



The effect of Powtoon learning media and inquiry learning models on students

Meydi Susanti¹, Suciati², Ajat Sudrajat³

^{1,2,3}Universitas Terbuka, Indonesia

meydisusanti@gmail.com¹, psuciati@ecampus.ut.ac.id², ajat@ecampus.ut.ac.id³

ABSTRACT

The lack of technology utilization in the learning process and passive learning conditions result in students' involvement and learning outcomes being suboptimal. This study aims to analyze the effect of Powtoon learning media, utilizing inquiry learning methods, on affective learning outcomes and student involvement in learning. The type of research used is quasi-experimental. The subjects in this study were grade VI students from SDN 002 Barong Tongkok, comprising 30 students in the control class and 29 students in the experimental class. The data collection techniques employed included questionnaires, observations, and tests to assess the involvement and test results of students. The data analysis techniques used were descriptive and statistical tests. The results showed that the Powtoon media-assisted inquiry learning model had a significant effect on post-learning engagement. The inquiry learning model, assisted by Powtoon media, has a significant effect on cognitive and affective learning outcomes, as indicated by the results of the N-Gain calculation, categorized as moderate. It can be concluded that the Powtoon-assisted inquiry model learning can increase engagement and learning outcomes.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 21 Feb 2025

Revised: 19 May 2025

Accepted: 23 May 2025

Available online: 28 Feb 2025

Publish: 28 Feb 2025

Keywords:

inquiry model; learning outcomes; Powtoon; student engagement

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan kondisi pembelajaran yang pasif menyebabkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Powtoon melalui metode pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar afektif dan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Kuasi Eksperimental. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN 002 Barong Tongkok berjumlah 30 peserta didik untuk kelas kontrol dan 29 peserta didik kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, observasi, dan tes untuk mengetahui keterlibatan serta hasil tes peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji deskripsi dan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri berbantuan media Powtoon berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan pasca-pembelajaran. Model pembelajaran inkuiri berbantuan media Powtoon berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan afektif dapat dilihat dari hasil perhitungan N-Gain dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model inkuiri berbantuan Powtoon dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar.

Kata Kunci: hasil belajar; keterlibatan peserta didik; model inkuiri; Powtoon

How to cite (APA 7)

Susanti, M., Suciati, S., & Sudrajat, A. (2025). The effect of Powtoon learning media and inquiry learning models on students. *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 1185-1196.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2025, Meydi Susanti, Suciati, Ajat Sudrajat. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: meydisusanti@gmail.com

INTRODUCTION

Berkembangnya informasi, bidang keilmuan, dan kecanggihan teknologi secara pesat telah menghasilkan pengembangan terhadap hal-hal yang bersifat kebaruan dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk proses pembelajaran. Pada era ini, para guru diharapkan dapat mengadopsi peran-peran baru dalam menggunakan teknologi dan bertanggungjawab untuk mendorong peserta didik supaya mampu berkembang dan memiliki karakter dengan pemanfaatan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam sistem pembelajaran supaya kualitas pembelajaran semakin meningkat (Oktaviani, 2018). Kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sangat ditentukan oleh profesionalitas seorang guru yang tergambar dari kompetensi pedagogik yang dimiliki terutama yang berhubungan dengan kemampuan para guru dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran, melalui pemanfaatan TIK untuk kegiatan pengembangan dan pembelajaran yang mendidik (Dakhi, 2020).

Kurangnya penggunaan media ajar, di mana guru selalu menggunakan buku paket dari sekolah dan kadang-kadang hanya menggunakan media berupa *PowerPoint* menyebabkan peserta didik menjadi kurang responsif terhadap hal-hal yang ditanyakan oleh guru (Sudirman *et al.*, 2023). Kurangnya pemanfaatan media teknologi dalam memuat visual yang menarik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep-konsep abstrak. Masalah lainnya yaitu banyak peserta didik yang terbiasa belajar secara individu sehingga kurang mampu bekerja sama dalam kelompok. Hal ini mengakibatkan kurangnya kemampuan mereka dalam berkomunikasi yang merupakan keterampilan penting di abad ke-21. Hasil observasi pada peserta didik kelas VI SDN 002 Barong Tongkok tergolong sedang dengan kondisi pembelajaran yang pasif.

Proses pembelajaran melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran Powtoon dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Upaya ini diharapkan dapat merespons dan mendorong keaktifan peserta didik untuk mencari tahu, bertanya, maupun menjawab dan menyampaikan konsep pemikiran sendiri dengan percaya diri. Model pembelajaran inkuiri menekankan pembelajaran pada proses penelitian, penemuan, dan pemecahan masalah sehingga dapat menstimulus peserta didik mencari pengetahuan secara mandiri (Lestari & Irawati, 2020). Memasukkan model inkuiri dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya mengajarkan fakta atau konsep dasar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara efektif dalam proses pembelajaran. Peserta didik didorong untuk bertanya, mengamati, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan.

Pelaksanaan model inkuiri di sekolah dasar memiliki berbagai tantangan terutama dalam menciptakan lingkungan yang mendukung peserta didik untuk belajar mandiri di bawah bimbingan guru. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Powtoon memiliki dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian terdahulu menemukan bahwa pemanfaatan Powtoon dalam materi bumi dan tata surya secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari kategori kurang menjadi sangat baik (Afrilia *et al.*, 2022). Selanjutnya, penelitian lainnya membuktikan bahwa video melalui Powtoon efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang sisi datar (Hamid *et al.*, 2024). Penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media animasi Powtoon dapat memfasilitasi pemahaman konsep ekonomi secara lebih efektif dan efisien melalui animasi menarik dan informatif (Avicena & Syofyan, 2023).

Meskipun penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa Powtoon bermanfaat sebagai media pembelajaran, pendekatan yang digunakan masih terbatas pada aspek penyajian materi secara visual dan peningkatan motivasi secara umum. Penelitian ini hadir dengan pendekatan yang berbeda, yaitu dengan mengembangkan video animasi Powtoon yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan

peserta didik. Fokus utama penelitian ini adalah melihat sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam, terutama dalam konteks pembelajaran daring pasca-pandemi. Kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada dua aspek utama. Pertama, media yang dikembangkan tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga menyisipkan elemen interaktif seperti pertanyaan reflektif dan penyesuaian alur berdasarkan respons peserta didik. Kedua, penelitian ini dilakukan dalam konteks pembelajaran jarak jauh, yang menuntut strategi pembelajaran yang lebih fleksibel dan mendukung kemandirian belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengkaji penerapan media pembelajaran Powtoon melalui metode pembelajaran inkuiri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Powtoon melalui metode pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar afektif dan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital dan bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran di era digital.

LITERATURE REVIEW

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor ([Fitriani et al., 2023](#)). Hasil belajar merupakan hasil akhir setelah menjalankan aktivitas belajar, perubahan itu terlihat dari perbuatan yang bisa diamati serta bisa diukur ([Oktaviani et al., 2020](#)). Hasil belajar dapat digunakan sebagai ukuran keberhasilan aktivitas belajar mengajar atau ukuran keberhasilan dari suatu program pembelajaran. Pada dasarnya hasil belajar merupakan perubahan perilaku baik pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hasil belajar yang diperoleh seorang individu adalah hasil yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal peserta didik ([Syafi'i et al., 2018](#)). Penilaian hasil belajar adalah salah satu aspek dari proses pembelajaran yang dapat menunjukkan keberhasilan belajar peserta didik ([Suardipa & Primayana, 2020](#)).

Hasil belajar berhubungan dengan prestasi belajar peserta didik, di mana prestasi belajar merupakan sebuah indikator mengenai pencapaian maksimal sesuai dengan pemahaman dan kemampuan peserta didik di waktu tertentu, dan dapat ditunjukkan dengan perubahan perilaku para peserta didik ([Moko et al., 2022](#)). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi atau keahlian tertentu yang dicapai oleh para peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Adapun aktivitas penilaian hasil belajar menghasilkan informasi bagi guru mengenai perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan luaran proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang timbul dari diri peserta didik dan memberikan pengaruh terhadap kemampuan dalam aktivitas belajar. Faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri para peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar berupa sekolah, sistem dan metode pembelajaran, keluarga, serta masyarakat di sekitar ([Larosa et al., 2024](#)).

Keterlibatan Peserta didik

Peran guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran tidak dapat dipungkiri lagi sebab guru menjadi perantara pada proses pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik sehingga perannya sangat berpengaruh untuk mengelola keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam menghasilkan pembelajaran yang berkualitas inilah maka diperlukan strategi guru untuk membangun

suasana interaktif yang bersifat timbal balik antara sesama peserta didik maupun antara peserta didik dan guru. Dalam hal ini guru tidak hanya berperan dalam penentuan pola kegiatan pembelajaran peserta didik di dalam kelas tetapi juga bagaimana metode yang digunakan guru untuk dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Aktivitas peserta didik sebagai bentuk keterlibatan peserta didik saat proses belajar sedang berlangsung yang ditunjukkan melalui sikap, proses berpikir, menunjukkan perhatian dan melakukan aktivitas belajar dalam komunitas demi pencapaian tujuan pembelajaran dan mendapatkan keuntungan lainnya melalui aktivitas tersebut. Peran alat bantu pengajaran untuk menunjang pelaksanaan aktivitas belajar supaya terlaksana dengan maksimal yang berdampak pada kemudahan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi ajar (Athaya *et al.*, 2024).

Keterlibatan peserta didik di sekolah merupakan kualitas dan kuantitas keadaan psikologis peserta didik seperti reaksi kognitif, emosional dan perilaku terhadap proses pembelajaran, serta kegiatan akademik dan sosial di kelas ataupun di luar kelas untuk mencapai hasil belajar yang baik. Keterlibatan peserta didik merupakan komponen psikologis yang berkaitan dengan rasa kepemilikan peserta didik terhadap sekolahnya, penerimaan nilai-nilai sekolah dan komponen perilaku yang berkaitan dengan partisipasi dalam kegiatan sekolah (Nababan & Yugopuspito, 2022). Hal-hal yang harus dilakukan peserta didik saat sedang belajar yaitu memperhatikan materi, mendengarkan guru, mengajukan pertanyaan dan mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir. Berdasarkan hal inilah, maka keterlibatan peserta didik dalam kondisi belajar tertentu akan sangat menentukan dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Keterlibatan peserta didik dalam belajar mencakup kemampuan emosional dan berfokus pada kreativitas serta dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi lebih kreatif dan unggul dalam penguasaan konsep-konsep atau materi yang diajarkan (Naziah *et al.*, 2020).

Model Pembelajaran Inkuiri

Inkuiri merupakan proses seseorang dalam mencari serta memahami suatu informasi. Pembelajaran inkuiri ini merupakan model pembelajaran yang relatif singkat dan membawa peserta didik secara langsung (Garrison, 2022). Inkuiri membawa peserta didik ke dalam proses ilmiah. Inkuiri mengembangkan seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan intelektual, emosional dan keterampilan (Kahar *et al.*, 2022). Pada hakikatnya inkuiri merupakan suatu proses yang bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, menarik kesimpulan sementara dan menguji kesimpulan sementara (Nikmah *et al.*, 2021). Pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran di mana guru memberikan bimbingan serta petunjuk cukup luas kepada peserta didik (Maknun *et al.*, 2022). Perencanaan dirancang oleh guru dan peserta didik bukan yang merumuskan masalah (Hyland *et al.*, 2023). Dalam proses pembelajaran dengan model inkuiri guru tidak serta merta melepas kegiatan para peserta didik.

Guru tetap memberikan arahan dan bimbingannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut sehingga peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir secara lambat dan rendah masih bisa mengikuti kegiatan yang dilaksanakan dan peserta didik mempunyai intelegensi tinggi tidak memonopoli kegiatan. Inkuiri dilaksanakan untuk peserta didik yang belum memiliki pengalaman dengan model ini (Andriani & Masykuri, 2021). Pada awal pengajaran bimbingan mengenai pernyataan akan lebih banyak. Selain pertanyaan diarahkan secara langsung, guru juga menggunakan LKS (Lembar Kerja Peserta didik) dalam membantu peserta didik menemukan arah dan pemecahan masalah terhadap pertanyaan yang ada. LKS sangat berperan dalam membimbing para peserta didik untuk melakukan percobaan dan menarik sebuah kesimpulan. Guru berperan aktif dalam penentuan masalah dan tahapan pemecahannya, sehingga peserta didik belajar lebih berorientasi pada bimbingan dan petunjuk dari guru sehingga peserta didik dapat memahami konsep pelajaran dan menyelesaikan masalah (Aiman & Meilani, 2021).

Media Pembelajaran

Secara umum, definisi media adalah antara atau perantara yang mengarah pada sesuatu sebagai penghubung informasi antara sumber dan yang menerima informasi. Selanjutnya, media diartikan sebagai alat atau sarana melakukan komunikasi untuk menjalin hubungan sosial di antara sumber dan penerima pesan dengan cara penggunaan teknologi yang dapat mempersingkat waktu dan ruang serta menghubungkan pihak-pihak yang kemungkinan tidak dapat berinteraksi secara langsung (Iskandar, 2020). Media sebagai alat komunikasi masa yang penggunaannya memanfaatkan sistem simbol, alat produksi, dan distribusi. Media yaitu merupakan alat dalam berkomunikasi dengan maksud untuk menciptakan kemudahan suatu hubungan yang dibangun melalui komunikasi sehingga pesan atau ide dapat tersampaikan, dapat dipahami dan diterima dengan mudah oleh si penerima pesan (Muna *et al.*, 2017). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapatlah dikatakan bahwa media merupakan sebuah alat untuk melakukan komunikasi, digunakan dengan maksud sebagai pembawa pesan yang berasal dari si pemberi pesan kepada si penerima pesan.

Dalam dunia pendidikan, istilah media pembelajaran menjadi sesuatu yang bersifat wajib untuk dipersiapkan saat guru hendak melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Hal ini tidak terlepas dari hakikat media sebagai alat komunikasi dan perantara dalam penyampaian informasi, sehingga menjadi sebuah kebutuhan yang bersifat penting di era digital saat ini untuk mempersiapkan dan merancang media pembelajaran sehingga dapat berfungsi efektif dalam membantu tugas guru dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas (Adnan *et al.*, 2022). Istilah pembelajaran memiliki makna yang sangat beragam, secara umum makna dari pembelajaran adalah mewujudkan perubahan perilaku sikap, pengetahuan, dan keterampilan individu melalui aktivitas belajar sehingga dapat mengembangkan potensi diri secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran sebagai keseluruhan alat perantara untuk dimanfaatkan saat meneruskan pesan pembelajaran (Nurrita, 2018). Penggolongan media pembelajaran oleh para ahli pendidikan dikelompokkan dalam beberapa jenis yaitu media grafis, tiga dimensi, proyeksi, dan lingkungan dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan materi pembelajaran kepada peserta didik (Widhiasti *et al.*, 2022).

Ketepatan pemilihan media pembelajaran memberi dampak terhadap hasil yang baik sehingga mempengaruhi perubahan sikap perilaku dan hasil belajar peserta didik. Di masa milenial, kemampuan peserta didik melahirkan pemikiran cemerlang secara kreatif sehubungan dengan penggunaan alat bantu pengajaran yang diberikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran untuk penyampaian pesan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan supaya perhatian, keinginan, rasa ingin tahu, perasaan dan pikiran peserta didik dapat meningkat sehingga mampu mendorong tercapainya tujuan pembelajaran terus mengalami perkembangan. Media pembelajaran awalnya hanya berkisar pada guru, kapur tulis, papan, dan buku teks, sekarang telah menjadi lebih luas dengan integrasi teknologi. Media pembelajaran audio berupa kaset *tape recorder*, *video compact disk*, kaset *MP3*. Media pembelajaran visual yang dapat mempresentasikan gambar berupa *OHP*, *LCD*, atau *film*. Sedangkan media pembelajaran yang dapat mengeluarkan suara dan gambar disebut media audio visual (Adnan *et al.*, 2022).

METHODS

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran model inkuiri berbantuan media Powtoon untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI sekolah dasar pada materi Kerja Sama Negara ASEAN Bidang Ekonomi dan Budaya. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* (*pre-test* dan *post-test*) menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada

desain ini, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan, tetapi sampel diambil tidak secara acak. Dua kelompok yang ada diberi *pre-test* kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberi *post-test*. Setelah dilakukan *pre-test*, kelas eksperimen akan diberikan perlakuan yakni menggunakan pembelajaran model inkuiri berbantuan media *Powtoon*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional yang biasa digunakan guru. Subjek penelitian yakni 30 peserta didik kelas VI-A sebagai kelas kontrol dan 29 peserta didik kelas VI-C sebagai kelas eksperimen sehingga total keseluruhan sampel dalam penelitian ini adalah 59 peserta didik. Kedua kelas ini dipilih menjadi kelas kontrol dan eksperimen karena dari segi jumlah peserta didik tidak berbeda jauh dan dari segi nilai hasil belajar IPAS kelas VI-A memiliki nilai paling tinggi dan kelas VI-C memiliki nilai hasil belajar IPAS yang sedang. Tujuan dari pemilihan untuk memastikan bahwa perbandingan hasil belajar afektif dan keterlibatan peserta didik antara kedua kelompok dapat terlihat dengan jelas setelah perlakuan. Analisis data penelitian yang digunakan yaitu uji deskripsi data, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Perhitungan data penelitian akan dibantu dengan *software* SPSS.

RESULTS AND DISCUSSION

Penerapan Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Afektif

Berdasarkan hasil tes diketahui bahwa nilai minimum *pre-test* di kelas eksperimen dan kontrol sebesar 60. Adapun untuk nilai maksimum *pre-test* di kelas eksperimen sebesar 91 dan kelas kontrol 89. Skor *mean* yang diperoleh kelas eksperimen pada *pre-test* sebesar 77,14 dan kelas kontrol 72,90. Berdasarkan jumlah *mean* yang diperoleh, terdapat selisih rata-rata nilai *mean* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni 4,24 sehingga diberikan perlakuan untuk meningkatkan nilai tersebut.

Adapun hasil perhitungan skor *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan bahwa nilai minimum posttest di kelas eksperimen sebesar 70 dan kelas kontrol sebesar 62. Adapun untuk nilai maksimum *post-test* di kelas eksperimen sebesar 98 dan kelas kontrol 93. Skor *mean* yang diperoleh kelas eksperimen pada *post-test* sebesar 87,86 dan kelas kontrol 81,93. Berdasarkan nilai *mean* yang diperoleh, terdapat selisih nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni 5,93. Hasil belajar kognitif peserta didik ini menunjukkan kedua kelas mengalami peningkatan nilai yang cukup tinggi.

Adapun deskriptif statistik hasil belajar afektif peserta didik kelas eksperimen dan kontrol yang diperoleh dari hasil observasi peneliti dapat diamati pada **Tabel 1** berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Observasi Hasil Belajar Afektif

Kelas	Observasi Hasil Belajar Afektif		Selisih Mean	
	Min.	Maks.	Mean	Std. Deviasi
Eksperimen	1	5	4,52	0,949
Kontrol	1	5	3,90	1,423

Sumber: Penelitian 2024

Tabel 1 menunjukkan skor hasil belajar afektif kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil belajar afektif ini diperoleh dari observasi. Dari tabel tersebut, dapat dilihat nilai minimum observasi kelas eksperimen dan kontrol sebesar 1 dan nilai maksimum sebesar 5. Skor mean yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 4,52 dan kelas kontrol 3,90. Berdasarkan jumlah *mean* yang diperoleh, terdapat selisih nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni 0,62. Hasil belajar afektif peserta didik ini menunjukkan perbedaan nilai.

Hasil uji normalitas pada variabel hasil belajar menunjukkan data tidak berdistribusi normal untuk data *pre-test* kelas kontrol maupun eksperimen sehingga pengujian *paired samples t test* dan *independent t-test* tidak dapat dilakukan. Oleh sebab itu, untuk mengetahui pengaruh pembelajaran model inkuiri berbantuan media Powtoon terhadap hasil belajar digunakan uji *normalized gain (N-Gain)* yang tidak membutuhkan normalitas dan homogenitas data. Berdasarkan hasil *N-Gain*, diketahui bahwa nilai *N-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai yang diperoleh untuk kelas kontrol sebesar 0,33, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,47.

Berdasarkan kriteria *N-Gain*, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan eksperimen memiliki kriteria nilai sedang karena berada pada rentang nilai $0,30 \leq n \leq 0,70$ merujuk pada Hake tahun 1998. Nilai *mean pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan adanya perbedaan pemerolehan nilai. Meskipun kedua kelas memperoleh peningkatan dari hasil belajar, namun peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen tidak terlalu tinggi. Hal ini dapat terjadi karena terdapat beberapa peserta didik memerlukan waktu lebih untuk memahami materi yang disampaikan dan frekuensi penggunaan media yang belum konsisten karena media ini tergolong baru digunakan.

Hasil belajar afektif peserta didik diukur berdasarkan aspek penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengelolaan, dan karakteristik menggunakan lembar observasi. Hasil perhitungan hasil belajar afektif peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol dapat diamati pada **Tabel 2** berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Observasi Hasil Belajar Afektif

Indikator	Skor Kontrol	Persentase Kontrol	Skor Eksperimen	Persentase Eksperimen
Penerimaan	1,00	100%	1,00	100%
Tanggapan	0,60	60%	0,79	79,31%
Penghargaan	0,80	80%	0,93	93,10%
Pengelolaan	0,77	77%	0,90	89,66%
Karakteristik	0,70	70%	0,90	89,66%
Rata-Rata	0,77	77%	0,90	90%

Sumber: Penelitian 2024

Data pada **Tabel 2** menunjukkan bahwa agregasi hasil belajar peserta didik pada ranah afektif kelas kontrol memiliki rata-rata skor sebesar 0,77 atau 77% dan berada pada kriteria baik. Adapun pada kelas eksperimen, rata-rata skor hasil belajar peserta didik pada ranah afektif 0,90 atau 90% dan berada pada kriteria sangat baik. Terdapat perbedaan hasil belajar afektif peserta didik sebesar 13% pada kelas kontrol dan eksperimen.

Penerapan Model Pembelajaran terhadap Keterlibatan Peserta Didik

Variabel keterlibatan peserta didik kelas kontrol memiliki rata-rata *mean* 3,39 dan berada pada kategori "Sangat Baik" sebab memenuhi nilai *mean* 3.26-4.00. Hal ini menggambarkan bahwa peserta didik menunjukkan sikap terbuka saat mendengarkan penjelasan tentang budaya negara lain, aktif berpartisipasi dalam diskusi dengan pendapat relevan dan pertanyaan, serta menunjukkan minat belajar lebih lanjut. Selain itu, peserta didik mampu berpikir kritis dan tetap tenang saat membahas permasalahan sensitif di ASEAN, serta terlibat dalam kegiatan yang mencerminkan kepedulian terhadap kerja sama antarnegara ASEAN. Hal ini mencerminkan tingkat keterlibatan yang tinggi dalam pembelajaran. Sedangkan, hasil rata-rata *mean* yang diperoleh sebesar 3,68 dan berada pada kategori "Sangat Baik".

Meskipun keterlibatan peserta didik pada kelas kontrol juga tergolong baik, tetapi keterlibatan peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Artinya, tetap terdapat perbedaan keterlibatan peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol. Model inkuiri mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpikir kritis, berpartisipasi dalam diskusi, dan memahami materi. Penggunaan media Powtoon yang menarik perhatian peserta didik dan mendukung konsentrasi mereka selama proses pembelajaran. Kelas eksperimen mencapai keterlibatan yang lebih optimal karena menggunakan model pembelajaran dan media bantuan yang inovatif. Hasil uji normalitas untuk variabel keterlibatan peserta didik dapat diamati pada **Tabel 3** berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Keterlibatan Peserta Didik

Kelas	Nilai Sig.	Alpha	Kesimpulan
Kontrol	0,200	> 0,05	Berdistribusi normal
Eksperimen	0,070	> 0,05	Berdistribusi normal

Sumber: Penelitian 2024

Tabel 3 menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Homogenitas Keterlibatan Peserta Didik

Nilai Sig.	Alpha	Kesimpulan
Based on Mean	0,179 > 0,05	Kedua data homogen

Sumber: Penelitian 2024

Data pada **Tabel 4** menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,179 > 0,05$ sehingga data dapat dikatakan homogen. Kemudian, dilakukan uji hipotesis dengan analisis *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Independent T-Test Keterlibatan Peserta Didik

Nilai Sig.	Alpha	Kesimpulan
Equal Variances Assumed	0,000 < 0,05	H0 ditolak Terdapat perbedaan kelompok kontrol dan eksperimen

Sumber: Penelitian 2024

Data pada **Tabel 5** menggambarkan bahwa hasil uji *independent t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan keterlibatan peserta didik pada kelompok kontrol dan eksperimen.

Discussion

Setelah mempelajari materi kerja sama ASEAN dengan menggunakan media Powtoon melalui pembelajaran inkuiri, peserta didik menunjukkan dampak positif dalam perilaku dan pemahaman terhadap pentingnya kolaborasi antarnegara. Banyak peserta didik yang menjadi lebih aktif dalam diskusi kelas, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pendapat tentang bagaimana negara-negara ASEAN dapat saling mendukung terutama di bidang ekonomi dan budaya. Hal ini mencerminkan peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kesadaran mereka akan pentingnya kerja sama internasional. Perubahan yang dirasakan oleh peserta didik juga terlihat dari sikap kepedulian mereka

terhadap isu-isu regional. Peserta didik mulai menunjukkan empati terhadap kondisi masyarakat di negara-negara ASEAN lainnya dan menyadari bahwa tantangan yang dihadapi oleh satu negara dapat berdampak pada negara lain.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sanita & Anugraheni, 2020). Hasil ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan model inkuiri memiliki pengaruh, sehingga hasil belajar kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol (Simatupang, 2024). Pembelajaran menggunakan model inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik karena model ini mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi, pertanyaan, dan penyelidikan (Kahar et al., 2022). Pada pembelajaran model inkuiri, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka diajak untuk mencari tahu dan memahami konsep secara mendalam melalui pengalaman langsung (Nikmah et al., 2021).

Peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan analitis, serta mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah ada melalui model pembelajaran inkuiri, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi pelajaran. Model pembelajaran inkuiri berbantuan Powtoon berpengaruh terhadap aspek afektif peserta didik. Hal ini disebabkan mereka merasa lebih dihargai dan didorong untuk mengekspresikan pendapat serta ide-ide (Khoiri, 2021). Ketika peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran yang melibatkan pertanyaan dan pencarian jawaban, peserta didik merasa lebih memiliki kontrol atas pembelajaran mereka sendiri (Banari et al., 2023). Hasil belajar afektif peserta didik pada kelas eksperimen akan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar afektif peserta didik di kelas kontrol.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan pembelajaran model inkuiri berbantuan media Powtoon berpengaruh terhadap keterlibatan peserta didik pasca-pembelajaran kelas VI SDN 002 Barong Tongkok. Peserta didik di SDN 002 Barong Tongkok mengalami peningkatan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian yang positif dan keberhasilan pembelajaran model inkuiri berbantuan Powtoon mengindikasikan bahwa aspek-aspek yang terdapat dalam variabel penelitian memberikan dampak pada peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN 002 Barong Tongkok. Model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Powtoon* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan cara menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Norma et al., 2024). Powtoon sebagai alat presentasi berbasis animasi, memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami (Adnan et al., 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon dalam konteks pembelajaran inkuiri dapat membuat peserta didik lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam diskusi dan eksplorasi materi pelajaran (Juwita et al., 2022). Model pembelajaran inkuiri yang diterapkan dengan bantuan media Powtoon mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis (Sa'diyah & Aini, 2022). Dalam pendekatan ini, peserta didik diajak untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, serta melakukan penyelidikan terhadap konsep yang sedang dipelajari. Melalui bantuan media Powtoon, guru dapat menyajikan konteks yang relevan dan tantangan nyata yang mendorong peserta didik untuk mencari solusi secara mandiri, sehingga meningkatkan rasa tanggung jawab dan kepemilikan terhadap proses belajar peserta didik (Putri & Suparman, 2022).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri berbantuan media Powtoon berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik kelas VI SDN 002 Barong Tongkok. Dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Powtoon* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik.

Hasil *N-Gain* menunjukkan bahwa nilai untuk kelas kontrol sebesar 0,33, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,47 sehingga memiliki kriteria nilai sedang. Pada ranah efektif, memiliki rata-rata skor kelas kontrol sebesar 0,77 atau 77% dan berada pada kriteria baik. Adapun pada kelas eksperimen, rata-rata skor hasil belajar peserta didik pada ranah afektif 0,90 atau 90% dan berada pada kriteria sangat baik. Selain itu, model pembelajaran inkuiri berbantuan media Powtoon berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan peserta didik kelas VI SDN 002 Barong Tongkok dengan nilai signifikansi yang diperoleh $0.00 < 0.05$. 3. Penelitian selanjutnya dapat mengaitkan model pembelajaran inkuiri berbantuan Powtoon dengan variabel lain yang belum diteliti, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, motivasi belajar, dan sebagainya. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengimplementasikan model pembelajaran inkuiri berbantuan media Powtoon di berbagai konteks pendidikan, termasuk di tingkat kelas yang berbeda atau mata pelajaran lainnya.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Adnan, D. F. H., & Istiqomah, N. (2022). The role of YouTube platform as a learning resource in online learning effectiveness. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 1-14.
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721.
- Aiman, U., & Meilani, D. (2021). Pengaruh pembelajaran guided inquiry berbantuan lembar kerja siswa terhadap penguasaan literasi sains pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 205-214.
- Andriani, S. A., & Masykuri, M. (2021). Pengembangan elektronik modul (e-modul) berbasis guided inquiry pada materi suhu dan kalor untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas VII SMP/MTS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(1), 281-287.
- Athaya, A. M., Kusmiati, M., & Faturachman, M. A. (2024). The analysis of project-based learning models implementation on student motivation and learning achievement. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 3(2), 347-362.
- Avicena, Y., & Syofyan, R. (2023). Video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. *Peka*, 11(1), 1-8.
- Banari, F. S., Karwur, H. M., & Rifani, I. (2023). Penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi. *Geographia: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Geografi*, 4(1), 12-22.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468-468.
- Fitriani, Z. D., Hutajulu, M., & Minarti, E. D. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMP pada materi Statistika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(1), 329-336.
- Garrison, D. R. (2022). Shared metacognition in a community of inquiry. *Online learning*, 26(1), 6-18.

- Hamid, A. S. R., Soeprianto, H., Turmuzi, M., & Arjudin, A. (2024). Efektivitas media pembelajaran software Powtoon terhadap hasil belajar dan minat siswa pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(3), 693-701.
- Hyland, D., van Kampen, P., & Nolan, B. (2023). Student perceptions of a guided inquiry approach to a service-taught ordinary differential equations course. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 54(2), 250-276.
- Iskandar, J. I. (2020). Upaya meningkatkan penguasaan konsep IPA melalui penggunaan media audio visual. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 89-97.
- Juwita, A., Imaniah, D. N., Normalina, A., & Irani, P. R. (2022). The effectiveness of Powtoon media based on inquiry learning in history lesson class XI SMAN 1 Panarukan. *Jurnal Historica*, 6(2), 184-195.
- Kahar, M. S., Susilo, S., Abdullah, D., & Oktaviany, V. (2022). The effectiveness of the integrated inquiry guided model STEM on students scientific literacy abilities. *International Journal of Nonlinear Analysis and Applications*, 13(1), 1667-1672.
- Khoiri, N. (2021). The effectiveness of the inquiry learning model on learning outcomes. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 2(1), 127-133.
- Larosa, F. S., Asmin, A. & Lubis, W. (2024). Development of learning videos through the problem-based learning model to improve learning outcomes and creativity of Grade V students. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 849-868.
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature review: Peningkatan hasil belajar kognitif dan motivasi siswa pada materi Biologi melalui model pembelajaran guided inquiry. *Bioma: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(2), 51-59.
- Maknun, D., Prasetyo, Z. K., & Djukri, D. (2022). Guided inquiry laboratory to improve research skills of prospective Biology teachers. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(4), 2122-2128.
- Moko, V. T. H., Chamdani, M., & Salimi, M. (2022). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 131-142.
- Muna, H., Nizaruddin, & Murtianto, Y.H. (2017). Pengembangan video pembelajaran berbantuan Macromedia Flash 8 dengan pendekatan kontekstual pada materi Program Linier kelas XI. *Aksioma*, 8(2). 9-18.
- Nababan, G., & Yugopuspito, P. (2022). Efektivitas model blended learning tipe flipped classroom terhadap keterlibatan siswa, kemandirian belajar, dan penguasaan konsep siswa kelas IX pada pelajaran IPA di sekolah xyz. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2616-2625.
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa COVID-19 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 7(2), 109-120.
- Nikmah, A., Saptono, S., & Sulistyorini, S. (2021). The effectiveness of guided inquiry with sets vision to improve communication skills and understanding of science concepts. *Journal of Primary Education*, 10(1), 99-107.

- Norma, N., Puji, P., & Nurdin, N. (2024). Literature review: Penggunaan media Powtoon dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 859-873.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi faktor penyebab rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *Math Locus: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-6.
- Oktaviani, J. (2018). Revolusi 4.0 dengan literasi baca melalui let's read dalam pembelajaran SD. *Sereal*, 51(1), 51-61.
- Putri, F. A., & Suparman, S. (2022). Pengembangan video pembelajaran berbantuan Powtoon dengan pendekatan kontekstual materi kekongruenan. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 359-370.
- Sa'diyah, H., & Aini, S. (2022). Model pembelajaran inkuiri pada perkembangan berfikir kritis siswa: Literature review. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(1), 73-80.
- Sanita, R., & Anugraheni, I. (2020). Meta analisis model pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 567-577.
- Simatupang, J. (2024). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kualitas pendidikan*, 2(2), 237-242.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama, dan Budaya*, 4(2), 88-100.
- Sudirman, I. N., Ani, N. K. P., & Utari, P. D. (2023). Analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media ajar digital pendidikan IPS. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 51-54.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Widhiasti, A., Putri, A., Fanani, M. A., Salim, N., & Kurnia., R. Y. (2022). Analysis of learning components in implementation of educational process in schools. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(2), 219-234.