



Efektivitas Media Pembelajaran *Software Powtoon* terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar

Annisa Syafrina Rizkyka Hamid^{1)*}, Harry Soeprianto¹⁾, Muhammad Turmuzi¹⁾, Arjudin¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mataram

*Corresponding Author: annisasyafrina03@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan software Powtoon terhadap hasil belajar dan minat siswa kelas VIII SMPN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa yaitu 395 siswa yang terbagi menjadi 10 kelas dari kelas VIII A sampai dengan VIII J. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII A berjumlah 37 siswa dan VIII B berjumlah 38 siswa. Kelas VIII A menjadi kelas kontrol sedangkan kelas VIII B menjadi kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner dan tes. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes berupa soal uraian dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol dan 2) dari hasil angket dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa berminat terhadap penggunaan software Powtoon sebagai media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan software Powtoon efektif terhadap hasil belajar dan minat siswa pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Efektivitas; *Software Powtoon*; Hasil Belajar; Minat Siswa

Received: 15 Jul 2024; Revised: 21 Jul 2024; Accepted: 21 Jul 2024; Available Online: 22 Jul 2024

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam era globalisasi modern ini dapat diterapkan dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi telah terbukti meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi secara lebih menarik, sehingga membantu mengurangi rasa jenuh saat mengikuti pelajaran. Menurut Hidayat & Abdillah (2019) penggunaan teknologi di lingkungan sekolah dapat memfasilitasi proses belajar siswa dengan memudahkan guru dalam menyimpan dan menyampaikan konsep, prinsip, serta prosedur yang diajarkan. Guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk memperluas serta mendalami pengetahuan, baik bagi diri mereka sendiri maupun siswa.

Di negara-negara maju, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, termasuk matematika. Sebagai contoh, *National Council of Teachers of Mathematics*, sebuah kelompok profesional untuk guru matematika di Amerika Serikat, mengakui bahwa teknologi adalah salah satu dari enam prinsip matematika sekolah. Pemanfaatan teknologi ini memainkan peran yang sangat penting dalam pengajaran dan pembelajaran matematika, yang dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa (Sudihartini et al., 2021; Sumarni & Kumala, 2024). Pernyataan ini menunjukkan betapa besarnya perhatian penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran matematika di sekolah.

Dari hasil wawancara dengan guru yang menjelaskan bahwa jarang menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku ajar untuk menunjang proses pembelajaran. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa diperoleh bahwa minat siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah. Siswa cenderung beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sukar. Ketika di dalam kelas siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa merasa cepat bosan karena penyampaian materi yang kurang menarik.

Dari hasil nilai Sumatif Tengah Semester (STS) tahun ajaran 2023/2024 dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dengan nilai KKM 76. Dari 10 kelas dengan jumlah siswa 395, sebanyak 205 siswa dengan nilai tuntas, sedangkan 190 siswa dengan nilai tidak tuntas. Atau siswa yang tuntas sebesar 51,89% dan siswa yang tidak tuntas sebesar 48,10%. Semua kelas belum memenuhi ketuntasan klasikal, dimana ketuntasan klasikal adalah jika dalam suatu kelas terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya.

Tabel 1. Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) Kelas VIII SMPN 2 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024

| KKM (76) | Banyak Siswa | Persentase banyak siswa |
|-----------|--------------|-------------------------|
| ≥ 76 | 205 | 51,89% |
| < 76 | 190 | 48,10% |

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan siswa lebih mudah untuk dapat memahami pelajaran. Media pembelajaran dapat memfasilitasi interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Nuriyanti et al., 2022). Seperti yang diungkapkan Wibawanto (2017) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya 1) membantu siswa dalam memahami konsep lebih baik, 2) memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik, 3) merangsang siswa untuk bekerja, menelaah, dan meningkatkan keinginan untuk mempelajari materi, 4) menimbulkan motivasi belajar siswa, 5) menumbuhkan kekuatan perhatian dan mempertajam indra.

Salah satu materi pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran adalah materi bangun ruang sisi datar. Bangun ruang sisi datar adalah bangun yang memiliki ruang dan dibatasi beberapa sisi (Sukismo & Kristianti, 2017). Sehingga untuk bisa memahaminya siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengilustrasikan bangun ruang yang dimaksud. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* adalah media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih sederhana. Penggunaan *Powtoon* akan lebih memudahkan guru dalam membuat animasi untuk video atau presentasi (Nurdiansyah et al., 2018). Pembelajaran dengan animasi menjadikan siswa lebih paham tentang materi yang diajarkan karena materi disajikan secara visual tidak hanya mendengar teori saja (Sukirman & Yuliana, 2018). *Powtoon* mudah digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Sehingga minat siswa terhadap pembelajaran matematika dapat meningkat. Siswa lebih tertarik melihat grafik dan gambar daripada hanya membaca teks berupa teori (Azmi et al., 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *software Powtoon* efektif terhadap hasil belajar dan minat siswa. Sebagaimana hasil penelitian Fitriana et al., (2022) yang memperoleh hasil penggunaan *software Powtoon* efektif terhadap hasil belajar bahasa inggris siswa kelas IV SD Negeri 2 Nalumsari. Penelitian ini menggunakan *pre-test post-test control grup design*, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan *one-shot case study*. Selain itu, penelitian Maulana & Suwandi (2019) menunjukkan hasil terdapat perbedaan hasil belajar dan minat siswa kelas V dalam pembelajaran IPA materi struktur bumi antara yang menggunakan media *Powtoon* dan yang menggunakan media gambar. Penelitian ini menggunakan *pre-test post-test control grup design*, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan *non-equivalent grup design*.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait efektivitas media pembelajaran *software Powtoon* terhadap hasil belajar dan minat siswa pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 2 Mataram. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *software Powtoon* terhadap hasil belajar dan minat siswa pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 2 Mataram.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Menurut Priadana & Sunarsi (2021) penelitian eksperimen ialah penelitian kausal (sebab akibat) antar variabel yang pembuktiannya diperoleh melalui perbandingan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol atau kondisi subjek sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Dalam desain *pretest-posttest control group design* terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan karakteristik yang sama, karena diambil secara acak (*random*) dari populasi yang homogen pula (Hikmawati, 2017). Berikut skema *pre-test post-test control group design* menurut Hikmawati (2017).

Tabel 2. Skema *Pre-Test Post-Test Control Group Design*

| Kelompok | <i>Pre-Test</i> | Perlakuan | <i>Post-Test</i> |
|------------------|-----------------|-----------|------------------|
| Kelas Eksperimen | O_1 | X | O_2 |
| Kelas Kontrol | O_3 | – | O_4 |

Di mana O_1 = Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen, O_2 = Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen, O_3 = Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol, O_4 = Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol, dan X = Penggunaan Media Pembelajaran *Software Powtoon*.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa yaitu 395 siswa yang terbagi menjadi 10 kelas dari kelas VIII A sampai dengan VIII J. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII A berjumlah 39 siswa dan VIII B berjumlah 40 siswa. Kelas VIII A menjadi kelas kontrol sedangkan kelas VIII B menjadi kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dengan menyebarkan angket minat belajar dan tes yang telah dinyatakan valid.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes dan lembar angket minat siswa. Jenis tes yang digunakan yakni *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* dan *post-test* berupa uraian yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan media berupa video animasi berbasis *Powtoon* tentang materi bangun sisi datar.

Tabel 3. Kisi-kisi *Pre-Test* dan *Post-Test*

| Indikator Pencapaian Kompetensi | Indikator Soal | No. Soal |
|---|---|----------|
| Siswa dapat menyebutkan unsur-unsur limas dan prisma dan membuat jaring-jaringnya | Disajikan gambar bangun ruang sisi datar, siswa diminta menuliskan unsur-unsur bangun ruang tersebut dan membuat jaring-jaringnya. | 1 |
| Siswa dapat menentukan luas permukaan limas dan prisma | Diberikan permasalahan mengenai luas permukaan bangun ruang sisi datar, siswa diminta menentukan luas permukaan bangun ruang tersebut jika diketahui tinggi limas dan panjang sisi alas | 2 |
| | Siswa diminta menentukan luas permukaan prisma tegak siku-siku jika diketahui tinggi prisma, panjang salah satu sisi siku-siku dan panjang sisi miring alasnya | 3 |
| Siswa dapat menentukan volume limas dan prisma | Siswa diminta menentukan volume limas jika limas tersebut berada di dalam kubus dan puncak limas berimpit dengan perpotongan diagonal tutup kubus. | 4 |
| | Siswa diminta menentukan volume prisma segitga tegak sama kaki jika diketahui tinggi prisma dan panjang sisi alasnya. | 5 |

ngket minat siswa digunakan untuk melihat minat siswa terhadap penggunaan video animasi berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran matematika. Angket dalam penelitian ini terdiri dari 20 pernyataan, dimana semua pernyataan termasuk pernyataan positif dengan skala 1 – 4. Adapun kisi-kisi angket minat siswa sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Minat Siswa

| Aspek | Indikator | No. Pernyataan | Jumlah Item |
|-----------------|--|----------------|-------------|
| Perasaan Senang | - Memiliki perasaan senang dan menyukai pembelajaran | 1, 3, 11, 12 | 4 |
| | - Tidak bosan dan bersemangat mengikuti pembelajaran | 2, 4 | 2 |
| Keterlibatan | - Memiliki motivasi dan rasa ingin tahu dalam mengikuti pembelajaran | 13, 14 | 2 |
| | - Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru | 5, 15 | 2 |
| | - Disiplin mengerjakan tugas | 6 | 1 |
| | - Aktif ketika diskusi kelas maupun diskusi kelompok | 16 | 1 |
| | - Bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran | 17 | 1 |

| Aspek | Indikator | No. Pernyataan | Jumlah Item |
|--------------|--|----------------|-------------|
| Ketertarikan | - Antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran | 7, 8 | 2 |
| | - Tidak ada paksaan untuk mengikuti pembelajaran dan memiliki rasa ingin terus belajar | 18, 19 | 2 |
| Perhatian | - Memperhatikan penjelasan materi pelajaran | 9 | 1 |
| | - Konsentrasi ketika mengikuti pembelajaran | 10 | 1 |
| | - Mencatat materi pelajaran | 20 | 1 |

Setelah data hasil tes siswa terkumpul dilakukan uji pra syarat dan uji hipotesis. Uji pra syarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji-t dan uji *N-Gain*. Sedangkan untuk hasil angket minat siswa akan dikategorikan berdasarkan Tabel 5 menurut Ahmad & Jaya (2021).

Tabel 5. Penentuan Kategori Minat Siswa

| No | Skala | Kategori |
|----|--|----------|
| 1 | $X < \mu - 1\sigma$ | Rendah |
| 2 | $(\mu - 1\sigma) \leq X < (\mu + 1\sigma)$ | Sedang |
| 3 | $(\mu + 1\sigma) \leq X$ | Tinggi |

Dimana μ = mean, σ = standar deviasi, $\mu = \frac{1}{2}$ (skor maksimum + skor minimum), $\sigma = \frac{1}{6}$ (skor maksimum – skor minimum), skor maksimum = banyak pernyataan \times skor tertinggi dan skor minimum = banyak pernyataan \times skor terendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *software Powtoon* terhadap hasil belajar dan minat siswa kelas VIII SMPN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen menerima perlakuan khusus berupa penggunaan media pembelajaran dengan *software Powtoon*, sementara kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran dengan *Power Point*. Untuk melihat adanya efektivitas dari penerapan media pembelajaran dengan *software Powtoon*, maka diperlukan data hasil penelitian yang diperoleh dari tes dan angket minat belajar pada kedua kelas dengan data hasil penelitian sebagai berikut:

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas nilai tes matematika materi bangun ruang sisi datar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji liliefors.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

| Test | Kelas | L_{hitung} | L_{tabel} |
|------------------|------------|--------------|-------------|
| <i>Pre-test</i> | Eksperimen | 0,1377 | 0,1437 |
| | Kontrol | 0,1424 | 0,1457 |
| <i>Post-test</i> | Eksperimen | 0,1131 | 0,1437 |
| | Kontrol | 0,1083 | 0,1457 |

Berdasarkan Tabel 6 terlihat bahwa *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sehingga data nilai *pre-test* matematika materi bangun ruang sisi data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal yang sama berlaku dengan nilai *post-test*, nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji homogenitas nilai tes matematika materi bangun ruang sisi data kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji levene dengan bantuan SPSS.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

| Test | Kelas | Sig. | α | Keputusan Uji | Kesimpulan |
|-----------|------------|------|----------|---------------|----------------|
| Pre Test | Eksperimen | 0,59 | 0,05 | 0,59 > 0,05 | H_0 diterima |
| | Kontrol | | | | |
| Post Test | Eksperimen | 0,52 | 0,05 | 0,52 > 0,05 | H_0 diterima |
| | Kontrol | | | | |

Berdasarkan Tabel 7 diperoleh bahwa nilai signifikan lebih besar dari tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi kelas eksperimen dan kelas kontrol sama.

Hasil Uji-t

Uji-t dilakukan untuk membandingkan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji-t yang digunakan adalah *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS dan menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji-t

| Kelas | t_{hitung} | t_{tabel} | Keputusan Uji | Kesimpulan |
|------------|--------------|-------------|--------------------------|---------------|
| Eksperimen | 2,792 | 1,666 | $t_{hitung} > t_{tabel}$ | H_0 ditolak |
| Kontrol | | | | |

Hasil *post-test* kelas eksperimen melalui uji *independent sampel t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,792$ dan $t_{tabel} = 1,666$. Ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,792 > t_{tabel} = 1,666$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol.

Hasil Uji N-Gain

Uji *N-gain* dilakukan untuk mengetahui ukuran dari efektivitas penggunaan video animasi dengan *software Powtoon*. Berikut hasil uji *N-gain post-test* kelas eksperimen.

Tabel 9. Hasil Uji N-gain

| Batasan | Kriteria | Jumlah Siswa |
|-----------------------|----------|--------------|
| $g > 0,7$ | Tinggi | 22 |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang | 14 |
| $g > 0,3$ | Rendah | 2 |

Berdasarkan Tabel 9 terdapat 22 siswa pada kategori tinggi, 14 siswa pada kategori sedang dan 2 siswa pada kategori rendah. Perolehan rata-rata skor *N-gain* sebesar 0,7045 dengan persentase 70,45%. Ini menunjukkan bahwa media *software Powtoon* cukup efektif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Setelah data angket minat siswa diolah, diperoleh data pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Angket Minat Siswa

| Batasan | Kriteria | Jumlah Siswa |
|------------------|----------|--------------|
| $x < 40$ | Rendah | 3 |
| $40 \leq x < 60$ | Sedang | 26 |
| $60 \leq x$ | Tinggi | 9 |

Berdasarkan hasil perhitungan angket minat siswa diperoleh bahwa 26 siswa berminat terhadap penggunaan *software Powtoon*, 9 siswa sangat berminat dan 3 siswa tidak berminat. Persentase siswa yang berminat dan sangat berminat terhadap penggunaan *software Powtoon* sebesar 92%.

Dari hasil uji *independent sampel t-test* nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini dikarenakan, pada saat proses pembelajaran di kelas eksperimen, siswa kelas VIII B SMPN 2 Mataram fokus memperhatikan tayangan video animasi dengan *software Powtoon* dan tidak melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan temannya atau aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran. Suasana kelas eksperimen ketika proses pembelajaran termasuk kondusif, dimana siswa

mengikuti pembelajaran dengan tenang dan memperhatikan video animasi yang ditayangkan dengan seksama. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan *software Powtoon* tergolong hal yang baru bagi siswa sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Tampilan animasi yang ditayangkan dapat menarik perhatian siswa dan dapat meminimalisir gangguan saat proses pembelajaran seperti rasa bosan dan jenuh. Hal ini akan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa dan hasil belajarnya.

Sementara pembelajaran di kelas kontrol yakni kelas VIII A SMPN 2 Mataram, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran. Hal ini dikarenakan media yang digunakan kurang menarik bagi beberapa siswa tersebut.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Scolastika et al., (2022) yang memperoleh hasil rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fajar et al., (2017) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa yang belajar menggunakan *software Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan media *Power Point*.

Sebagaimana yang diungkapkan Nurdiansyah et al., (2018) penggunaan *software Powtoon* lebih memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan berbagai fitur animasi yang membuat paparan materi menjadi lebih menarik. Fajar et al., (2017) mengungkapkan *Powtoon* mampu memberikan tampilan yang menarik dengan fitur animasinya sehingga siswa lebih memperhatikan materi pelajaran yang dipaparkan dan akan berdampak terhadap hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hendra et al., (2023) yang menyatakan bahwa animasi dapat menjelaskan suatu konsep dan pembelajaran dengan video lebih memudahkan siswa memahami pelajaran, mempertahankan pengetahuannya dan mengingatnya dengan akurat. *Powtoon* dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak dan terkesan sulit (Heriyanto & Fitriyani, 2023). Terlebih dalam materi bangun ruang sisi datar siswa dituntut untuk bisa membayangkan bangun ruang tersebut. Sehingga penggunaan *Powtoon* akan lebih memudahkan siswa memahami materi karena dipaparkan secara visual.

Selanjutnya, dari hasil uji *N-Gain* diperoleh hasil rata-rata skor *Ngain* sebesar 0,7045 dengan persentase 70,45%. Ini menunjukkan bahwa media *software Powtoon* cukup efektif terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi et al., (2023) yang memperoleh hasil rata-rata skor *N-gain* sebesar 0,7342 dengan persentase 73,42% dan berada pada kategori cukup efektif. Selain itu, penelitian yang dilakukan Muin et al., (2023) dengan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,7121 dengan persentase 71,21% yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

Sebagaimana yang diungkapkan Anggita (2021) media pembelajaran dengan *Powtoon* dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran terlebih dengan adanya animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukirman & Yuliana (2018) bahwa animasi dapat membantu siswa memahami materi lebih baik dibandingkan hanya sekedar mendengar ceramah secara teori semata. Karena pada dasarnya manusia cenderung lebih mudah menyerap informasi yang dipaparkan secara visual daripada harus membayangkan. Elvansya (2022) mengungkapkan bahwa dengan *Powtoon* guru dapat membuat video animasi sederhana yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menarik serta memudahkan siswa memahami materi yang diajar.

Pada kelas eksperimen, terdapat 22 siswa yang sudah memenuhi KKM dan 16 siswa yang belum memenuhi KKM. Ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal belum dapat terpenuhi. Hal ini bertentangan dengan hasil penelitian Novera et al., (2022) yang memperoleh hasil penggunaan media pembelajaran *software Powtoon* dapat memenuhi ketuntasan klasikal yakni sebesar 80%. Selain itu, penelitian Saragih (2021) yang memperoleh hasil ketuntasan klasikal dapat terpenuhi sebesar 97%.

Media pembelajaran *software Powtoon* merupakan hal yang baru bagi siswa SMPN 2 Mataram sehingga siswa harus beradaptasi dengan pembelajaran menggunakan *software Powtoon*. Guru lebih sering menerapkan metode ceramah, yang menyebabkan siswa terbiasa menerima pelajaran dari guru tanpa harus menemukan konsep pembelajaran sendiri. Sedangkan saat pembelajaran dengan *software Powtoon* siswa terlibat untuk menemukan suatu konsep melalui langkah-langkah dan menyimpulkannya. Siswa tidak langsung menerima suatu konsep. Tentunya ini merupakan proses pembelajaran yang baru bagi mereka.

Berdasarkan hasil perhitungan angket minat siswa diperoleh bahwa 26 siswa berminat terhadap penggunaan *software Powtoon*, 9 siswa sangat berminat dan 3 siswa tidak berminat. Persentase siswa yang berminat dan sangat berminat terhadap penggunaan *software Powtoon* sebesar 92%. Ini dapat terlihat selama proses pembelajaran siswa kelas VIII B SMPN 2 Mataram lebih bersemangat dan tertarik mempelajari matematika dengan menggunakan *software Powtoon*. Siswa antusias selama mengikuti pembelajaran dan bertanya jika terdapat materi yang kurang dimengerti. Perhatian siswa lebih terpusat dan rasa ingin tahunya lebih meningkat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi. Penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga siswa lebih memperhatikan materi yang ditayangkan. Terlebih dengan tampilan animasi dan efek suara pada *Powtoon* tersebut.

Hal ini sejalan dengan penelitian Muin et al., (2022) yang memperoleh hasil seluruh siswa sangat berminat terhadap penggunaan *software Powtoon* dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aulya et al., (2024) memperoleh hasil bahwa minat siswa terhadap penggunaan *software Powtoon* berada pada rentan tinggi dengan persentase 51,75% dan sangat tinggi dengan persentase 17%.

Selain itu, hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Prianti & Rezania (2022) bahwa aktivitas belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Paksi & Ariyanti (2020) berpendapat *Powtoon* dapat digunakan untuk membuat paparan dengan fitur animasi yang menarik sehingga membuat siswa tidak bosan. Anggita (2021) mengungkapkan manfaat *Powtoon* sebagai media pembelajaran ialah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, Mulyana et al., (2023) berpendapat bahwa dengan media pembelajaran *Powtoon* yang inovatif mampu menarik perhatian siswa dan semangat siswa untuk mengikuti pelajaran. Sejalan dengan Suhendra et al., (2018) berpendapat bahwa proses pembelajaran dengan media *Powtoon* dapat menjadikan suasana belajar lebih menarik atensi siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *software Powtoon* efektif terhadap hasil belajar dan minat siswa kelas VIII SMPN 2 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa *software Powtoon* efektif terhadap hasil belajar dan minat siswa kelas VIII SMPN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024. Hal ini terlihat dari analisis uji-t, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan selisih nilai *post-test* sebesar 10,93. Lebih lanjut, hasil perhitungan angket minat siswa menunjukkan bahwa lebih dari 90% siswa berminat terhadap penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Aulya, L. N., Ratnaningrum, I., & Widagdo, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Digital Berbasis Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4912–4918. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4353>
- Azmi, S., Sarjana, K., Junaidi, J., Yulis Tyaningsih, R., & Wahidaturrahmi, W. (2021). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Kreatif Bagi Guru Matematika SMP Se-Kota Mataram. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 220–229. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v1i2.99>
- Elvansya, Z. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Historis : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(1), 1–7.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Edutcehnologia*, 3(2), 1–10.
- Fitriana, S. A., Budiman, M. A., & Suyitno. (2022). Keefektifan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Nalumsari Kabupaten Jepara. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1805–1917.

- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, Achmad, D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Heriyanto, M. R. P., & Fitriyani, H. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN GEOMETRI BERBANTU POWTOON DAN FILMORA UNTUK SISWA SMP/MTs. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 65–79. <https://doi.org/10.36526/tr.v7i1.2838>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmi Pendidikan, "Konsep, Teori dan Aplikasinya."* Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Maulana, I., & Suwandi. (2019). Keefektifan Media Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Sd. *Indonesian Journal of Conservation*, 8(1), 28–34.
- Muin, A., Amin, M., & Azhari, A. S. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 1(4), 519–528.
- Muin, A., Firdaus, & Hajar, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(4), 342–351.
- Mulyana, E., Dahlena, A., Tetep, Rohman, S. N., Widyanti, T., Suherman, A., Dianah, L., Uno, I. C., & Rostiani, A. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)*, 10(1), 1–9.
- Novera, R. D., Sukasno, S., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161–7173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3404>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Nuriyanti, L., Prayitno, S., Tyaningsih, R. Y., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1462–1471. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.808>
- Paksi, P. H., & Ariyanti, L. (2020). *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Pratiwi, N., Sompotan, A., & Lolowang, J. (2023). Efektivitas Pembelajaran Inovatif Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Zat Di SMP Negeri 2 Dumoga. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 91–97.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.
- Prianti, N. P. D., & Rezanah, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 1–12.
- Saragih, L. (2021). Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Berbantuan Media Audio Visual Powtoon Pada Siswa Kelas VIII-5 Smp Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020. *Journal on Education*, 2(22), 22–33.
- Scolastika, G. E., Barella, Y., Aminuyati, A., Okianna, O., & Atmaja, T. S. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 598. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.57842>
- Sudihartinih, E., Hajjah, M. N., & Marzuki, M. (2021). Penggunaan Teknologi Digital Pada Perkuliahan Matematika Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Suska Journal of Mathematics Education*,

7(1), 59. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11723>

- Suhendra, I., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa campuran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1-8.
- Sukirman & Yuliana, I. (2018). *Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D Menggnakan OpenToonz dan Blender*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sukismo & Kristianti, W. (2017). *Erlangga X-PRESS UN SMP/MTs 2018 Matematika*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sumarni, R. A., & Kumala, S. A. (2024). Analysis of Learning Media Needs for Physics of Motion Course Based on Android Platform. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 26-30. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.92>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.