

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI
POWTOON DAN MEDIA KONVENSIONAL PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII
DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DI SMP NEGERI 1 AMPEK ANGKEK**

**COMPARISON OF LEARNING OUTCOMES USING POWTOON ANIMATED VIDEO
MEDIA AND CONVENTIONAL MEDIA IN CLASS VIII STUDENTS IN THE SUBJECTS
OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AND CIVIL AT SMP NEGERI 1 AMPEK
ANGKEK**

Amertya Azahra¹, Martin Kustati², Gusmirawati³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri imam Bonjol Padang, Indonesia

Email: amertyaazahra12@gmail.com, martinkustati@uinib.ac.id, gusmirawati27@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the comparison of learning using Powtoon animation video media and learning using conventional media on the learning outcomes of class VIII students in the subjects of Islamic Religious Education and Character at SMP Negeri 1 Ampek Angkek. This type of research is quantitative experiment. The population in this research is all students in class VIII of SMP Negeri 1 Ampek Angkek for the 2022/2023 academic year. Sampling was carried out using probability sampling techniques, the class chosen as the experimental class was VIII-6 and the control class was VIII-4. The research results showed that the learning outcomes in the experimental class which applied the animated video learning media Powtoon were in the high classification, while the learning outcomes in the control class which applied conventional media were in the medium classification. Based on the results of hypothesis testing obtained using SPSS 23 for Windows, the control class average was 79.57 and the experimental class was 87.00, so it can be concluded that there is a comparison of learning outcomes using Powtoon animated video media and conventional media.

Keywords: Media Powtoon, Conventional Media, Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perbandingan pembelajaran dengan media video animasi *powtoon* dan pembelajaran menggunakan media konvensional terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Ampek Angkek. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ampek Angkek tahun ajaran 2022/2023. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *probability sampling*, kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen adalah VIII-6 dan kelas kontrol adalah VIII-4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran video animasi *powtoon* berada pada klasifikasi tinggi, sedangkan hasil belajar kelas kontrol yang menerapkan media konvensional berada di klasifikasi sedang. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh menggunakan SPSS 23 for windows diperoleh rata-rata kelas kontrol 79,57 dan kelas eksperimen 87,00 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan hasil belajar menggunakan media video animasi *powtoon* dan media konvensional.

Kata Kunci: Media *Powtoon*, Media Konvensional, Hasil Belajar Siswa

| Submitted | Accepted | Published |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| October 29 th 2023 | November 28 th 2023 | December 08 th 2023 |

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditentukan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, dan pelaksanaannya terkendali, dengan tujuan agar terjadi perubahan pada diri seseorang (Siregar & Nara, 2015). Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem karena terdapat tujuan yang hendak dicapai didalamnya. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan terencana yang harus dikuasai siswa dan guru agar proses pembelajarannya dapat tercapai secara maksimal (Shodiq, 2019). Jika tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai maka hasil belajar siswa tidak akan maksimal sesuai yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu peran guru sangat penting dalam memaksimalkan komponen yang bisa mempengaruhi pembelajaran yang lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, media pembelajaran serta evaluasi.

Terdapat dalam tafsir Al-Manar karangan Muhammad Abduh, menuliskan bahwa banyak ilmu pengetahuan yang belum terungkap, itulah sebabnya Nabi Muhammad mengajarkan pada umatnya ilmu pengetahuan yang tidak diketahui oleh umat sebelumnya. Karena tugas utamanya ialah membangun akhlak al-Karimah. Namun sebagai antisipasi kedepan dalam memberikan wawasan global, nabi Muhammad banyak menganjurkan umatnya untuk belajar dan menuntut ilmu dari siapa saja dan dari mana saja (Abduh, 1996).

Pada era 4.0 saat ini baik pendidik maupun peserta didik dapat mendapatkan ilmu dimana saja dan kapan saja, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih maka muncul sumber-sumber baru dalam pendidikan. Namun tak lepas dari itu pendidik juga harus dapat menyampaikan ilmu secara menarik dan menyenangkan kepada peserta didik.

Salah satu komponen pembelajaran yang tak kalah penting dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran, dalam proses belajar mengajar, pendidik sangat membutuhkan media pembelajaran, yang mana media pembelajaran ini sangat menunjang segala aspek pembelajaran bagi siswa dan salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik saat proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga bisa merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik saat kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Jannah, 2009).

Media pembelajaran sangat penting pada proses pembelajaran karena pendidik dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna dan mudah dimengerti. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi juga membawa siswa untuk lebih memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut (Nurrita, 2018). Hal ini dijelaskan juga oleh Joni Purwono bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang amat penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. (Talizon Tafonao, 2018). Ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, pendidik harus dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi psikologis peserta didik tersebut (Hasan et al., 2021).

Oleh karena itu pendidik harus dapat mengikuti perkembangan serta merancang dan menggunakan media pembelajaran dengan sebaik dan sekreatif mungkin, dengan menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan hasil belajar yang akan semakin baik dan meningkat di bandingkan sebelumnya.

Media pembelajaran memiliki banyak macam-macam nya, namun selama ini penggunaan media yang digunakan oleh guru masih menggunakan media belajar konvensional papan tulis (Khoiruddin et al., 2016). Media ini kadang digunakan guru saat mengajar karena persiapannya paling mudah, namun cenderung membuat siswa bosan karena hanya terjadi interaksi satu arah saja, yaitu dari pendidik kepada siswa, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat akan berakibat kepada dampak yang kurang optimal terhadap hasil belajar siswanya (Septianova, 2017).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu, video animasi yang mana media video animasi ini sangat bagus untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran yang membosankan dan tidak diselingi dengan media pembelajaran. Oleh sebab itu guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media berupa video animasi yang berbantuan dengan aplikasi powtoon. Powtoon adalah aplikasi yang bersifat online yang terdapat di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media dalam pembelajaran (Arianto et al., 2018).

Penggunaan media powtoon ini dalam pembuatan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini telah diteliti oleh Erni Rusli, dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dibandingkan hasil belajar yang tidak menggunakan media sama sekali (Rusli, 2019). Terdapat juga dalam penelitian Intan Alia Miudi dan Supriansyah, bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur 01 (Miudi, 2023). Didukung juga dengan penelitian Syahrul Fajar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu” yang menyatakan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif baik itu pada aspek mengingat, aspek memahami dan Aspek menerapkan pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama (Fajar, 2017).

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Ampek Angkek yang mana hasil wawancara dengan guru PAI mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tergolong rendah sehingga, berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang keluar kelas dan mengantuk saat guru menerangkan pembelajaran, yang mana dilihat dari hasil ulangan harian bahwa banyak peserta didik yang nilainya berada di bawah KKM sekolah.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil media pembelajaran *Powtoon* dengan alasan dapat menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sekolah SMP Negeri 1 Ampek Angkek juga merupakan sekolah di bawah naungan Dinas Pendidikan dan memiliki ketersediaan sarana prasarana dalam menerapkan media pembelajaran berupa infocus dan proyektor. Media *Powtoon* sangat mendukung penggunaannya dalam pembelajaran karena terdapat animasi menarik untuk menyampaikan materi terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan ialah *quasi eksperimen design* (eksperimen semu) yang merupakan pengembangan dari *true experimen design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel liar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2016).

Waktu yang diberikan saat melakukan penelitian yaitu berdasarkan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Agam. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Ampek Angkek yang berlokasi di Tanjung Alam, Kecamatan Ampek Angkek, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Ampek Angkek. Sampelnya yaitu siswa kelas VIII-4 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VIII-6 sebagai kelas eksperimen. Penetapan sampel menggunakan teknik *Random Sampling* yang mana dengan pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak dengan cara undian, tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi itu (Sugiyono, 2016). Berdasarkan jumlah populasi yang ada maka sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 60 orang, yang terdiri dari kelas VIII di SMP Negeri 1 Kubung.

Desain penelitian ini adalah *pretest-posttes Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random* kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diberikan *pretest* kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menreapkan media pembelajaran *powtoon* sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan alias pembelajaran menggunakan media konvensional yaitu papan tulis. Setelah itu diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah dilakukan pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya, desain penelitian tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

TABEL: DESAIN PENELITIAN

| Kelas | Pre-Test | Perlakuan | Post- Test |
|------------------|----------|-----------|------------|
| K_E Eksperimen | O_1 | X | O_2 |
| K_E Kontrol | O_3 | | O_4 |

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan instrument tes berupa soal objektif sebanyak 25 butir yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dilakukan sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. *Pretest* adalah tes yang dilakukan pada kelompok sebelum diberikan perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui hasil awal siswa. *Posttest* adalah tes yang dilakukan kepada kelompok sesudah diberikan perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui prestasi siswa setelah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Uji Validitas

Pada uji validitas, item soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat dikatakan soal tersebut valid, sedangkan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan soal tersebut tidak valid. Peneliti menguji validitas tes soal objektif sebanyak 25 soal, dengan menggunakan *Softward SPSS 23 for windows*, setelah melakukan uji validitas maka didapatkan hasilnya sebagai berikut:

TABEL : HASIL PERHITUNGAN VALIDITAS TES

| No. Item | r hitung | r table (N=30) (5%) | Ket. |
|----------|----------|---------------------|-------|
| 1 | 0,470 | 0,361 | Valid |
| 2 | 0,592 | 0,361 | Valid |
| 3 | 0,763 | 0,361 | Valid |
| 4 | 0,449 | 0,361 | Valid |
| 5 | 0,402 | 0,361 | Valid |
| 6 | 0,428 | 0,361 | Valid |
| 7 | 0,585 | 0,361 | Valid |
| 8 | 0,642 | 0,361 | Valid |
| 9 | 0,377 | 0,361 | Valid |
| 10 | 0,435 | 0,361 | Valid |
| 11 | 0,414 | 0,361 | Valid |
| 12 | 0,559 | 0,361 | Valid |
| 13 | 0,435 | 0,361 | Valid |
| 14 | 0,401 | 0,361 | Valid |
| 15 | 0,638 | 0,361 | Valid |
| 16 | 0,575 | 0,361 | Valid |
| 17 | 0,460 | 0,361 | Valid |
| 18 | 0,398 | 0,361 | Valid |
| 19 | 0,495 | 0,361 | Valid |
| 20 | 0,665 | 0,361 | Valid |
| 21 | 0,490 | 0,361 | Valid |
| 22 | 0,398 | 0,361 | Valid |
| 23 | 0,420 | 0,361 | Valid |
| 24 | 0,402 | 0,361 | Valid |
| 25 | 0,704 | 0,361 | Valid |

Berdasarkan hasil analisis validitas menggunakan *Softward SPSS 23 for windows* terdiri dari 25 butir soal, diperoleh hasil 25 butir soal dikategorikan valid dengan persentase 100%, semuanya dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa 25 butir soal yang dikategorikan valid tersebut dapat digunakan untuk tes hasil belajar.

3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Suatu tes dikatakan reliabel apabila bisa memberikan hasil yang tetap jika diteskan berkali-kali, atau dengan kata lain tes dikatakan reliabel jika hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka keseluruhan dinyatakan reliabel dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat dinyatakan tidak reliabel (Arikunto, 2019).

Hasil analisis reliabilitas tes menggunakan *Softwarw SPSS 23 for windows* didapatkan koefisiensi korelasi reliabilitas yang ditampilkan pada table berikut ini:

| Cronbach's Alpha | Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | N of Items |
|------------------|--|------------|
| .879 | .879 | 25 |

Tabel 1: Hasil Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti diketahui $r_{tabel} = 0,361$. Dari hasil output *Softwarw SPSS 23 for windows* nilai $r_{hitung} = 0,879$. Didapatkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,879 > 0,361$) maka dapat disimpulkan bahwa soal tes hasil belajar tersebut adalah reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi.

3.3 Indeks Kesukaran Soal

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kesukaran soal terhadap 25 butir soal Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan *Softwarw SPSS 23 for windows* dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini:

| Kategori Soal | Nomor Soal | Jumlah |
|----------------|--------------------------------------|--------|
| Terlalu Sukar | - | 0 |
| Cukup (Sedang) | 3,5,7,8,9,10,13,14,15,16,19,20,23,24 | 14 |
| Mudah | 1,2,4,6,11,12,17,18,21,22,25 | 11 |
| Jumlah | | 25 |

Tabel 2: Hasil Analisis Indeks Kesukaran Soal Tes

Hasil analisis 25 butir soal yang telah di uji cobakan dengan *Softwarw SPSS 23 for windows*, didapatkan indeks kesukaran soal tes yaitu 0 butir yang tergolong terlalu sukar, 14 butir tergolong cukup (sedang) dan 11 butir tergolong mudah.

3.4 Daya Pembeda Soal

Hasil analisis daya beda soal tes menggunakan *Softwarw SPSS 23 for windows* dapat dilihat berdasarkan table yang akan menunjukkan bahwa suatu soal dapat diklasifikasikan dengan jelek, lemah, cukup, baik, dan baik sekali. Berdasarkan hasil *Softwarw SPSS 23 for windows* dapat disimpulkan.

| Kategori Soal | Nomor Soal | Jumlah |
|---------------|-----------------------------------|-----------|
| Jelek | - | 0 |
| Sedang | 5,6,9,10,11,13,14,18,22,23,24 | 11 |
| Baik | 1,2,4,7,8,12,15,16,17,19,20,21,25 | 13 |
| Baik sekali | 3 | 1 |
| Jelek sekali | - | |
| Jumlah | | 25 |

Tabel 3: Hasil Analisis Daya Beda

Berdasarkan hasil analisis 25 butir soal yang telah diujikan, ditemukan daya beda soal yaitu 11 butir soal tergolong sedang, 13 butir soal tergolong baik dan 1 butir soal tergolong baik sekali. Dalam penelitian ini, menguji daya beda soal dilakukan menggunakan *Softwarw SPSS 23 for windows*.

3.5 Deskripsi Data *Pretest*

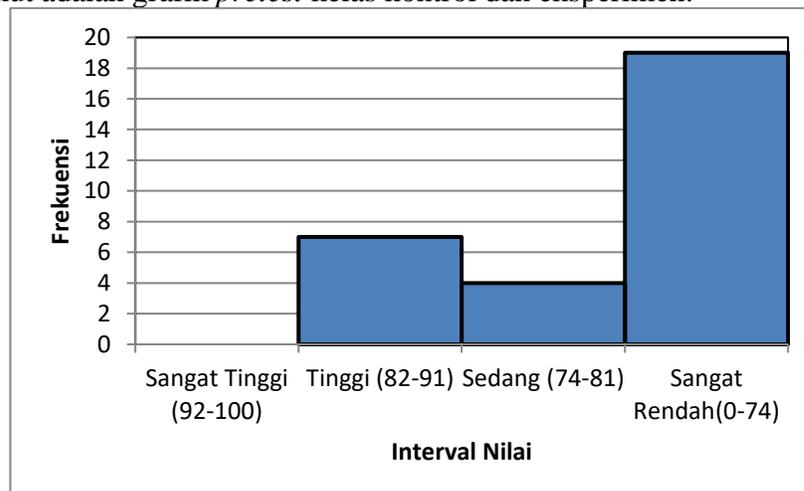
Sebelum siswa diberi perlakuan melalui media maka diberikan terlebih dahulu *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Pada penelitian ini terdapat kelas VIII 4 Sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa dan kelas VIII 6 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang. Untuk hasil preteset dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

| Keterangan | Kelas Kontrol | Kelas Eksperimen |
|-----------------|---------------|------------------|
| Nilai Rata-Rata | 68,80 | 71,20 |
| Nilai Tertinggi | 96 | 88 |
| Nilai Terendah | 28 | 48 |

Tabel 4: Data *Pretest*

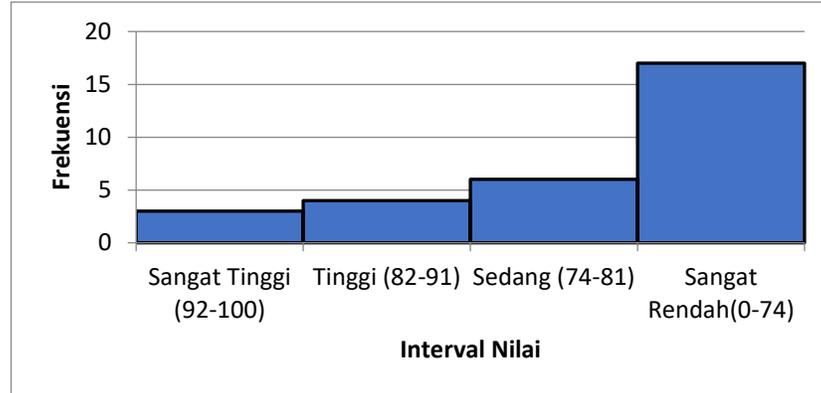
Dapat dilihat dari tabel bahwa kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol belum mencapai kriteria ketuntasa minimum sekolah di SMP Negeri 1 Ampek Angkek adalah 74, pada kelas kontrol memiliki rata-rata 68,80 dan kelas eksperimen memiliki rata-rata 71,20.

Berikut adalah grafik *pretest* kelas kontrol dan eksperimen:



Grafik 1: Histogram *pretest* Kelas Eksperimen (VIII-6) di SMP Negeri 1

Ampek Angkek



Grafik 2: Histogram *pretest* Kelas Kontrol (VIII-4) di SMP Negeri 1 Ampek Angkek

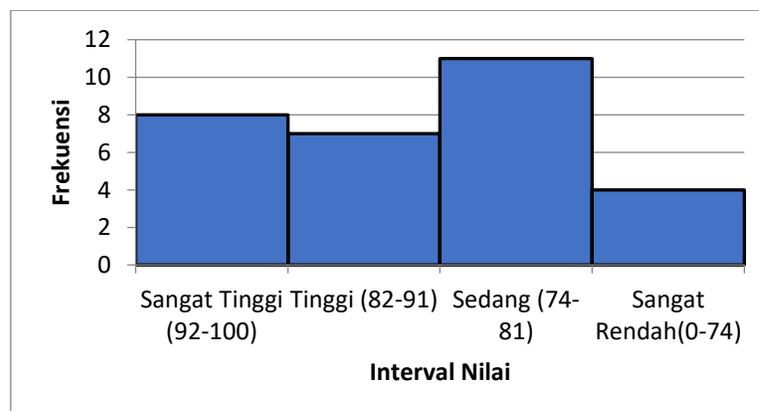
3.6 Deskripsi Data *Posttest*

Setelah siswa diberi perlakuan kelas eksperimen menggunakan media Powtoon dan kelas kontrol menggunakan media konvensional, maka dilakukan uji coba *posttest* kepada kelas kontrol dan eksperimen untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Untuk hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel:

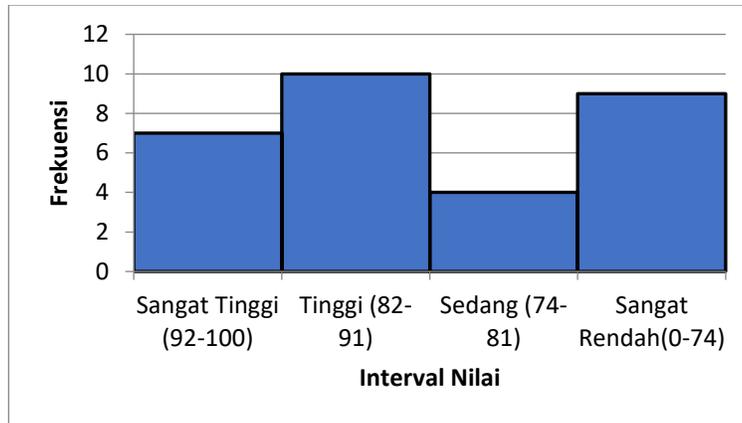
| Keterangan | Kelas Kontrol | Kelas Eksperimen |
|-----------------|---------------|------------------|
| Nilai Rata-Rata | 80,93 | 82,80 |
| Nilai Tertinggi | 100 | 100 |
| Nilai Terendah | 52 | 56 |

Tabel 5: Data *Posttest*

Dapat dilihat dari tabel bahwa kemampuan setelah diberi perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol telah mencapai kriteria ketuntasan minimum sekolah di SMP Negeri 1 Ampek Angkek adalah 74, pada kelas kontrol memiliki rata-rata 80,93 dan kelas eksperimen memiliki rata-rata 82,80. Berikut adalah grafik *posttest* kelas kontrol dan eksperimen:



Grafik 3: Histogram *posttest* Kelas Eksperimen (VIII-6) di SMP Negeri 1 Ampek Angkek



Grafik 4: Histogram *posttest* Kelas Kontrol (VIII-4) di SMP Negeri 1 Ampek Angkek

3.7 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan suatu prosedur dalam penelitian yang akan menghasilkan keputusan, yaitu menerima atau menolak hipotesis tersebut. Hipotesis adalah bagian terpenting pada suatu penelitian dapat dijadikan sebagai petunjuk kearah penyelidikan lebih lanjut. Oleh sebab itu, hipotesis harus diuji kebenarannya melalui uji statistic (Sugiyono, 2016). Adapaun hasil uji hipotesis menggunakan *Softwarw SPSS 23 for windows* dalam penelitian ini yaitu:

| Media Pembelajaran | | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------------------|---------------------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| Hasil Belajar | Media Pembelajaran Powtoon | 30 | 87.00 | 10.028 | 1.831 |
| | Media Pembelajaran Konvensional | 30 | 79.57 | 15.039 | 2.746 |

Tabel 6: Hasil Analisis Uji Hipotesis Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Dari tabel diatas menunjukkan rata-rata kelas eksperimen adalah 87,00 sedangkan kelas kontrol adalah 79,57 setelah dilakukan perlakuan menggunakan media *powtoon* dan konvensional. Maka dapat dilihat bahwa adanya perbedaan hasil belajar menggunakan media *powtoon* dan media konvensional, yang mana pembelajaran menggunakan media *powtoon* memiliki rata-rata yang tinggi dibandingkan dengan pembelajaran media konvensional.

Sebelum kelas kontrol dan eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *powtoon* dan konvensional, maka diberikan *pretest* terlebih dahulu kepada kelas ini, yang mana *pretest* ini untuk melihat kemampuan awal peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen, yang mana kelas eksperimen berjumlah 30 orang kelas VIII 6 dan kelas kontrol berjumlah 30 orang kelas VIII 4. Setelah diberikan *pretest* maka didapatkan bahwa kemampuan kedua kelas ini sama tidak berbeda kemampuan peserta didiknya. Pada *pretest* ini peserta didik belum mengetahui tentang materi terkait yang akan dipelajari.

Setelah kedua kelas ini memiliki kemampuan yang sama peserta didiknya, maka masing-masing kelas kemudian diberikan perlakuan kelas eksperimen menggunakan media *powtoon* dan kelas kontrol dengan media konvensional, yang mana materi yang diberikan terkait dengan puasa, setelah diberikan perlakuan menggunakan media, maka pada tahap akhir dilakukan *posttest*.

Berdasarkan dari data *posttest* diperoleh data untuk menentukan hipotesis penelitian, namun sebelum mencari hipotesis dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka didapatkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, setelah data diketahui berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji hipotesis. Dari hasil hipotesis didapatkan bahwa terdapat perbedaan hasil pembelajaran menggunakan media *powtoon* dan media konvensional, yang mana pembelajaran menggunakan media *powtoon* memiliki rata-rata yang tinggi yaitu 87,00 dibandingkan dengan media konvensional berada pada rata-rata 79,57. Hal ini dapat disimpulkan juga bahwa pembelajaran menggunakan media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan sebelumnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kedua kelas tersebut, yang mana pembelajaran menggunakan media *powtoon* lebih tinggi rata-ratanya dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dilihat dari hasil uji hipotesis didapatkan rata-rata kelas eksperimen 87,00 dan kelas kontrol 79,57. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media *powtoon* dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (1996). *Tafsir Al-Manar*. Darul Ma'arif.
- Arianto, R., Kantun, S., & Sukindin. (2018). *Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia*. 12(1), 122.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

- Fajar, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Pengajaran*, 3(2110–114).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group. <http://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Antasari Press. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>
- Khoiruddin, A., Pargito, P., & Miswar, D. (2016). Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media Google Earth dan media konvensional. *Jurnal Penelitian Geografi (JPG)*, 4(2). <https://core.ac.uk/download/pdf/289929619.pdf>
- Miudi, I. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur 01. *Jurnal Cendekia*, 7(1), 372–379.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Rusli, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri Bontonompo Kabupaten Gowa. *Universitas Muhammadiyah Makasar*.
- Septianova, B. S. F. (2017). PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KONVENSIONAL. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 17(2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/17621>
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02). <http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/attajdid/article/view/870>
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/MKDK400403-M1.pdf>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. 2(2), 103.