, Oemar. 2018. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, Uno. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haris, Mudjiman. 2017. *Belajar Mandiri*. Surakarta: LPP dan UNS Press.
- Heafner, Tina. 2014. Using Technology to Motivate Students to Learn Social Studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*. Vol. 4. No. 1. Pages 42-53.
- Heryanto, Gerry, Rahayu, Silpia. 2021. The Influence Of Powtoon Media In Teaching Listening. *Professional Journal of English Education*. Vol. 4. No. 1. Page 86-90.
- Indah Y.S., Alberth S.M. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol 2. No.3. DOI: <https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.809>.

- Ismawati, L. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MAN Di Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol.1, 91–104. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jpeka.v1n2.p091-104>.
- John, W. Creswell. 2016. *Research Design (Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kafah, Anisa K.N. 2020. Development of Video Learning Media Based on Powtoon Application On The Concept Of The Properties Of Light For Elementary School Students. *Journal Gravity*. Vol. 6. No. 1. Page 34-40. DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/gravity.v6i1.6825>.
- Kresnandya, Tio Fanky. 2020. Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata.. *Jurnal Metaedukasi*. Vol 2. No. 1. Hal.28-36.
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Megawati, Utami. 2020. English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal Education Technology*. Vol.4 (2). Page 110-119.
- Muniwastia, Ice. 2018. Improving Elementary School Motivation in Learning Science. *International Conferences on Education, Social Sciences and Technology*. Pages 985-992. DOI: <https://doi.org/10.29210/20181142>.
- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2015). *Animation as an aid multimedia learning. educational psychology review, Vol. 14, No.1, March 2002*. Diakses dari <http://search.proquest.com> pada tanggal 30 Mei 2017.
- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*, 15(3), 329-344.
- Nashar. 2014. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*. Jakarta: Delia Press.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics*, 15. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>.
- Nurraita, T. (2018). Development Of Circle Learning Media To Improve Student Learning Outcomes. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeru 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11. <https://doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071>.
- Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Priyastama, Romie. 2017. *Buku Sakti Kuasai SPSS (Pengolahan Data dan Analisis Data)*. Yogyakarta : START UP.
- Purwanto, Ngalim. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puspitarini, Dwi Januari. 2018. Development of Media Based on Powtoon in Sosial Sciences. *International Journal of Educational Research Review*. Page. 78-85.
- Putri, Erviana Febriani. 2021. Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*. Vol. 5. No. 2. Hal. 198-205. DOI: <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.34339>.
- Rahayu, Enny. 2021. Analysis of Powtoon-Based Learning Media Development in Indonesian Language Subjects. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*. Vol. 4. No. 1. Page 773-779.
- Rahmawati, Lela. 2021. Students' Perception in Using Powtoon Software Program to Enhance Their Ability in Learning English. *Ethical Lingua*. Vol. 8. No.2. Page 432-440. DOI 10.30605/25409190.320.
- Ratnaningsih, S. 2019. The Use of Image Media to Increase Learning Motivation in the Field of Social Sciences in Elementary School Students. *INCOLWIS*. DOI 10.4108/eai.29-8-2019.2289156.
- Riadi, Edi. 2016. *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: CV ANDI Offtset.
- Rogayan, D. V. Jr., Padrique, M.J., & Costales, J. 2021. Can Computer-Assisted Instruction Improve Students' Motivation and Academic Performance in Social Studies?. *Journal of Digital Educational Technology*, 1 (1), ep2015. <https://doi.org/10.21601/jdet/11334>.
- Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. 2013. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Riva'i, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sufren. Natael, Y. 2014. *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.
- Suhendra, Iin. 2018. Pengaruh Penggunaan Media AudioVisual Powtoon Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol. 7. No. 23. Hal. 1-8.
- Sulastini. (2014). *Persepsi Siswa Tentang Penerapan Media Lagu Dihubungkan Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Keduanaan Kabupaten Cirebon*. Skripsi UPI Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suyanti, Maya K, Vivi R. 2021. Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School* 8. Vol. 8. No.2. Page 322-328.

- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuliantini, Putu 2021. The Use of Powtoon as Media to Enhance EFL Students' English Skill. *Journal of Educational Study*. Page 32-45. Vol. 1. Issue 1. DOI: 10.36663/joes.v1i1.150.
- Young, M. E., Klemz, B. R., & Murphy, J. W. (2003). Enhancing Learning Outcomes: The Effects of Instructional Technology, Learning Style, Instructional Methods and Student Behavior. *Journal of Marketing Education*, 25, 130
- Widyastuti, Sri Harti, Nurhidayati. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.