

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PATA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TERPADU

(Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 25 Kota Bandung)

Syahrul Fajar, Cepi Riyana, Nadia Hanoum
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
syahrul.fajar@student.upi.edu

Abstrak. Pokok permasalahan pada penelitian ini adalah, apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Micorsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu?. Secara lebih rinci permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan, sebagai berikut: 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di Sekolah Menengah Pertama?, (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di Sekolah Menengah Pertama?, (3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di Sekolah Menengah Pertama?. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* dalam bentuk *pretest posttest*. Berdasarkan hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah koognitif yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Secara khusus, simpulan pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di Sekolah Menengah Pertama, (2) Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di Sekolah Menengah Pertama, (3) Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.

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

Abstract : *The main problem in this research is, is there any difference of learning result of cognitive domain between student studying by using media of Powtoon with student studying by using Micorsoft PowerPoint 2016 media on Integrated Social Science subject ? . The problems in this study are formulated as follows: 1) Is there a difference in learning outcomes of the cognitive aspect aspects of recall (C1) between students learning by using Powtoon media with students learning by using Microsoft PowerPoint 2016 media on Science subjects Integrated Social in Junior High School ?, (2) Is there a difference in learning outcomes of the cognitive aspects of understanding (C2) between students learning by using Powtoon media with students learning by using Microsoft PowerPoint 2016 media on Integrated Social Science in School (3) Is there a difference in the learning outcomes of the cognitive aspect aspects of applying (C3) between students learning by*

using Powtoon media with students learning by using Microsoft PowerPoint 2016 media on the subjects of Integrated Social Science in Junior High School ? This study uses quasi experimental method with nonequivalent control group design design in the form of pretest posttest. Based on the results of data processing in general it can be concluded that there are differences in learning achievement of a significant co-authorship between students who learn by using media Powtoon with students who learn by using Microsoft PowerPoint 2016 media on the subjects of Social Science Integrated in Junior High School. Specifically, the conclusions in this study are described as follows: (1) There is a significant difference in learning outcomes of the cognitive aspects of recall (C1) between students learning by using Powtoon media with students learning by using Microsoft PowerPoint 2016 media on Science subjects Integrated Social in Junior High School, (2) There is a significant difference in learning outcomes of the cognitive aspects of understanding (C2) between students learning by using Powtoon media with students learning by using Microsoft PowerPoint 2016 media on Integrated Social Science at School (3) There is a significant difference in learning outcomes of the cognitive aspects of applying (C3) between students learning by using Powtoon media with students learning by using Microsoft PowerPoint 2016 media on Integrated Social Science subjects in Junior High School.

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

A. PENDAHULUAN

Keberadaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektifitas proses komunikasi dan mempermudah proses penyampaian ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sukiman (2012, hlm, 44) menyatakan bahwa “Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”. Oleh karena itu, mengingat pentingnya peran serta fungsi media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran maka sangat perlu adanya suatu upaya untuk lebih mengoptimalkan pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu

mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh setiap siswa pada setiap tingkatan kelas yang ada. Sapriya (2009) menyatakan bahwa :

IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial. (hlm,12)

Saat ini dengan diterapkannya kurikulum 2013 secara nasional di setiap sekolah maka dalam pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) harus dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran terpadu (*Integrated Learning*). Pembelajaran terpadu (*Integrated Learning*) dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengharuskan seorang guru

mengintegrasikan beberapa materi pelajaran dari berbagai cabang Ilmu Pengetahuan Sosial lainnya seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi untuk kemudian disatukan menjadi suatu kesatuan yang utuh (*Holistik*) dan saling melengkapi. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang disusun secara terpadu (*Integrated*) memiliki tujuan supaya siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan luas pada setiap bidang kajian ilmu yang berkaitan.

Mengingat karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu itu sendiri yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan dari berbagai cabang Ilmu Pengetahuan Sosial lainnya, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kompleksitas cukup tinggi untuk dipelajari oleh para siswa di sekolah. Oleh Karena itu, dalam mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu dalam suatu kegiatan pembelajaran di sekolah agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan maka seorang guru dituntut harus mampu untuk mengemas serta menyajikan isi materi pelajaran tersebut kedalam suatu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang bersifat lebih menarik, variatif serta sesuai dengan kebutuhan. Sehingga, dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan siswa akan lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara lebih utuh dan menyeluruh.

Namun pada kenyataannya sampai saat ini masih banyak guru yang dalam pelaksanaan proses pembelajarannya masih belum optimal dalam memanfaatkan serta menggunakan media pembelajaran berbasis

teknologi informasi (TIK) terutama dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswanya. Ketika peneliti melakukan studi pendahuluan/observasi ke SMPN 25 Kota Bandung salah seorang guru IPS di sekolah tersebut mengungkapkan bahwa sampai saat ini masih banyak guru yang merasa kesulitan dalam menggunakan berbagai perangkat lunak (*Software*) pengolah media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi (TIK) yang ada saat ini seperti *Adobe Flash*, *Articulate*, *Auto Desk 3D Maker*, yang memang dalam menggunakan *Software-Software* tersebut diperlukan suatu keterampilan secara khusus.

Oleh karena itu, sampai saat ini masih banyak guru yang mempertahankan cara penyampaian materi pembelajaran secara konvensional, yaitu guru hanya mengandalkan metode penyampaian pesan dengan menggunakan lisan saja tanpa adanya sesuatu objek yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat ditampilkan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Sebagaimana kita ketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional dan penyampaian materi pembelajaran yang dikemas kurang menarik serta monoton akan cenderung membuat siswa merasa bosan dan siswa tidak akan mampu berkonsentrasi dengan optimal dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru nya. Selain itu pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional juga akan cenderung mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Apabila siswa telah mengalami kejenuhan maka siswa akan lebih memilih untuk melakukan berbagai hal yang

dianggapnya terasa lebih menyenangkan dan lebih menghibur. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sulastini (2012, hlm,12) yang dalam penelitiannya menyatakan “Ketika timbul kejenuhan siswa lebih memilih melakukan hal – hal yang dirasa lebih menyenangkan, contohnya seperti mengobrol dengan temannya atau juga asik dengan imajinasinya sendiri”. Jika hal tersebut dibiarkan tanpa adanya upayaantisipasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran tersebut maka dikhawatirkan siswa hanya akan mengikuti proses pembelajaran saja tetapi sesungguhnya siswa tersebut justru tidak mengalami proses belajar.

Selain dari permasalahan kurang optimalnya pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut, peneliti menemukan bahwa masih terdapat capaian hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan oleh pihak sekolah. Hal itu dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata ujian akhir sekolah (UAS) semester ganjil tahun ajaran 2016-2017 yang masih jauh di bawah standar KKM yang di tetapkan oleh pihak sekolah tersebut yakni sebesar 75. Berikut ini merupakan daftar hasil perolehan nilai UAS semester ganjil kelas VII tahun ajaran 2016-2017 pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Tabel 1

Nilai Rata-Rata Ujian Akhir Sekolah Mata Pelajaran IPS Terpadu Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016-2017

No.	Kelas	Nilai Rata – Rata Ujian Akhir Sekolah Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016-2017
1	VII A	73.02
2	VII B	71.68
3	VII C	73.33
4	VII D	75.21
5	VII E	60.57
6	VII F	66.10
7	VII G	70.89
8	VII H	71
9	VII I	70.88

(Sumber : Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu SMPN 25 Kota Bandung)

Dalam tabel diatas terlihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII pada setiap kelas diluar kelas VII D masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Oleh karena sebab tersebut maka sangat diperlukan adanya suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selama ini dilakukan agar hasil belajar yang diperoleh siswa khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu ini dapat meningkat dan dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, atas dasar berbagai permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan mencoba memberikan suatu bentuk upaya dalam pemecahan berbagai permasalahan tersebut yaitu, peneliti akan mencoba membuat sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang lebih menarik dan lebih modern dengan menggunakan perangkat lunak *Powtoon* yang merupakan suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis *SaaS (Software as a Service)* yang dapat diakses secara *online* melalui situs www.powtoon.com yang dapat digunakan

sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan perangkat lunak *Powtoon* secara *online* tersebut, kita akan mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk presentasi yang lebih menarik dan modern, karena media presentasi dapat dibuat dengan berbagai efek animasi kartun yang sangat unik dan menarik, selain itu kita juga dapat menambahkan serta menggabungkan berbagai gambar, teks, audio, video, serta berbagai data lainnya yang diperlukan dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Maka dengan adanya upaya tersebut diharapkan kualitas proses pembelajaran akan menjadi lebih baik dan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mempelajari materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru sehingga capaian hasil belajar siswa pun akan menjadi lebih baik.

Maka atas dasar pemaparan diatas, penulis akan mencoba mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam lingkup ranah yang dibatasi hanya pada tiga aspek yaitu, aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2) dan aspek menerapkan (C3). Dengan menggunakan media *Powtoon* ini diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, yang tentu akan berpengaruh kepada capaian hasil belajar khususnya pada ranah kognitif siswa yang terdiri dari aspek tersebut. Penelitian ini sendiri berjudul “Pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap hasil

belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu”.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design* dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2

Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	A1E	B1	A2E
Kontrol	A1K	B2	A2K

Keterangan:

1. A1E = *Pretest* sebelum dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen;
2. A1K = *Pretest* sebelum dilakukan perlakuan pada kelompok kontrol;
3. B1 = Perlakuan dengan menggunakan media *Powtoon*;
4. B2 = Perlakuan dengan menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint 2016*;
5. A1E = *Posttest* setelah dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen;
6. A1K = *Posttest* setelah dilakukan perlakuan pada kelompok kontrol;

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI di SMPN 25 Kota Bandung. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *cluster sampling*. Oleh karena itu dari keseluruhan kelas VII yang ada di SMPN 25 Kota Bandung peneliti hanya menggunakan dua kelas yaitu kelas VII- H sebagai kelas eksperimen dan Kelas VII-F sebagai kelas kontrol. Instrumen penghimpun data yang digunakan ialah tes objektif (pilihan ganda) dengan empat pilihan jawaban.

Setelah dilakukan pengolahan terhadap data hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII yang terdiri dari kelas kontrol dan

kelas ekeperimen yang sebelumnya telah dihimpun maka diperoleh skor *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 3
Perolehan Skor *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

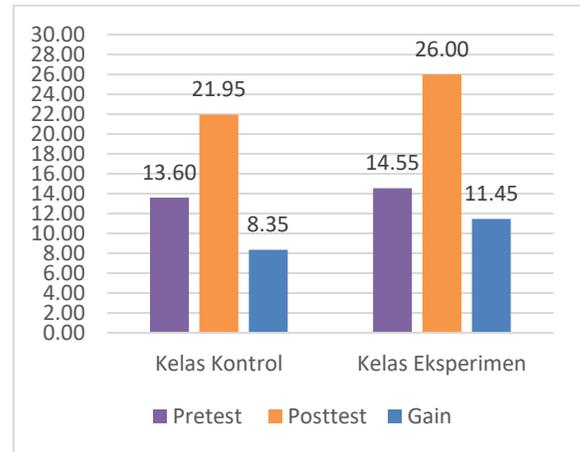
No	Kategori Skor	Skor <i>Pretest</i>	
		Kontrol	Eksperimen
1.	Skor Keseluruhan	272	291
2.	Skor Tertinggi	12	11
3.	Skor Terendah	3	6
4.	Skor Rata-Rata	13,60	14,55
Jumlah Siswa		35	35

Selanjutnya untuk hasil *Posttest* dari kedua kelas tersebut yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dilakukan pengolahan data maka diperoleh skor sebagai berikut :

Tabel 4
Perolehan Skor *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kategori Skor	Skor <i>Posttest</i>	
		Kontrol	Eksperimen
1.	Skor Keseluruhan	439	520
2.	Skor Tertinggi	17	17
3.	Skor Terendah	6	11
4.	Skor Rata-Rata	21,95	26,00

Sedangkan untuk perbandingan perolehan skor *pretest*, *posttest*, serta *gain* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini :



Gambar 1
Skor Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pada gambar grafik diatas terlihat adanya perbedaan perolehan hasil belajar siswa ranah kognitif secara keseluruhan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Selain itu pada grafik tersebut juga terlihat adanya perbedaan perolehan skor *gain* dimana pada kelas kontrol memperoleh skor *gain* sebesar 8,35 sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor *gain* sebesar 11,45.

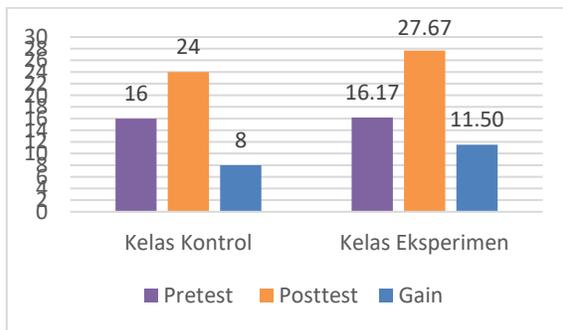
Maka berdasarkan data yang tersaji pada grafik diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa yang signifikan antara kelas kontrol yang menggunakan media Microsoft *Power Point 2016* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *Powtoon*. Selanjutnya deskripsi dari hasil penelitian ini akan dikerucutkan secara lebih khusus pada setiap aspek hasil belajar ranah kognitif yang diteliti yaitu pada aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2), dan aspek menerapkan (C3).

1) Deskripsi hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) antara kelas kontrol dan kelas ekperimen

Setelah dilakukan analisa terhadap data yang sebelumnya telah dihimpun maka diketahui bahwa telah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) yang signifikan antara siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen. Perolehan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut disajikan pada tabel dan gambar grafik di bawah ini :

Tabel 5
Perolehan Skor Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Aspek Mengingat (C1)

Kelas	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Selisih (<i>Gain</i>)
Kontrol	16	24	8
Eksperimen	16,17	27,67	11,50



Gambar 2

Perbandingan Skor Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Aspek Mengingat (C1)

Pada gambar grafik tersebut terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan data yang disajikan pada grafik tersebut, diketahui bahwa perolehan skor rata-rata *pretest* kelas kontrol ialah sebesar 16 sedangkan

untuk perolehan skor rata-rata *posttest* nya ialah sebesar 24 sehingga diperoleh selisih (*Gain*) sebesar 8. Sedangkan untuk kelas eksperimen perolehan skor rata-rata *pretest* yang diperoleh ialah sebesar 16,17 sedangkan untuk perolehan skor rata-rata *posttest* nya ialah sebesar 27,67 sehingga diperoleh selisih (*gain*) sebesar 11,50.

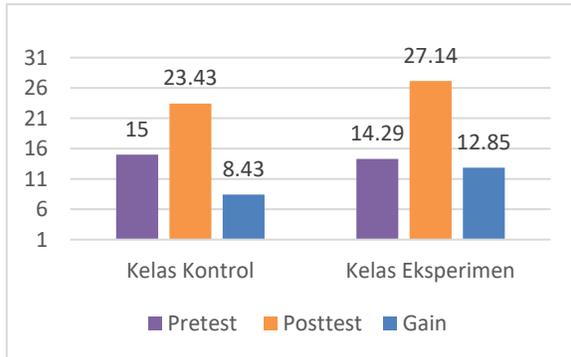
Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016*. Sehingga hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan media *Powtoon* hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) yang diperoleh siswa lebih unggul jika dibandingkan dengan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) yang diperoleh oleh siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada materi pembelajaran perkembangan periodisasi masa praaksara di Indonesia mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu.

2) Deskripsi hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Setelah dilakukan analisa terhadap data yang sebelumnya telah dihimpun maka diketahui bahwa telah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) yang signifikan antara siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen. Perolehan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut disajikan pada table dan gambar grafik di bawah ini :

Tabel 6
Skor Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Kognitif Aspek Memahami (C2)

Kelas	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Selisih (<i>Gain</i>)
Kontrol	15	23,43	8,43
Eksperimen	14,29	27,14	12,85



Gambar 3

Perbandingan Skor Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Aspek Memahami (C2)

Pada gambar grafik tersebut terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan data yang disajikan pada grafik tersebut, diketahui bahwa perolehan skor rata-rata *pretest* kelas kontrol ialah sebesar 15 sedangkan untuk perolehan skor rata-rata *posttest* nya ialah sebesar 23,43 sehingga diperoleh selisih (*Gain*) sebesar 8,43. Sedangkan untuk kelas eksperimen perolehan skor rata-rata *pretest* yang diperoleh ialah sebesar 14,29 sedangkan untuk perolehan skor rata-rata *posttest* nya ialah sebesar 27,14 sehingga diperoleh selisih (*gain*) sebesar 12,85.

Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft*

Power Point 2016. Sehingga hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan media *Powtoon* hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) yang diperoleh siswa lebih unggul jika dibandingkan dengan hasil belajar ranah koognitif aspek memahami (C2) yang diperoleh oleh siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada materi pembelajaran perkembangan periodisasi masa praaksara di Indonesia mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu.

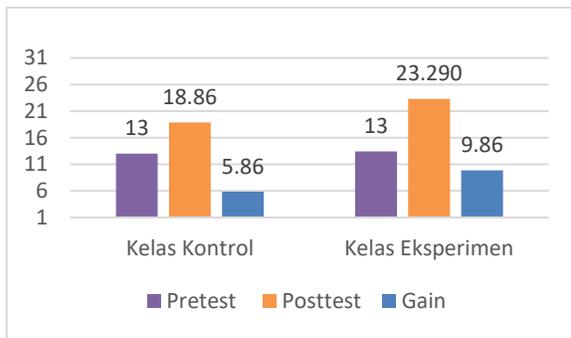
3) Deskripsi hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Setelah dilakukan analisa terhadap data yang sebelumnya telah dihimpun maka diketahui bahwa telah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang signifikan antara siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen. Perolehan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut disajikan pada tabel dan gambar grafik di bawah ini :

Tabel 7

Skor Rata-Rata Hasil Belajar Pada Aspek Menerapkan (C3)

Kelas	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Selisih (<i>Gain</i>)
Kontrol	13	18,86	5,86
Eksperimen	13,43	23,29	9,86



Gambar 4
Perbandingan Skor Rata-Rata Hasil Belajar
Ranah Kognitif Pada Aspek Menerapkan
(C3)

Pada gambar grafik tersebut terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan data yang disajikan pada grafik tersebut, diketahui bahwa perolehan skor rata-rata *pretest* kelas kontrol ialah sebesar 13 sedangkan untuk perolehan skor rata-rata *posttest* nya ialah sebesar 18,86 sehingga diperoleh selisih (*Gain*) sebesar 5,86. Sedangkan untuk kelas eksperimen perolehan skor rata-rata *pretest* yang diperoleh ialah sebesar 13 sedangkan untuk perolehan skor rata-rata *posttest* nya ialah sebesar 23,29 sehingga diperoleh selisih (*gain*) sebesar 9,86.

Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016*. Sehingga hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan media *Powtoon* hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang diperoleh siswa lebih unggul jika dibandingkan dengan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang diperoleh oleh

siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada materi pembelajaran perkembangan periodisasi masa praaksara di Indonesia mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian Umum

Berdasarkan hasil analisa data serta pengujian terhadap hipotesis umum maka diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.

Hasil tersebut dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dengan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen. Dimana untuk kelas kontrol perolehan skor rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 12,60 dan untuk perolehan skor rata-rata *posttest* nya sebesar 21,95 sedangkan untuk kelas eksperimen perolehan skor rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 14,55 dan untuk perolehan skor rata-rata *posttest* nya sebesar 26,00. Sehingga didapatkan selisih (*gain*) untuk kelas kontrol sebesar 8,35 dan untuk kelas eksperimen sebesar 11,45.

Berdasarkan hasil analisa tersebut membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif untuk kelas eksperimen memperoleh hasil yang jauh lebih baik jika dibandingkan dengan perolehan hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen proses pembelajaran

dilaksanakan dengan menggunakan media *Powtoon* sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016*. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *Powtoon* jauh lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa baik itu pada aspek mengingat (C1), Aspek memahami (C2) dan aspek menerapkan (C3) pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan data diatas secara umum kedua media presentasi tersebut memiliki fungsi dan kemampuan yang cukup dalam mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, baik itu pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen, hal tersebut dibuktikan dari hasil perolehan *gain* skor *pretest* dan *posttest* kedua kelas yang secara umum dapat dikategorikan naik secara signifikan setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media presentasi, tetapi dalam hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media *Powtoon* memiliki keunggulan jika dibandingkan media *Micorsoft Power Point 2016*. Salah satu keunggulan yang menonjol dari media *Powtoon* itu sendiri ialah *media Powtoon* mampu memberikan tampilan visual secara keseluruhan yang lebih baik dan menarik. Media *Powtoon* mampu memberikan berbagai tampilan animasi kartun yang unik dan sangat menarik yang tidak dimiliki oleh media *Microsoft Power Point 2016*, sehingga dengan keunggulan tersebut media *Powtoon* lebih mampu menarik perhatian siswa. Sehingga hal tersebut menjadikan siswa lebih fokus terhadap materi pembelajaran yang sedang disampaikan dan akhirnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa menjadi lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari pihak

pengembang aplikasi *Powtoon LTD* dalam *Powtoon* 4 EDU
<https://www.powtoon.com/> bahwa :

“Fight distractions in class and grab your students attention by making your education materials come to life with a Powtoon! It’s great for school projects too!”

Tampilan animasi bergerak yang menarik dengan karakter avatar yang sangat unik yang dimiliki media *Powtoon* menjadikan tampilan presentasi media pembelajaran di ruang kelas menjadi lebih menarik, sehingga berbagai macam gangguan yang biasa muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti rasa bosan dan jenuh dapat lebih diminimalisir.

Penggunaan media *Powtoon* dalam proses pembelajaran telah terbukti mampu menarik perhatian serta merangsang motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Sehingga siswa dapat mencerna materi pembelajaran yang disampaikan dengan lebih mudah dan hal tersebut menjadikan capaian hasil belajar siswa menjadi lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat pendapat Aksoy (2012) dalam jurnal *Scientific Research* yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa “Metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa”. Selain itu hal tersebut diperkuat oleh pendapat Mayer dan Moreno (2002) yang menyatakan bahwa:

Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran

khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (hlm, 88)

Berdasarkan hasil penelitian serta pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* memiliki kemampuan yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Powtoon*.

Selengkapnya pembahasan hasil penelitian secara khusus berdasarkan setiap aspek hasil belajar ranah kognitif yang meliputi aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2), dan aspek menerapkan (C3) akan diuraikan dibawah ini.

Pembahasan Hasil Penelitian Khusus

a. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada ranag kognitif aspek mengingat (C1) antara siswa yang belajar menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian terhadap hipotesis khusus pada penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* memperoleh hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan perolehan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) siswa yang menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu dengan materi bahasan periodisasi masa

praaksara di Indonesia di Sekolah Menengah Pertama.

Hasil belajar ranah kognitif pada aspek mengingat (C1) merupakan salah satu sub bagian dari teori mengenai hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini dimana pada aspek ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan mengingat kembali (*Recall*) setelah mengetahui dan mengenali berbagai konsep maupun istilah-istilah yang digunakan pada materi bahasan mengenai periodisasi masa praaksara di Indonesia.

Dengan menggunakan media *Powtoon* kemampuan mengingat kembali (*Recall*) akan lebih mudah dimiliki oleh siswa karena unsur media yang digunakan sangatlah beragam dan bervariasi meliputi unsur gambar bergerak animasi, gambar diam, teks serta avatar kartun yang unik yang menjadikan media *Powtoon* yang mampu memberikan ilustrasi secara lebih nyata yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2015, hlm, 29.) yang mengungkapkan bahwa “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar ” dan hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Rusman (2013, hlm, 162-164) yang menyatakan bahwa “media pembelajaran dapat mengurangi terjadinya *verbalisme*”.

Melihat karakteristik media *Powtoon* sendiri yang memiliki animasi yang unik dan menarik. Maka tampilan animasi memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan kemampuan mengingat (C1) siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat O'Day (2007. Hlm, 127) yang mengungkapkan bahwa: “animasi

memberikan retensi ingatan jangka panjang yang lebih baik dari pada gambar diam”

Maka berdasarkan hasil penelitian serta pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahawa media *Powtoon* memiliki kemampuan yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Powtoon*.

b. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian terhadap hipotesis khusus pada penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* memperoleh hasil yang jauh lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu dengan materi bahasan periodisasi masa praaksara di indonesia di sekolah menengah pertama.

Hasil belajar ranah kognitif pada aspek memahami (C2) merupakan salah satu sub bagian dari teori mengenai hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini dimana pada aspek ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan memahami konsep serta pengertian istilah-istilah yang

digunakan pada materi bahasan mengenai periodisasi masa praaksara di indonesia di sekolah menengah pertama.

Dengan menggunakan media *Powtoon* proses penyampaian konsep materi pembelajaran yang semula abstrak dapat disajikan dengan lebih konkret dimana terdapat berbagai ilustrasi animasi dan gambar-gambar yang menjelaskan mengenai berbagai konsep yang ada pada materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Hal tersebut menjadikan siswa lebih mudah untuk mencerna materi pelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dapat diperoleh secara lebih jelas dan lebih menyeluruh. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mayer & Moreno (2002) dalam *Educational Psychology Review* yang berjudul *Animation as an Aid to Multimedia Learning* menyatakan bahwa “Animasi dapat menaikkan pemahaman siswa ketika digunakan secara konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* yang memiliki unsur animasi yang sangat unik dan menarik serta mampu memberikan gambaran ilustrasi yang lebih jelas dapat memberikan kemudahan terhadap peningkatan kemampuan memahami (C2) siswa. Maka berdasarkan hasil penelitian serta pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahawa media *Powtoon* memiliki kemampuan yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Powtoon*

c. Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian terhadap hipotesis khusus pada penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* memperoleh hasil yang jauh lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu dengan materi bahasan periodisasi masa praaksara di Indonesia di sekolah menengah pertama.

Hasil belajar ranah kognitif pada aspek menerapkan (C3) merupakan salah satu sub bagian dari teori mengenai hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini dimana pada aspek ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan menerapkan berbagai konsep serta urutan-urutan/prosedur yang dipelajari pada materi bahasan mengenai periodisasi masa praaksara di Indonesia di sekolah menengah pertama.

Dengan menggunakan media *Powtoon* konsep materi pembelajaran dapat didesain serta ditampilkan dengan menggunakan ilustrasi animasi yang sesuai dengan gambaran yang terjadi pada kehidupan nyata. Harrison dan Hummell (2010 hlm, 21-22), menyatakan bahwa “Animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar”. Sehingga dengan

adanya unsur animasi yang berupa ilustrasi nyata pada media *Powtoon* tersebut menjadikan siswa mampu memikirkan bagaimana materi pembelajaran yang sebelumnya telah dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Sanjaya (2012, hlm, 73) yang menyatakan bahwa “ Media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan pemahaman dalam aspek kognitif tetapi media pembelajaran juga memiliki fungsi dalam peningkatan dan pengembangan aspek keterampilan dan sikap”.

Maka berdasarkan hasil penelitian serta pemaparan terhadap kelebihan tampilan animasi yang dimiliki media *Powtoon* dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* memiliki kemampuan yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Powtoon*.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisa terhadap data yang diperoleh selama melaksanakan penelitian ini, maka dapat ditarik simpulan umum bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* memiliki perolehan skor yang lebih tinggi

jika dibandingkan dengan perolehan skor rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa kelas kontrol yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016*.

Secara khusus, simpulan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.
- b. Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan yang siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.
- c. Terdapat perbedaan hasil ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang signifikan antara siswa belajar dengan yang menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint 2016* pada mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama.

Sesuai dengan simpulan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif baik itu pada aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2) dan Aspek menerapkan (C3) pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.

E. DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Andrean & Purnomo. (2013). *Animasi 2D*. Jakarta : Kemendikbud.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* , Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). *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.
- O'Day, D.H. (2007). *The Value of animations in biology tesching: a study of long term memory retention. CBE Life Science Education, 6 : 217-223*.
- Sulastini. (2012). *Persepsi Siswa Tentang Penerapan Media Lagu Dihubungkan Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Keduanan Kabupaten Cirebon*. Skripsi UPI Bandung. Tidak Diterbitkan.
- Sukiman. (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.