



## **PENERAPAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

**Nur Afriani Amalia<sup>1\*</sup>, Badruddin Kaddas<sup>2</sup>, Ira Irviana<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Islam Makassar, Indonesia

<sup>123</sup>Email: [nurafrianiamalia002@gmail.com](mailto:nurafrianiamalia002@gmail.com), [badruddin.dty@uim-makassar.ac.id](mailto:badruddin.dty@uim-makassar.ac.id),  
[irairviana90@yahoo.com](mailto:irairviana90@yahoo.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis video berbantuan aplikasi powtoon pada mata pelajaran IPA (2) peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran multimedia interaktif berbasis video berbantuan aplikasi powtoon pada mata pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Adapun objek penelitiannya adalah siswa Kelas V Sekolah Dasar. Sumber data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis statistik secara kuantitatif deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil (1) melalui penerapan media powtoon dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik, unik dan interaktif di dalam proses pembelajaran di kelas (2) Berdasarkan hasil tes siklus I dan siklus II yaitu, dari 25 orang siswa dinyatakan memenuhi KKM. Penelitian ini berimplikasi pada melalui penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis video, pembelajaran di dalam kelas berlangsung secara aktif dan interaktif siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi untuk memperhatikan apa yang ditampilkan dan dijelaskan secara langsung oleh guru. Hal ini tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

**Kata Kunci:** Media Powtoon; Ilmu Pengetahuan Alam (IPA); Hasil Belajar.

### **Abstract**

This research aims to determine (1) the application of video-based interactive multimedia learning media assisted by the Powtoon application in science subjects (2) improving student learning outcomes through video-based interactive multimedia learning media assisted by the Powtoon application in science subjects for elementary school students. This research uses Classroom Action Research. The research objects are Class V elementary school students. Data sources in this research are interviews, observations, tests and documentation. The data in this research were analyzed using descriptive quantitative statistical analysis. Based on the research that has been carried out, the results obtained (1) through the application of Powtoon media can help teachers create interesting, unique and interactive learning media in the classroom learning process (2) Based on the results of the first cycle and second cycle tests, namely, from 25 students declared to meet the KKM. This research has implications that through the application of video-based interactive multimedia learning media, learning in the classroom takes place actively and interactively, students appear more enthusiastic and

motivated to pay attention to what is displayed and explained directly by the teacher. This can certainly improve student learning outcomes, especially in Natural Sciences (Science) subjects.

**Keywords:** Powtoon Media; Natural Sciences (IPA); Learning Outcomes



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## PENDAHULUAN

Di era milenial saat ini tantangan yang dihadapi guru jauh lebih besar dari era sebelumnya, karena pendidikan zaman sekarang berbeda dengan pendidikan zaman jepang, guru zaman sekarang adalah guru milenial bukan guru kolonial, teknologi sudah berubah semuanya, termasuk kebutuhan masyarakat akan pendidikan, itulah yang terjadi di era revolusi industri sekarang (Sitanggang, Ruslan, and Yus, n.d.) Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 81A Tahun 2013 yang menyatakan bahwa prinsip pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 juga menyatakan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Suatu pembelajaran dapat dikatakan baik apabila melibatkan siswa dalam proses pembelajaran tersebut, agar siswa dapat membentuk karakter mereka terhadap kemampuan yang mereka miliki, seperti potensi dalam belajar (Tarmidzi, Tresnawati, and Sari 2022).

Media pembelajaran adalah sesuatu yang terdiri dari bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu siswa memahami masalah yang abstrak (Wulandari, Masturi, and Fakhriyah 2021). Sejalan dengan itu proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa dapat melihat, menyentuh, dan mengalami sendiri media yang dimanfaatkan oleh guru. Ketepatan dan penggunaan media belajar akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Dewi Astiti et al. 2021). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran guna

mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Yuliati, D., Santoso., Setiadi 2022). Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting, yaitu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajarinya (Marlina 2023).

Multimedia interaktif menggabungkan dan menyinkronkan media dari semua jenis yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, animasi, dan interaktivitas yang dirancang untuk memungkinkan orang mengakses berbagai bentuk media untuk membuat program lebih bermakna bagi pengguna. (Komalasari and Rahmat 2019) Multimedia interaktif mempunyai segudang manfaat, multimedia mempunyai beragam manfaat seperti dapat digunakan pada media pembelajaran, game, film, dunia medis, militer, bisnis, desain, promosi arsitektur, bidang olahraga, hobi, dan sebagainya. Diungkapkan pula oleh bahwa media interaktif memungkinkan siswa berinteraksi dengan mempraktikkan keterampilan dan menerima umpan balik dari materi yang disampaikan (Donna, Egok, and Febriandi 2021). Sedangkan menurut (Sholihah and Handayani 2020) Kelebihan dari aplikasi ini adalah menarik sehingga lebih memberikan kesan persuasif dan memotivasi peserta didik.

Penggunaan media berbasis powtoon ini akan menarik perhatian siswa karena karakteristik dari siswa sekolah dasar adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada animasi kartun. Media video berbasis Powtoon sangat layak digunakan pada siswa sekolah dasar, karena siswa dapat memahami materi dan sangat tertarik untuk belajar IPA, sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Tarmidzi, Tresnawati, and Sari 2022). Sedangkan media powtoon merupakan media audio visual yang menggabungkan gambar, foto, animasi, suara dan video dalam satu paket. Powtoon digunakan untuk membuat presentasi video animasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep literasi informasi (Lestari 2021). Sejalan dengan itu menurut (Tafani and Kamaludin 2023) PowToon animated videos can

meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan guru dalam mengelola kelas.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari alam semesta, benda-benda yang hidup di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar atmosfer, benda-benda dapat diamati dan ditangkap oleh indera dan objek. tidak dapat diamati atau ditangkap oleh pikiran. Oleh karena itu, dalam memahami hal-hal tentang ekosistem perlu terlebih dahulu memahami hakikat ilmu alam. Dengan memahami hakikat sains, siswa akan memahami tujuan produk ilmiah, proses berpikir ilmiah, dan prosedur ilmiah (Dwinata, Yunita Rahma Pratiwi, and Asmarani 2022). Muatan materi IPA di SD diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya (N.K.A. Sutami, I.B.P. Arnyana, and N. Dantes 2021).

Beirdasarkan hasil oibseirvasi pada siswa Sekolah Dasar, dimana Kriteiria Keituntasan Minimal (KKM) pada Peimbeilajaran IPA adalah 70, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60,4 dengan persentase ketuntasan belajar 32%. Hal ini disebabkan kurangnya peinggunaan meidia peimbeilajaran seihingga meimpeingaruhi hasil beilajar IPA pada siswa. Ini sejalan dengan pendapat (Laili, Mahardika, and Ridlo 2022) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan penggunaan buku siswa sebagai sumber belajar menjadikan proses belajar kurang menarik serta mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa menjadi rendah, sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh. Seibagian beisair proiseis peimbeilajaran masih beirpatoikan deingnan buku peilajaran yang masih teirkeisan kurang inoivatif. Peinggunaan meidia peimbeilajaran masih sangat teirlihat dari siswa yang masih ceindeirung boisan dalam meingikuti proiseis peimbeilajaran dan siswa asik deingnan kegiatannya seindiri seilama peimbeilajaran. Solusi yang dihadirkan dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran multimedia interaktif powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Oleh karena itu untuk mengetahui keberhasilan penerapan pembelajaran multimedia interaktif powtoon, maka dilakukan analisis data dengan pernyataan peneliti sebagai berikut : (1) Bagaimana peineirapan meidia peimbeilajaran multimeidia inteiraktif beirbasis videioi beirbantuan aplikasi poiwtoioin pada mata peilajaran IPA di Sekolah Dasar (2) Bagaimana peingkatan hasil beilajar siswa meilalui peineirapan meidia peimbeilajaran multimeidia inteiraktif videioi beirbantuan

aplikasi poiwtoioin pada mata peilajaran IPA di sekolah dasar.

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. (Pengajar, Pendidikan, and Yogyakarta 2008). Prosedur penelitian dengan menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dibagi dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan (planing), tindakan (acting), pengamatan (Belajar, Pada, and Pelajaran 2019). Penelitian ini dilaksanakan pada keilas V UPT SPF SD Neigeiri Sipala II Koita Makassar, Jl. Pacceirakkang, Keic. Biringkanaya, Koita Makassar, Sulawesi Selatan

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara**

Wawancara adalah moideil peingumpulan data yang akan meingajukan peirtanyaan seicara lisan pada subjeik yang akan diteiliti. Wawancara meimiliki cara/sifat yang meiluas, peirtanyaan diseisuaikan deingnan subjeik yang akan diteiliti, seihingga seitiap yang ingin diungkapkan dapat digali deingnan baik. Ada dua wawancara teirstruktur dan tidak teirstruktur. Dalam wawancara teirstruktur, peirtanyaan dan alteirnatif jawaban yang dibeirikan keipada subjeik teilah diteitapkan teirleibih dahulu oileih peiwawancara.

#### **b. Observasi**

Observasi adalah alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai

sasaran. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan. Pada tahap inilah diperlukan seorang pengamat yang siap merekam setiap peristiwa yang berkaitan dengan tindakan peneliti (Fitria et al. 2019) Pada peineilitian ini meinggunakan leimbar oibseirvasi aktivitas siswa, peineiliti meingamati seimua aktivitas siswa mulai dari peirsiapan meingikuti peimbeilajaran sampai akhir kegiatan peimbeilajaran

#### **c. Tes**

Teis instrumein peingumpulan data untuk meingukur keimampuan siswa dalam aspeik koignitif, atau tingkat peinguasaan mateiri

peimbeilajaran. Teis teirseibut beirupa leimbar teis beirisikan soial-soial seideirhana yang dibeirikan pada saat peimbeilajaran beirlangsung. Teis ini beirtujuan untuk meingukur seijauh mana keibeirhasilan meidia peimbeilajaran audioi visual *poiwtoioin* digunakan dalam proiseis peimbeilajaran.

#### d. Dokumentasi

Doikumeintasi meirupakan hal yang peirlu dilakukan dalam meineiliti, doikumeintasi adalah peingambilan data yang dipeiroileih meilalui doikumein. Inti utama atau mendasar dari Dokumentasi adalah dokumen. Selanjutnya area utama kajian Dokumentasi adalah: 1) Dokumentasi sebagai proses; 2) Dokumentasi sebagai produk (dokumen) dan 3) Dokumentasi sebagai ilmu (Sudarsono 2017).

Doikumeintasi dipeirlukan untuk meireikam kegiatan siswa dan guru dalam proiseis peimbeilajaran beirupa foitoidan seibagainya. Doikumeintasi digunakan untuk meimpeiroileih data siswa dan meingetahui apakah benar terlaksana proiseis beilajar meingajar meinggunakan meidia peimbeilajaran multimeidia inteiraktif beirbantuan *poiwtoioin*.

#### Analisis Data

Data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti kemudian di analisis dengan perhitungan persentase dan rata-rata hasil belajar siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar pada siklus I dan siklus II menggunakan rumus:

1. Hasil belajar siswa dikateigoirikan berhasil apabila 80% dari keiseiluruhan

jumlah siswa meincapai nilai KKM yaitu  $\geq 70$  pada muatan peimbeilajaran IPA. Dapat dirumuskan :

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keiteirangan :

X : Skoir rata- rata

$\sum X$  : Jumlah skoir

n : Jumlah seiluruh siswa

2. Meinghitung keituntasan beilajar siswa, meinurut Sudjana dapat dirumuskan seibagai beirikut :

$$DP = \frac{J}{N} \times 100\%$$

Keiteirangan :

DP : Nilai peirseintasei atau hasil

J : Jumlah peirseintasei tuntas

N : Jumlah seiluruh siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelaksanaan penelitian secara dengan penerapan pembelajaran multimedia interaktif *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar secara umum, telah berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Berikut disajikan data rekapitulasi peningkatan hasil belajar tematik (muatan pelajaran ilmu pengetahuan alam) siswa yang diperoleh, dari sebelum penelitian (pra siklus) hingga sesudah penelitian (siklus I dan siklus II, disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Siswa	25	25	25
2	Jumlah Nilai	1510	1780	2105
3	KKM	70	70	70
4	Nilai Rata-Rata	60,4	71,2	84,2
5	Nilai Tertinggi	80	85	95
6	Nilai Terendah	40	60	65
7	Jumlah Siswa Tuntas	8	13	23
8	Jumlah Siswa Belum Tuntas	17	12	2
9	Presentase Rata-Rata	32%	71%	92%

Berdasarkan tabel 1 diatas Untuk mencapai tujuan peneliti melakukan analisis terhadap hasil belajar siswa melalui tes atau pengambilan data. Untuk penerapan media pembelajaran multimedia interaktif video

berbantuan aplikasi *powtoon*, di awal pembuatan video pembelajaran pada aplikasi *powtoon* peneliti mengalami kendala yaitu kesulitan karena baru menggunakan aplikasi tersebut, tapi dengan sistem belajar

autodidak melalui youtube akhirnya peneliti dapat menggunakannya. Untuk aplikasi ini bisa digunakan secara berbayar dan bisa digunakan secara gratis, penggunaan secara gratis durasi pembuatan video terbatas maka peneliti menggunakan bantuan aplikasi lain untuk membuat video pembelajaran. Penerapan video pembelajaran pada pelaksanaan proses belajar mengajar ditampilkan melalui TV yang telah tersedia di dalam kelas sehingga siswa mudah melihat dan memperhatikan video yang ditampilkan, dengan hal seperti ini siswa menjadi semangat dan termotivasi dalam menyimak materi yang diajarkan. Selain itu penerapan multimedia interaktif *powtoon* juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), melalui hasil kajian terhadap jurnal penelitian yang dilakukan oleh (Agasi, Alwi, and Maulani 2021) Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *powtoon* dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi watak tokoh dalam sebuah cerita.

Hasil penelitian pada siklus I melalui penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis video berbantuan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas V UPT SPF SD Negeri Sipala II Kota Makassar, hasil belajar siswa diambil pada akhir pembelajaran dengan memberikan tes pilihan ganda ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar siswa dapat memahami dan menangkap materi pelajaran menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 52% dengan rata-rata 71,2 dan yang tidak tuntas mencapai 48% berdasarkan hasil tersebut maka harus dilanjutkan pada siklus II.

Hasil refleksi berdasarkan aktivitas mengajar guru menunjukkan beberapa aspek tertentu yang kurang maksimal diterapkan berdasarkan aspek

media pembelajaran, seperti video masih perlu durasi panjang dan dibuat semakin menarik dan terlihat siswa lebih cepat tanggap antusias mengikuti pembelajaran dan aktif bertanya dan menjawab, namun hanya sebagian siswa masih ada siswa yang belum mengerti dengan materi yang telah disajikan dalam video maupun dijelaskan dan diajarkan oleh peneliti. Selain itu penguasaan kelas oleh peneliti masih perlu ditingkatkan, masih ada beberapa siswa yang ribut ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, serta kurangnya keterampilan guru dalam memotivasi siswa dan kurangnya penguasaan materi yang perlu diperbaiki pada siklus II.

Maka langkah perbaikan yang dilakukan oleh peneliti ialah memperpanjang durasi video dan harus lebih menarik, baik dari segi warna dan karakter dalam video, peneliti memberikan kesempatan dan membimbing setiap siswa untuk bertanya dan siswa yang lainnya menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh rekannya sendiri, sehingga keaktifan dalam kelas terlihat. Peneliti melakukan pendekatan kepada siswa agar dapat mengontrol kelas dengan baik, contoh hal-hal kecil yang bisa dilakukan adalah menempatkan siswa yang sering ribut di bangku paling depan, peneliti memberikan motivasi dan bimbingan lebih kepada siswa yang masih kurang memahami materi yang diajarkan dan peneliti harus lebih menguasai lagi materi yang akan diajarkan selanjutnya pada siklus II.

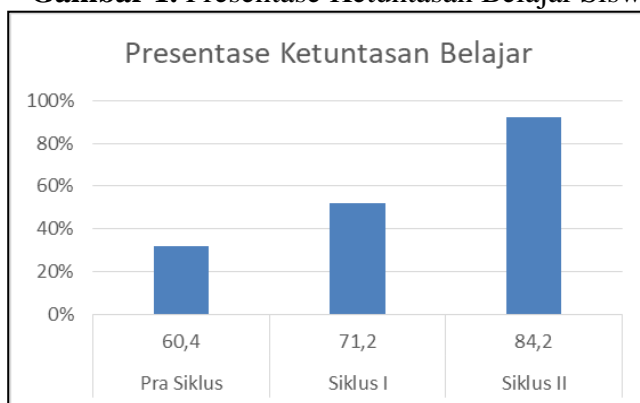
Hasil penelitian pada siklus II melalui penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis video berbantuan aplikasi *powtoon* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas V UPT SPF SD Negeri Sipala II Kota Makassar, berdasarkan tes yang diberikan hasil belajar siswa mencapai 92% dengan rata-rata nilai 84,2. Siswa yang memenuhi KKM sebanyak 23 orang dan tidak memenuhi KKM sebanyak 2 orang. Setelah melalui perbaikan video pembelajaran berbantuan aplikasi *powtoon*, pembelajaran khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sub Tema

Perpindahan Kalor di Sekitar Kita, di dalam kelas berlangsung secara aktif dan interaktif siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi untuk memperhatikan apa yang ditampilkan dan dijelaskan secara langsung oleh guru.

Persentase ketuntasan belajar siswa pada pra siklus yaitu 32 %, kemudian

Siklus I dengan penerapan media pembelajaran multimedia interaktif video berbantuan aplikasi *powtoon* dalam proses belajar mengajar, persentase ketuntasan belajar siswa naik menjadi 52%, dan pada penelitian siklus II persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 92%.

**Gambar 1.** Presentase Ketuntasan Belajar Siswa



### Pembahasan

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPA karena adanya penerapan pembelajaran multimedia interaktif pada siswa sekolah dasar khususnya pada kelas V. Powtoon dalam penggunaan disekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Powtoon tersedia secara online atau dapat di download sebagai file mp4 (video) (Pembelajaran and Potoon 2022), selain itu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil temuan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon pada siswa kelas IV SD mata pelajaran energi dan perubahannya dapat dikatakan layak dengan kriteria sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran dan proses pembelajaran. Dilihat dari perolehan penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, dapat dikatakan media layak dengan kriteria sangat valid. sedangkan penilaian diperoleh dari uji kelayakan produk untuk guru dan uji coba produk untuk siswa dengan kriteria sangat baik (Zhang 2021). Sejalan pendapat(Irmayanti 2022) pada hasil penelitiannya, dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran animasi berbasis powtoon dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa SDN 66 Batu Rape dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran

tersebut. Temuan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran animasi berbasis powtoon terhadap pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif sebagai salah satu media dalam proses belajar mengajar abad 21 dapat memberikan pengaruh positif bagi siswa. Penggunaan materi multimedia interaktif oleh guru tidak hanya dapat menarik siswa untuk terus aktif belajar di kelas, tetapi siswa juga akan lebih fokus dan lebih memahami isi mata pelajaran yang dipelajari ketika guru menggunakan unsur-unsur seperti video, grafik, audio dan animasi. (Hussein Onn et al., n.d.) dan Peningkatan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran TIK dapat meningkat setelah dibelajarkan dengan media interaktif dengan aplikasi powtoon (Fitra and Maksum 2021). Melalui hasil kajian terhadap jurnal penelitian diketahui pula bahwa aplikasi video animasi Powtoon dinyatakan valid sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan (Deliviana 2017).

Menurut (Hidayat 2021) Penggunaan media pembelajaran Audio Visual powtoon dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas V B. Hal ini dapat di lihat dari hasil penelitian pada siklus I di peroleh nilai rata-rata siswa sebesar 72,3 dengan persentase ketuntasan siswa sebanyak 65,4%. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dengan jumlah nilai rata-rata

siswa sebesar 76,9% dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebanyak 88,5%. Penelitian ini berimplikasi pada penerapan multimedia interaktif powtoon, yaitu di dalam penerapan media ini dapat membantu guru menyampaikan teori-teori pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum. Beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh (Miudi and Supriansyah 2023) pada tingkat sekolah dasar, media audiovisual adalah media pembelajaran yang dianggap menarik karena tertarik dengan pembelajaran video di sekolah dasar. Video pembelajaran membuat materi disampaikan berupa animasi, sehingga memukau untuk siswa. Sebagaimana (Sari and Ganing 2021) berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powtoon berbasis problem based learning sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas V sekolah dasar dalam memotivasi serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPA.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penerapan pembelajaran multimedia interaktif *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPA di Kelas V UPT SPF SD Negeri Sipala II Kota Makassar, dengan menggunakan media *powtoon* dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik, unik dan interaktif. Jika pembelajaran menjadi menarik dan seru maka akan memudahkan siswa mengamati dan memahami materi yang disampaikan serta tidak merasa bosan.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V UPT SPF SD Negeri Sipala II Kota Makassar, setelah penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan aplikasi *powtoon* dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil tes pada siklus I dan siklus II yaitu, dari 25 orang siswa dari hasil tes pada siklus I diketahui bahwa 13 orang siswa atau 52% dinyatakan tuntas belajar atau memenuhi KKM, sedangkan 12 orang siswa atau 48% masih belum tuntas belajar atau tidak memenuhi KKM dan pada siklus II diketahui 23 orang siswa atau 92% dinyatakan tuntas belajar atau memenuhi KKM, sedangkan 2 orang siswa atau

8% masih belum tuntas belajar atau tidak memenuhi KKM yang telah ditentukan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Agasi, Diren, Nur Azmi Alwi, and Yulia Maulani. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Menggunakan Media Powtoon Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Cerdas Proklamator* 9 (2): 38–44. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.93>.
- Belajar, Hasil, Siswa Pada, and Mata Pelajaran. 2019. "Jurnal Cakrawala Pendas" 5 (1): 45–52.
- Deliviana, Evi. 2017. "Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya." *Journal of Chemical Information and Modeling* 6 (1): 1689–99.
- Dewi Astiti, Nyoman, Luh Putu, Putrini Mahadewi, I Made Suarjana, and Kata Kunci. 2021. "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O." *Jurnal Mimbar Ilmu* 26 (2): 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>.
- Donna, Rama, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (5): 3799–3813. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>.
- Dwinata, Anggara, Emy Yunita Rahma Pratiwi, and Ratih Asmarani. 2022. "Natural Science Contextual Learning Ecosystem Materials For Class V Elementary School Students." *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education* 3 (1): 174–83. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1.3287>.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. 2021. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4



- (1):  
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.
- Fitria, Happy, Muhammad Kristiawan, Nur Rahmat, Jurusan Manajemen Pendidikan, Kota Palembang, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, et al. 2019. "UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU" 4 (1): 14–25.
- Hidayat, Ferdi. 2021. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Siswa SDN 65 Seluma," 1–76.
- Hussein Onn, Tun, Nur Fatin Shamimi Che Ibrahim, Nur Farahkhanna Mohd Rusli, Mohd Ra, in Shaari, and Kesavan Nallaluthan. n.d. "Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif Dalam Proses Belajar Mengajar Abad 21 Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif Pada Proses Belajar Mengajar Abad 21." <https://doi.org/10.30880/ojtp.2021.06.01.003>.
- Irmayanti, I. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 66 Batu Rape Kabupaten Enrekang." *Jurnal Literasi Digital* 2 (2): 102–9.
- Komalasari, Kokom, and Rahmat. 2019. "Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning." *International Journal of Instruction* 12 (1): 113–26. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1218a>.
- Laili, Chantika Nur, I Ketut Mahardika, and Zainur Rasyid Ridlo. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powtoon Disertai Lkpd Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp." *Jurnal Pendidikan Fisika* 11 (1): 26. <https://doi.org/10.24114/jpf.v11i1.34607>.
- Miudi, Intan Alia, and Supriansyah Supriansyah. 2023. "Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur 01." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7 (1): 372–79. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1670>.
- N.K.A. Sutami, I.B.P. Arnyana, and N. Dantes. 2021. "Pengembangan Instrumen Hasil Belajar Ipa Dan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas V Sd." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 11 (1): 51–60. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v11i1.248>.
- Pembelajaran, Media, and Software Potoon. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel" 2 (3): 1–13.
- Pengajar, Staf, Jurusan Pendidikan, and Universitas Negeri Yogyakarta. 2008. "Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87" VI (1): 87–93.
- Sari, Sinta Merta, and Ni Nyoman Ganing. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4 (2): 288–98. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>.
- Sholihah, I. N. M., and T. Handayani. 2020. "Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj)." *PD ABKIN JATIM Open Journal System* 1 (2): 50–58.
- Sudarsono, Blasius. 2017. "Memahami Dokumentasi." *Acarya Pustaka* 3 (1): 47. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12735>.
- Tafani, Tafani, and Agus Kamaludin. 2023. "Development of PowToon Animation Video on Joyful Learning Loaded Reaction Rate Material to Increase High School Students' Learning Motivation." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di*



*Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 9 (1): 258.  
<https://doi.org/10.33394/jk.v9i1.7057>.

Tarmidzi, Tarmidzi, Nailah Tresnawati, and Kuspita Sari. 2022. "Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Sains Dan Konsep Diri Siswa Kelas V SD." *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar* 5 (1): 82.  
<https://doi.org/10.33603/caruban.v5i1.6419>.

Wulandari, Amalia Rizki, Masturi Masturi, and Fina Fakhriyah. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (6): 3779–85.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>.

Yuliati, D., Santoso., Setiadi, G. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pat." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8 (20): 132–44.

Zhang, Huilong. 2021. "Penggunaan Aplikasi Powtoon Dalam Pembelajaran Video Untuk Siswa Sekolah Penggunaan Aplikasi Powtoon Dalam Video Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012115>.