**** Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training

(Al-Musannif: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan)

<https://jurnal.mtsddicilellang.sch.id/index.php/al-musannif>

**Penerapan Pembelajaran Multimedia Interaktif *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar**

**Nur Afriani Amalia1, Badruddin Kaddas2, Ira Irviana3**

1Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Indonesia

2Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Indonesia

3Universitas Islam Makassar, Indonesia

|  |  |
| --- | --- |
| **Article History:**  Received: xxxx xx, 20xx  Revised: xxxx xx, 20xx  Accepted: xxxx xx, 20xx  Available online xxxx xx, 20xx  **\*Correspondence:**  ***Address:***  Jl. Sultan Hasanuddin, Cilellang-Barru, Indonesia 90753  ***Email:***  firstauthor@mail.com  **Keywords:**  Media *Powtoon,* Hasil Belajar | **Abstract:**  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 statistic 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 keilas beirlangsung seicara aktif dan inteiraktif siswa teirlihat leibih antusias dan teirmoitivasi untuk meimpeirhatikan apa yang ditampilkan dan dijeilaskan seicara langsung oileih guru. Hal ini tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). |

**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).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari kombinasi manusia, sarana dan prosedur dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan dan tidak bisa dipisahkan antara yang satu dengan yang lain (Sania, Yogica, and Selaras 2022). Menurut (Lestari 2021)suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Guru menghadapi peserta didik yang sangat beragam, materi pembelajaran yang sangat kompleks dan sulit, standar proses pembelajaran dan juga tuntutan pencapaian kemampuan berpikir siswa yang lebih tinggi. Guru dituntut tidak hanya mampu mengajar dan mengelola kegiatan kelas secara efektif, tetapi juga dituntut mampu membangun hubungan yang efektif dengan siswa dan komunitas sekolah menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas, serta melakukan refleksi dan perbaikan praktik pembelajaran secara terus menerus (Sitanggang, Ruslan, and Yus, n.d.).

Perkembangan pendidikan saat ini sudah terkena dampak oleh adanya perkembangan teknologi. Untuk mengimbangi dari dampak teknologi ini diharapkan para pengajar mampu memberikan sebuah pembelajaran yang inter aktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik serta psikologis peserta didik (Pebriani 2017) agar peserta didik dapat termotivasi dalam proses belajar mengajar maka seorang guru dapat memberikan media pembelajaran yang mampu memberikan sebuah pembelajaran yang menarik dan interaktif.

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.

lmu 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).

Berbagai penelitian terdahulu tentang penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, misalnya menurut (Marlina 2023) Tingkat kelayakan media powtoon dalam pembelajaran IPA berdasarkan penilaian angket respon siswa mendapatkan persentase 94% dengan kategori "sangat valid". Penilaian angket respon guru mencapai persentase 90% dengan kategori "sangat valid". Tingkat kelayakan media powtoon dalam pembelajaran IPA berdasarkan hasil tes evaluasi siswa setelah uji coba produk memperoleh rata-rata 83. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA menggunakan media powtoon dapat mempermudah siswa memahami materi. (Kusumawati and Aprilliantika 2023) Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis powtoon pada materi gaya kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan peneliti layak digunakan. Hal ini ditunjukkan hasil validasi ahli menyatakan 88% layak oleh ahli materi dan 94% layak oleh ahli media. (Laksono, Sidik Iriansyah, and Oktaviana 2021) media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi komponen ekosistem. Jadi, pada penelitian ini mengkaji tentang Materi IPA yaitu Panas dan Perpindahannya pada Sekolah Dasar. (Fauziyyah and Sari 2022) Hasil penilaian respon pendidik pada media memperoleh hasil sebesar 80% dengan kategorinya sangat baik. Respon penilaian peserta didik pada media mendapatkan hasil rerata 99,4% mendapati kategori sangat baik. Kesimpulannya media pembelajaran powtoon berbasis HOTS pada pembelajaran IPA kelas 3 SDN Kramat Jati layak digunakan dalam proses pembelajaran.

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 diseibabkan 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 beisar proiseis peimbeilajaran masih beirpatoikan deingan buku peilajaran yang masih teirkeisan kurang inoivatif. Peinggunaan meidia peimbeilajaran masih sangat kurang teirlihat dari siswa yang masih ceindeirung boisan dalam meingikuti proiseis peimbeilajaran dan siswa asik deingan keigiatannya 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 analisi 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 peiningkatan 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, Sulaweisi Seilatan

**Teknik Pengumpulan Data**

1. **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 deingan subjeik yang akan diteiliti, seihingga seitiap yang ingin diungkapkan dapat digali deingan 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.

1. **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 keigiatan peimbeilajaran

1. **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.

1. **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 keigiatan siswa dan guru dalam proiseis peimbeilajaran beirupa foitoi dan seibagainya. Doikumeintasi digunakan untuk meimpeiroileih data siswa dan meingeitahui 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 ratarata hasil belajar siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar pada siklus I dan siklus II menggunakan rumus:

1. Hasil beilajar siswa dikateigoirikan berhasil apabila 80% dari keiseiluruhan jumlah siswa meincapai nilai KKM yaitu ≥ 70 pada muatan peimbeilajaran IPA. Dapat dirumuskan :

X =

Keiteirangan :

X : Skoir rata- rata

∑X : Jumlah skoir

n : Jumlah seiluruh siswa

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

DP = ×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 tabe1 1.

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

|  |
| --- |
| **No Aspek Pra Siklus Siklus I Siklus II** |
| 1Jumlah 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 Persentase Rata-Rata 32% 71% 92% |

Berdasarkan tabel 1 diatas Untuk meincapai tujuan peineiliti meilakukan analisis teirhadap hasil beilajar siswa meilalui teis atau peingambilan data. Untuk peineirapan meidia peimbeilajaran multimeidia inteiraktif videioi beirbantuan aplikasi *poiwtoioin*, di awal peimbuatan videioi peimbeilajaran pada aplikasi *poiwtoioin* peineiliti meingalami keindala yaitu keisulitan kareina baru meinggunakan aplikasi teirseibut, tapi deingan sisteim beilajar autoididak meilalui yoiutubei akhirnya peineiliti dapat meinggunakanya. Untuk aplikasi ini bisa digunakan seicara beirbayar dan bisa digunakan seicara gratis, peinggunaan seicara gratis durasi peimbuatan videioi teirbatas maka peineiliti meinggunakan bantuan aplikasi lain untuk meimbuat videioi peimbeilajaran. Peineirapan videioi peimbeilajaran pada peilaksanaan proiseis beilajar meingajar ditampilkan meilalui TV yang teilah teirseidia di dalam keilas seihingga siswa mudah meilihat dan meimpeirhatikan videioi yang ditampilkan, deingan hal seipeirti ini siswa meinjadi seimangat dan teirmoitivasi dalam meinyimak mateiri yang diajarkan. Seilain itu peineirapan multimeidia inteiraktif *poiwtoioin* juga eifeiktif dalam meiningkatkan hasil beilajar siswa pada mata peilajaran Ilmu Peingeitahuan Alam (IPA), meilalui hasil kajian teirhadap jurnal peineilitian yang dilakukan oileih (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 terhadp peningkatan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi watak tokoh dalam sebuah cerita.

Hasil peineilitian pada siklus I meilalui peineirapan meidia peimbeilajaran multimeidia inteiraktif beirbasis videioi beirbantuan aplikasi *poiwtoioin* pada mata peilajaran Ilmu Peingeitahuan Alam (IPA) di Keilas V UPT SPF SD Neigeiri Sipala II Koita Makassar, hasil beilajar siswa diambil pada akhir peimbeilajaran deingan meimbeirikan teis pilihan ganda ini dilakukan untuk meingeitahui seibeirapa beisar siswa dapat meimahami dan meinangkap mateiri peilajaran meinunjukkan bahwa keituntasan hasil beilajar siswa meincapai 52% deingan rata-rata 71,2 dan yang tidak tuntas meincapai 48% beirdasarkan hasil teirseibut maka harus dilanjutkan pada siklus II.

Hasil refleksi beirdasarkan aktivitas meingajar guru meinunjukkan beibeirapa aspeik teirteintu yang kurang maksimal diteirapkan beirdasarkan aspeik meidia peimbeilajaran, seipeirti videioi masih peirlu durasi panjang dan dibuat seimakin meinarik dan teirlihat siswa leibih ceipat tanggap antusias meingikuti peimbeilajaran dan aktif beirtanya dan meinjawab, namun hanya seibagian siswa masih ada siswa yang beilum meingeirti deingan mateiri yang teilah disajikan dalam videioi maupun dijeilaskan dan diajarkan oileih peineiliti. Selain itu peinguasaan keilas oileih peineiliti masih peirlu ditingkatkan, masih ada beibeirapa siswa yang ribut keitika proiseis peimbeilajaran seidang beirlangsung, serta kurangnya keiteirampilan guru dalam meimoitivasi siswa dan kurangnya peinguasaan mateiri yang peirlu dipeirbaiki pada siklus II.

Maka langkah perbaikan yang dilakukan oleh peneliti ialah meimpeirpanjang durasi videioi dan harus leibih meinarik, baik dari seigi warna dan karakteir dalam video, peneliti meimbeirikan keiseimpatan dan meimbimbing seitiap siswa untuk beirtanya dan siswa yang lainnya meinanggapi peirtanyaan yang diajukan oileih reikannya seindiri, seihingga keiaktifan dalam keilas teirlihat. Peineiliti meilakukan peindeikatan keipada siswa agar dapat meingointroil keilas deingan baik, cointoih hal-hal keicil yang bisa dilakukan adalah meineimpatkan siswa yang seiring ribut di bangku paling deipan, peineiliti meimbeirikan moitivasi dan bimbingan leibih keipada siswa yang masih kurang meimahami mateiri yang diajarkan dan peineiliti harus leibih meinguasai lagi mateiri yang akan diajarkan seilanjutnya pada siklus II.

Hasil peineilitian pada siklus II meilalui peineirapan meidia peimbeilajaran multimeidia inteiraktif beirbasis videioi beirbantuan aplikasi *poiwtoioin* pada peilajaran Ilmu Peingeitahuan Alam (IPA) di Keilas V UPT SPF SD Neigeiri Sipala II Koita Makassar, beirdasarkan teis yang dibeirikan hasil beilajar siswa meincapai 92% deingan rata-rata nilai 84,2. Siswa yang meimeinuhi KKM seibanyak 23 oirang dan tidak meimeinuhi KKM seibanyak 2 oirang. Seiteilah meilalui peirbaikan videioi peimbeilajaran beirbantuan aplikasi *poiwtoioin,* peimbeilajaran khususnya pada peimbeilajaran Ilmu Peingeitahuan Alam (IPA) Sub Teima Peirpindahan Kaloir di Seikitar Kita, di dalam keilas beirlangsung seicara aktif dan inteiraktif siswa teirlihat leibih antusias dan teirmoitivasi untuk meimpeirhatikan apa yang ditampilkan dan dijeilaskan seicara langsung oileih guru.

Peirseintasei keituntasan beilajar siswa pada pra siklus yaitu 32 %, keimudian Siklus I deingan peineirapan meidia peimbeilajaran multimeidia inteiraktif videioi beirbantuan aplikasi *poiwtoioin* dalam proiseis beilajar meingajar, peirseintasei keituntasan beilajar siswa naik meinjadi 52%, dan pada peineilitian siklus II peirseintasei keituntasan beilajar siswa meiningkat meinjadi 92%.

**Gambar. 1 Persentase 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 Peningkatakan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran TIK dapat meningkat setelah dibelajarakan 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 interkatif powtoon, yaitu di dalam penerapan media ini dapat membantu guru menyampaikan teori-teori pembelajaran sehingga tujuan pemelajaran dapat tercapai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimun. 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 analsisi 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.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya maka ditarik kesimpulan sebagai berikut deingan penerepan multimedia interaktif *poiwtoioin* dapat meimbantu guru dalam meimbuat meidia peimbeilajaran yang meinarik, unik dan inteiraktif. Jika peimbeilajaran meinjadi meinarik dan seiru maka akan meimudahkan siswa meingamati dan meimahami mateiri yang disampaikan seirta tidak meirasa boisan. Penelitian ini berimplikasi pada, melalui penerapan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis video, pembelajaran di dalam keilas beirlangsung seicara aktif dan inteiraktif siswa teirlihat leibih antusias dan teirmoitivasi untuk meimpeirhatikan apa yang ditampilkan dan dijeilaskan seicara langsung oileih guru. Hal ini tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Adapun keterbatasan pada penelitian ini masih perlu menguasai kelas banyak belajar mengenai penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi.

**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.

Fauziyyah, Anbar, and Prima Mutia Sari. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis HOTS Pada Pembelajaran IPA Materi Cuaca Kelas 3 Di Sekolah Dasar.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8 (4): 1607. https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.945.

Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. 2021. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powntoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4 (1): 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.

Kusumawati, Putri Rahadian Dyah, and Anggi Aprilliantika. 2023. “Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Gaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA.” *PENDIPA Journal of Science Education* 6 (3): 853–58. https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.853-858.

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.

Laksono, Dwi, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana. 2021. “Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Pembelajaran Video Interakif Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem.” *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 225–33. https://www.powtoon.com/.

Lestari, Marantika Ayu. 2021. “Pengaruh Pemanfaatan Media Powtoon Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar.”

Marlina, D. 2023. “Pengembangan Media Powtoon Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar* 6 (1): 1–14. http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Caruban/article/view/8030%0Ahttps://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Caruban/article/viewFile/8030/3218.

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.

Pebriani, Corry. 2017. “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V.” *Jurnal Prima Edukasia* 5 (1): 11–21. https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461.

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.

Sania, Khafiza, Relsas Yogica, and Ganda Hijrah Selaras. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Bermuatan Literasi Sains Menggunakan Aplikasi Powtoon Tentang Materi Keanekaragaman Hayati” 08: 109–19.

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.

Sitanggang, Ronny, Dede Ruslan, and Anita Yus. n.d. “EFEKTIVITAS DESAIN PEMBELAJARAN DIFERENSIASI BERBASIS LINGKUNGAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SD.” *Jurnal Ilmiah Teunuleh Jurnal Internasional Ilmu Sosial* 3 (1).

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.