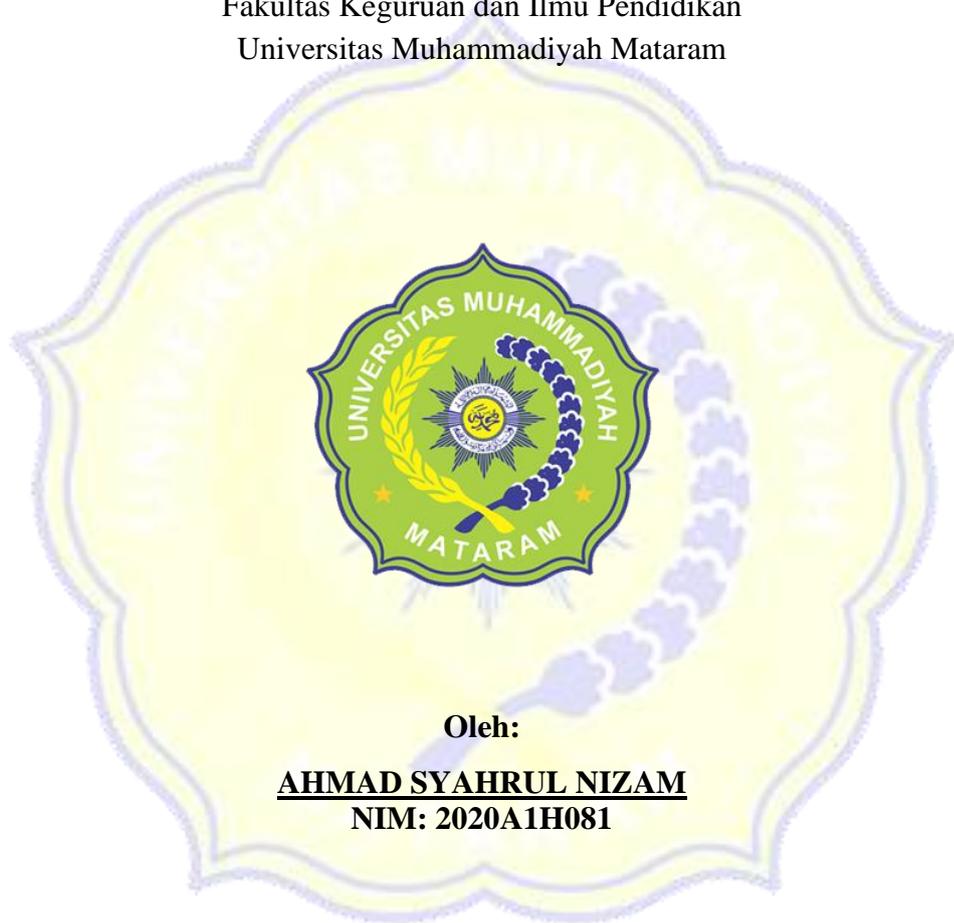


SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI BERBASIS *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA TEMA V SUBTEMA 2 KELAS V SDN 1 PERESAK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

AHMAD SYAHRUL NIZAM
NIM: 2020A1H081

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2024

ABSTRAK

Ahmad Syahrul Nizam, 2024 “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema V Subtema 2 Kelas V SDN 1 Peresak” **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.**

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Nursina Sari, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa pada tema v subtema 2 kelas V SDN 1 Peresak. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (kuantitatif). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VA dan VB yang berjumlah 42 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Uji hipotesis penelitian menggunakan *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa, “Ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa pada tema v subtema 2 kelas V SDN 1 Peresak”. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan dari hasil perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu pada hasil belajar kognitif diperoleh nilai t_{hitung} 4,664 untuk equal variances assumed dan t_{hitung} 4,743 untuk equal variances not assumed dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan H_0 ditolak.

Kata kunci: *Media Interaktif, Powtoon, Hasil Belajar Kognitif*

ABSTRACT

Ahmad Syahrul Nizam, 2024 "The Effect of Using Powtoon-Based Animated Interactive Media on Student Cognitive Learning Outcomes on Theme V Subtheme 2 Class V SDN 1 Peresak" Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor I: Haifaturrahmah, M.Pd

Supervisor II: Nursina Sari, M.Pd

This study aims to determine the effect of Powtoon-based animated interactive media on students' cognitive learning outcomes on theme V, subtheme 2, in class V at SDN 1 Peresak. This research is classified as experimental research (quantitative). The study sample consisted of 42 students from classes VA and VB. Data-gathering methodologies encompass testing techniques, observation, and documentation. Evaluate the research hypothesis utilizing the Independent Sample T-Test. The data analysis and discussion in the study indicate that "Powtoon-based animated interactive media significantly affects students' cognitive learning outcomes regarding theme v subtheme 2 in class V SDN 1 Peresak." It can be seen from the results of hypothesis testing conducted by researchers based on the results of the comparison of t_{hitung} with t_{tabel} , namely on cognitive learning outcomes obtained a t_{hitung} value of 4.664 for equal variances assumed and t_{hitung} 4.743 for equal variances not assumed with a significant level of 5%, which causes H_0 to be rejected.

Keywords: Interactive Media, Powtoon, Cognitive Learning Outcomes

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasal 1 Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai suasana dan suatu proses pembelajaran yang memungkinkan siswa menjadi aktif mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan potensi keterampilan yang diperlukan upaya sadar dan disengaja untuk menciptakan Undang-Undang Kemasyarakatan, Negara dan Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dan mendasar dalam kehidupan manusia. Peranan pendidikan dalam kehidupan mampu memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Sekolah Dasar yang merupakan satuan pendidikan yang berperan dalam pengembangan karakter anak perlu lebih diperkaya dan ditingkatkan kualitasnya. (Nizaar, 2018). Perubahan tersebut dapat terjadi pada individu dan perilaku manusia, termasuk perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku. (Usmaedi & Alamsyah, 2016). Pendidikan memiliki tujuan yang telah dirumuskan oleh pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional yang diamanatkan dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, pendidikan warga negara untuk menjadi umat yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab siswa.

Pencapaian tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran dapat berlangsung di sekolah formal, nonformal, dan nonformal. Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang memiliki misi menaikkan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut berbagai ahli, termasuk Rossi dan Breidle, Media pembelajaran mengacu pada berbagai alat dan bahan yang dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Ini mungkin termasuk radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan sumber daya yang serupa. (Rahman et al., 2020:622). Kemajuan teknologi menyebabkan munculnya banyak peneliti yang menciptakan beragam media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Efektivitas proses pembelajaran erat kaitannya dengan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti pemanfaatan media pembelajaran. (Muhardini et al., 2020). Media dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama: media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio visual mengacu pada format multimedia yang menggabungkan elemen pendengaran dan visual. Hal ini sering kali melibatkan penggunaan kaset audio yang berisi suara dan gambar yang dapat diamati. Contoh media audiovisual antara lain rekaman video dan slide suara (Mariyati et al., 2021: 144).

Kurdi dan Abdul, (2006:65) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu peserta didik agar dapat berkembang dengan baik. Oleh karena itu Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan oleh pendidik agar berlangsung proses perolehan ilmu dan pengetahuan, perolehan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap

dan keyakinan peserta didik. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Keanekaragaman hayati merupakan bagian dari tatanan lingkungan hidup atau rantai ekologi yang unsur-unsur tertentu dapat dipadukan dengan unsur-unsur tatanan lingkungan hidup lainnya dan menunjang tatanan lingkungan hidup sehingga tercipta lingkungan alam tersebut sebagai lingkungan hidup yang dapat memenuhi kebutuhan makhluk hidup. Soemarwoto (1983, dalam Irwan, 2007, hlm. 20) mengartikan bahwa ekosistem merupakan konsep sentral dalam ekologi karena terbentuk oleh hubungan mutualistik antara organisme dan lingkungannya.

Pesatnya perkembangan dunia teknologi telah memunculkan berbagai aplikasi yang terhubung dengan internet. Oleh karena itu, guru perlu memfasilitasi kemajuan teknologi tersebut agar dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran dan dunia pendidikan. Maswan dan Muslimin (2017) menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan, teknologi dan pendidikan merupakan dua sisi mata uang yang sama dan tidak dapat dipisahkan.. Dari pendapat tersebut dapat artikan juga Kemajuan teknologi yang mempunyai banyak implikasi lain memerlukan peran yang lebih besar dalam dunia pendidikan, terutama bagi guru yang menggunakan teknologi, metode, dan pendekatan yang berbeda untuk mengubah materi dan nilai-nilai siswanya. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa. Media pembelajaran memudahkan

guru dalam menyampaikan isi dan pesan pembelajaran, meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Maimunah 2016). Menurut Haifaturrahmah (2020). Menyatakan bahwa akademis harus terlibat dalam penelitian dan pengembangan untuk reformasi pendidikan, khususnya pengembangan media, di era teknologi saat ini. Untuk membuat media pembelajaran, guru membutuhkan berbagai keterampilan.

Pembelajaran bersifat nyata, yaitu kegiatan pembelajaran di sekolah biasanya dilakukan dengan bantuan guru dan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan isi pembelajaran. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespons tindakan pengguna dengan menampilkan konten seperti teks, video, animasi, video, audio, dan video game. Media animasi merupakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu media video dengan audio. Penggunaan animasi tidak lepas dari alat komputer. Penggunaan media tidak bisa dilihat dari segi kecanggihannya. Sebaliknya, fungsi dan peranan media dalam menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan proses pendidikan lebih penting. (Sudjana dan Rivai, 2010, p.4). Animasi adalah sekelompok gambar yang diproses untuk menghasilkan gerakan (Fitri Rahmawati, 2020).

Siswati (2019:3) mendefinisikan animasi sebagai gambar yang terdiri dari berbagai objek berbeda yang telah diatur secara khusus untuk mengikuti jalur yang telah ditentukan setiap kali mereka bergerak. Objek yang

dinamakan antara lain gambar, tulisan, gambar hewan, gambar tumbuhan, gambar bangunan, dll.

Menurut Graham (2015:7) Powtoon adalah Perangkat lunak online inovatif dan sederhana yang memungkinkan Anda membuat animasi lucu menggunakan video animasi. Media video animasi merupakan gabungan media audio dan visual yang menarik perhatian siswa, menyajikan objek secara detail, dan membantu siswa memahami pembelajaran yang sulit. Artinya media video animasi merupakan media audio dan visual yang digabungkan untuk menampilkan objek secara detail. Dengan menggunakan media Pembelajaran dengan media interaktif animasi berbasis powtoon berupa gambar dan audio dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik perhatian siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru juga harus mampu memberikan skema yang efektif kepada siswa agar mampu menyerap materi dengan sukses. Jika gaya mengajar guru tidak menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak akan mampu memahami apa yang diajarkan guru. Maka metode pembelajaran sangatlah penting dalam proses belajar mengajar, sehingga guru hendaknya dengan terampil mempersiapkan metode pembelajaran yang cocok bagi siswa. Persyaratan ini harus dipenuhi oleh guru.

Hal ini juga sesuai dengan persyaratan kurikulum saat ini yang benar-benar mempertimbangkan kemanfaatan pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran yang

tepat khususnya media interaktif animasi berbasis powtoon yang menarik agar siswa menunjukkan minat dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang baik dan juga optimal di dalam suatu proses belajar mengajar dapat menjadi prantara atau sarana bagi guru untuk di berikan kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, menyampaikan suatu informasi, serta mampu menjawab berbagai persoalan yang akan datang. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih baik dan pada akhirnya meningkatkan kemampuan kognitif siswa. (Agustina et al., 2019).

Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas V SDN 1 Peresak bahwa kelas 5 yang terdiri dari 2 kelas masih dibawah rata-rata, dapat dilihat pada perolehan hasil belajar pada semester ganjil yang mayoritas kurang memuaskan. Fakta yang ada dilokasi adalah dari keseluruhan siswa 42 siswa yang terdiri dari kelas VA dan kelas VB hanya terdapat 40% yang mencapai nilai 70 sesuai dengan KKM, sedangkan 60% siswa lainnya belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini disebabkan oleh gaya mengajar pendidikan yang masih berorientasi pada hafalan. Karena disebabkan guru masih menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku guru sebagai media pembelajaran sehingga bersifat monoton, menyebabkan siswa cenderung cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Hal ini dapat terlihat dari kurangnya fokus siswa saat didalam kelas sehingga dapat memperlambat kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan media

animasi interaktif berbasis Powtoon ini dapat menjadi solusi untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, karena siswa sangat tertarik dengan metode mengajar yang baru dan tidak monoton.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema V Subtema 2 Kelas V SDN 1 Peresak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media interaktif animasi berbasis Powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa tema V subtema 2 kelas V SDN 1 Peresak?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh media interaktif animasi berbasis Powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa tema V subtema 2 kelas V SDN 1 Peresak.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Mamfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media prmbelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, serta menjadi sumber bagi peneliti yang melakukan penelitian tambahan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermamfaat bagi:

1) Bagi Siswa

Melalui pembelajaran ini siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran, lebih mudah memahami isinya, dan terhindar dari rasa bosan dalam proses belajar mengajar di dalamn kelas.

2) Bagi Pendidik

a. Sebagai masukan dan pengetahuan kepada guru mengenai kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Guru menawarkan metode pembelajaran alternatif yang memungkinkan siswa mengembangkan keahliannya.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini harus berperan aktif dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN 1 Peresak.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan peneliti dan dapat menerapkan wawasan dari perguruan tinggi. Apalagi Anda bisa memperbaikinya untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan nantinya menjadi guru yang profesional.

1.5 Batasan Operasional

Untuk meminimalkan kesalahan dan potensi salah tafsir pada judul tesis, peneliti menyadari pentingnya menetapkan batasan yang jelas yang mendefinisikan dan menyoroti istilah-istilah kunci yang digunakan.

1. Secara garis besar mamfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu untuk membantu kemudahan belajar mengajar baik dari segi guru maupun dari segi siswa dengan bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar di dalam kelas.
2. Aplikasi Powtoon ini terkoneksi dengan internet atau web app online yang dapat menampilkan layanan yang diberikan didalamnya atau penyajian materi dalam bentuk tampilan video animasi yang dapat menarik perhatian siswa.
3. Kemampuan seorang guru dalam memilih metode yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci untuk meningkatkan hasil learning engagement. Persyaratan ini harus dipenuhi oleh guru.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian, penggunaan media interaktif animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa pada tema 5 subtema 2 SDN 1 Peresak. Hasil hitung pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa menggunakan program SPSS 22.00 for windows dengan metode uji Independent Sample T-Test mengandung nilai thitung untuk aqual variances assumed (4,664), thitung equal variances not assumed (4,743), ttabel (2.021) , nilai sig 0,05 (0,000 0,05). Sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Artinya (H_a) ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa pada tema 5 subtema 2 SDN 1 Peresak. Sedangkan (H_o) yang menyatakan bahwa penggunaan metode ceramah pada tema 5 subtema 2, ditolak untuk diterapkan di kelas V SDN 1 Peresak.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, rekomendasi berikut dibuat:

1. Untuk kepala sekolah, menggunakan model pembelajaran bersama untuk meningkatkan pembelajaran dan mendukung kemajuan siswa melalui penyediaan sarana dan prasarana kelas dunia, dan meningkatkan kualitas siswa secara maksimal.

2. Pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan peserta didik di sekolah dasar khususnya melalui penggunaan media animasi interaktif berbasis powtoon. Memakai model pembelajaran inovatif yang didukung teknologi kepada siswa, sehingga menjadikan mereka lebih inovatif dan kreatif dalam praktik pembelajarannya.
3. Untuk mahasiswa yang akan melakukan survei, jika kekurangan pada survei ini akan teratasi, hasil survei berikutnya akan lebih baik, dan penggunaan media dapat lebih sempurna.
4. Untuk Peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran untuk pengajaran kolaboratif lintas topik dan disiplin ilmu lain harus menyadari keterbatasan yang disoroti dalam penelitian sebelumnya. Sebagai imbalan atas penelitian Anda yang ditingkatkan dan disempurnakan.