

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Deiby Tiwow¹, Veronica Wongkar², Navel Oktaviandy Mangelep³
Edino Ayub Lomban⁴

^{1,2,4} Program Studi PGSD, Universitas Katolik De La Salle, Manado, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Manado, Indonesia

E-mail: dtiwow@unikadelasalle.ac.id¹⁾,
vwongkar@unikadelasalle.ac.id²⁾
navelmangelep@unima.ac.id³⁾
elomban@unikadelasalle.ac.id⁴⁾

Keywords

Media Animasi
Powtoon, Minat belajar,
Hasil Belajar,
Matematika

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan (a) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* dan media konvensional. (b) Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar jika ditinjau dari minat belajar. (c) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* dan media pembelajaran konvensional untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi. (d) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* dan media konvensional untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah. Jenis penelitian yaitu *Quasi Experimental* dengan menggunakan *Treatment by level design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 38 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Angket Minat dan Tes Hasil Belajar. Analisis data menggunakan Analisis Varians-2 Arah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) Hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan media konvensional. (b) Terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar. (c) Untuk kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media konvensional. (d) Untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari media konvensional.

Powtoon as an animation media, Learning interest, Learning outcomes, Mathematics

The study was conducted to (1) Find the differences of class using powtoon as media and class using conventional media. (2) Find the impact of using powtoon as media on student's final grade from students learning interest point of view. (3) Find out the differences of final grade from students with high learning interest using powtoon and conventional media. (4) Find out the differences of student's grades with low learning interest using Powtoon and conventional media. The study was conducted with quantitative approach and Quasi Experimental utilizing treatment by level design. The samples are 38 students. Data was collected by questionnaires and test's grade. We used Two Way Analysis of Variance. Results show that: (1) The grade of class that apply powtoon was higher than the class using conventional media. (2) We found the existence of learning media (powtoon) impact on student's learning interest. (3) Group of students with high learning interest using powtoon as media had higher grade compared to group using conventional media. (4) Group of students with low learning interest using powtoon as media had higher grade compared to group with low learning interest using conventional media.



This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



Pendahuluan

Pada Tahun 2020, dunia pendidikan dikejutkan dengan adanya Pandemi Covid-19. Berbagai negara termasuk di Indonesia menerapkan peraturan seperti pembatasan sosial berskala besar (*social distancing* dan *physcial distancing*). Dampak yang sangat besar dirasakan pada kegiatan belajar mengajar. Beberapa lembaga pendidikan masih menutup kegiatan

pembelajaran tatap muka dan beralih pada kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Proses pembelajaran jarak jauh merupakan metode pengajaran yang masih asing diterapkan khususnya di Sekolah Dasar. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh mengharuskan peserta didik untuk beradaptasi dengan situasi yang ada. Peserta didik mengalami berbagai macam kesulitan dalam mengikuti proses kegiatan

belajar mengajar jarak jauh, mereka butuh penyesuaian dikarenakan sudah terbiasa dengan proses pembelajaran langsung. Hal ini sejalan dengan pernyataan menurut Gie (1988), "kebiasan belajar adalah perilaku seseorang yang dilakukan secara tetap atau sama dari waktu ke waktu tanpa pemakaian banyak pikiran".

Bagi seorang guru, dalam menghadapi berbagai macam problematika merupakan sebuah tantangan tersendiri dan guru memiliki kewajiban untuk mencari dan menemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Nurlaila (2018), menyatakan dalam dunia Pendidikan Guru berada di garda terdepan yang memegang peranan penting dan merupakan salah satu faktor kunci dalam menunjang keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam pemilihan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang cocok dengan materi ajar agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai (Mangelep, 2017).

Media pembelajaran animasi *powtoon* merupakan sebuah media alternatif yang digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar jarak jauh. Media animasi ini pun dirancang untuk bisa menghadirkan sesuatu yang abstrak ke sesuatu yang konkret dan ini sangat cocok dengan materi-materi pada mata pelajaran matematika.

Media ini sangat efektif menarik perhatian atau minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tatap muka yang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lativa, dkk (2020), yang berjudul Pengaruh penggunaan media video berbasis *powtoon* dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Lativa, dkk (2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *powtoon*, pembelajaran yang disampaikan terasa begitu nyata, jelas, dan peserta didik lebih muda memahami pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis *powtoon* mempunyai pengaruh yang

sangat baik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Lusi Septiana (2019), dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Terhadap Minat Dan Hasil Belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya diperlukan minat untuk dapat memahami suatu penjelasan materi. Minat besar pengaruhnya dalam belajar, oleh karena itu dalam memberikan penjelasan, guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik apalagi pada saat pembelajaran matematika karena bila pembelajaran yang dibawakan oleh guru tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan adanya minat belajar, maka peserta didik akan lebih mudah berkonsentrasi dengan materi yang diajarkan (Tiwow, 2020).

Hasil pengamatan peneliti di Sekolah Dasar Katolik 03. St Yohanes Mapanget barat khususnya dikelas III SD, peneliti memperoleh data awal bahwa media pembelajaran yang

diterapkan pada saat pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran *Power Point* yang dilakukan melalui aplikasi Zoom. Kendala yang didapati dari pembelajaran yaitu hasil belajar peserta didik menurun, pada saat kegiatan belajar mengajar keaktifan, partisipasi dan kehadiran peserta didik sangat kurang.

Berdasarkan data awal yang didapatkan oleh peneliti, terlihat jelas bahwa akar masalah yang terjadi di kelas III SD Katolik 03. St Yohanes yaitu pemilihan media pembelajaran belum efektif serta tidak meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Di Tinjau dari Minat Belajar Peserta didik".

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional.

2. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara media pembelajaran animasi powtoon terhadap hasil belajar peserta didik jika ditinjau dari minat belajar

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi.

4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar rendah.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Treatment by level 2 x 2*. dalam matriks yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian
Treatment by level 2 x 2.

| B | A | |
|----------------|-----------------|-----------------|
| | A ₁ | A ₂ |
| B ₁ | Y ₁₁ | Y ₂₁ |
| B ₂ | Y ₁₂ | Y ₂₂ |

Keterangan:

A : Media pembelajaran Animasi powtoon

A₁ : Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan Media pembelajaran Animasi Powtoon

A₂ : Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran konvensional

B : Minat Belajar;

B₁ : Kelas dengan minat yang tinggi;

B₂ : Kelas dengan minat yang rendah;

Y_{A1B1}: Skor Hasil Belajar peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi Powtoon dengan minat yang tinggi;

Y_{A2B1}: Skor Hasil Belajar peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional dengan minat yang tinggi;

Y_{A1B2}: Skor Hasil Belajar peserta didik yang diajarkan dengan media

pembelajaran animasi Powtoon dengan minat yang rendah;

Y_{A2B2}: Skor Hasil Belajar peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional dengan minat yang rendah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan angket minat. Instrumen disusun dilakukan seperti berikut: (a) Menyusun instrumen penelitian yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), latihan soal, tes hasil belajar. (b) Meminta ahli untuk melakukan validasi instrumen dan (c) Menguji coba instrumen penelitian.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes hasil belajar matematika penelitian ini berupa seperangkat tes tertulis. Tes uraian memberikan indikasi yang baik untuk mengukur hasil belajar matematika (Ebel, 1986). Instrumen tes ini disusun berdasarkan kisi-kisi soal yang mengacu pada standar isi dalam Kurikulum 2013. Instrumen tes dalam penelitian ini terdiri dari soal tes hasil belajar sebanyak 10 item.

2. Instrumen Angket

Instrumen angket digunakan untuk mengukur minat terhadap matematika di adopsi dari penelitian Suripah (dalam Tiwow, 2020). Angket minat yang digunakan berbentuk daftar *checklist* yang memuat 30 pernyataan minat siswa. Angket minat digunakan untuk memperoleh informasi mengenai minat belajar dari responden pada mata pelajaran matematika.

Validasi instrumen merupakan ketepatan mengukur apa yang seharusnya diukur melalui item-item pada instrumen (Allen, 1979). Instrumen yang digunakan peneliti ada dua yaitu instrumen tes hasil belajar dan instrumen angket minat belajar.

Reliabilitas menunjuk pada pengertian apakah sebuah instrumen dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu. Untuk mengestimasi koefisien realibilitas digunakan rumus *Alpha Cronbach* (Ebel, 1986). Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS diperoleh nilai koefisien reliabilitas pada instrumen tes hasil belajar kelas eksperimen adalah 0.744 dan kelas

kontrol 0,746 sedangkan pada instrumen minat kelas eksperimen 0,744 dan kelas kontrol 0,745.

Pada Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data yaitu Analisis Varians-2 Arah (*Two Ways Analysis of Variance*).

Sebelum itu, dilakukan Uji Normalitas dan Homogenitas. Adapun secara lebih rinci adalah sebagai berikut.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data akan menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data akan menggunakan *Levene-Statistic* dengan bantuan aplikasi SPSS.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh data minat belajar kemudian disusun dengan menggunakan teknik penyusunan urutan kedudukan. Selanjutnya diambil 25% dari peserta didik yang memiliki skor tertinggi dan

30% dari peserta didik yang memiliki skor terendah. Penetapan 30% ini disesuaikan dengan pendapat Nitko (2008), bahwa untuk menentukan kelas atas dan kelas bawah dapat digunakan kisaran antara 25% sampai dengan 33%.

Tabel 2. Kelas Subjek Berdasarkan Minat Belajar Matematika

| Minat Belajar | Media Pembelajaran | |
|---------------|--------------------|--------------|
| | Animasi Powtoon | Konvensional |
| Tinggi | 5 | 5 |
| Rendah | 5 | 5 |
| Jumlah | 10 | 10 |

Komposisi subjek penelitian berdasarkan pengelompokan data minat dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Skor Hasil Belajar Peserta didik

| Kelompok | N | Skor Min | Skor Max | Mean (X) | Modus (Mo) | Median (Me) | St. Deviasi | Varians (S ²) |
|-------------------------------|----|----------|----------|----------|------------|-------------|-------------|---------------------------|
| A ₁ | 10 | 75 | 94 | 84,3 | 0 | 84 | 8,02 | 58,01 |
| A ₂ | 10 | 36 | 75 | 55,9 | 0 | 54 | 16,65 | 249,69 |
| B ₁ | 10 | 46 | 81 | 67,9 | 0 | 72 | 13,34 | 160,29 |
| B ₂ | 10 | 46 | 81 | 67,8 | 67 | 71,5 | 13 | 160,36 |
| A ₁ B ₁ | 5 | 90 | 94 | 91,8 | 91 | 91 | 1,64 | 2,16 |
| A ₁ B ₂ | 5 | 75 | 78 | 76,8 | 0 | 77 | 1,3 | 1,36 |
| A ₂ B ₁ | 5 | 65 | 75 | 71,4 | 0 | 73 | 4,03 | 13,04 |
| A ₂ B ₂ | 5 | 36 | 43 | 40,4 | 0 | 41 | 2,7 | 5,84 |

- A₁ : Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran animasi powtoon
- A₂ : Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran Konvensional
- B₁ : Skor hasil belajar matematika kelas peserta didik dengan minat belajar matematika yang tinggi
- B₂ : Skor hasil belajar matematika kelas peserta didik dengan minat belajar matematika yang rendah
- A₁ B₁: Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran animasi powtoon dan memiliki minat belajar matematika yang tinggi
- A₁ B₂: Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran animasi powtoon dan memiliki minat belajar matematika yang rendah
- A₂ B₁: Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran konvensional dan memiliki minat belajar matematika yang tinggi
- A₁ B₂: Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi media pembelajaran konvensional dan memiliki minat belajar matematika yang rendah
- B₁ : Skor hasil belajar matematika kelas peserta didik dengan minat belajar matematika yang tinggi
- B₂ : Skor hasil belajar matematika kelas peserta didik dengan minat yang rendah
- A₁ B₁: Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi pembelajaran STAD dan memiliki minat belajar matematika yang tinggi
- A₁ B₂: Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi pembelajaran STAD dan

memiliki minat belajar matematika yang rendah

A₂ B₁: Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi pembelajaran konvensional dan memiliki minat belajar matematika yang tinggi

A₁ B₂: Skor hasil belajar matematika dari kelas peserta didik yang diberi pembelajaran konvensional dan memiliki minat belajar matematika yang rendah

Selanjutnya dilakukan Uji Prasyarat yakni Normalitas dan Homogen. Data yang digunakan adalah data sisaan/*residual* hasil belajar siswa dari kedua kelas. Berikut ini disajikan data skor hasil belajar siswa berdasarkan model pembelajaran dan minat belajar.

Tabel 4. Skor Hasil Belajar dan Nilai *Residual* Hasil Belajar Siswa

| Minat Belajar | Media Pembelajaran | | | |
|---------------|--------------------|----------|--------------|----------|
| | Animasi Powtoon | Residual | Konvensional | Residual |
| Tinggi | 94 | 0.83 | 65.00 | -2.42 |
| | 93 | 0.45 | 70.00 | -.53 |
| | 91 | -0.3 | 73.00 | .60 |
| | 91 | -0.3 | 74.00 | .98 |
| | 90 | -0.68 | 75.00 | 1.36 |
| Rendah | 78 | 0.45 | 36.00 | -1.66 |
| | 78 | 0.45 | 40.00 | -.15 |
| | 77 | 0.08 | 41.00 | .23 |
| | 76 | -0.3 | 42.00 | .60 |
| | 75 | -0.68 | 43.00 | .98 |

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan SPSS.

Tabel 5. Uji Normalitas

| | Tests of Normality | | | | | |
|-----------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Standardized Residual for Y | .139 | 20 | .200* | .927 | 20 | .135 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel *output* SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai *sig.* sebesar $0,135 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji *Levene's Test* dengan bantuan SPSS.

Tabel 6. Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Hasil Belajar

| F | df1 | df2 | Sig. |
|-------|-----|-----|------|
| 2.217 | 3 | 16 | .126 |

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + X1 + X2 + X1 * X2

Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai sig. variabel hasil belajar peserta didik kelas IIIA dan kelas IIIB adalah sebesar $0,126 > 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas disimpulkan bahwa varians data hasil belajar matematika peserta didik kelas IIIA dan kelas IIIB adalah sama atau *homogen*.

Pengujian Hipotesis

Berikut disajikan tabel ringkasan ANOVA-2 arah menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 7. Ringkasan Pengujian *Two Ways Anova*

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Belajar

| Source | Type III Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|-----------------|-------------------------|----|-------------|-----------|------|
| Corrected Model | 6997.800 ^a | 3 | 2332.600 | 333.229 | .000 |
| Intercept | 98280.200 | 1 | 98280.200 | 14040.029 | .000 |
| X1 | 4032.800 | 1 | 4032.800 | 576.114 | .000 |
| X2 | 2645.000 | 1 | 2645.000 | 377.857 | .000 |
| X1 * X2 | 320.000 | 1 | 320.000 | 45.714 | .000 |
| Error | 112.000 | 16 | 7.000 | | |
| Total | 105390.000 | 20 | | | |
| Corrected Total | 7109.800 | 19 | | | |

a. R Squared = .984 (Adjusted R Squared = .981)

Hipotesis I

Berdasarkan pada tabel 7 diatas khusus pada baris X1 (Media Pembelajaran Animasi Powtoon) maka diperoleh nilai $F_{hitung} = 576.114$ dengan p-value 0,000. Untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Diperoleh $F_{tabel} = 3,63$. Jika kedua nilai F tersebut diperbandingkan, maka ternyata $F_{hitung} > F_{tabel}$. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran

animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional.

Hipotesis 2

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis interaksi seperti yang disajikan dalam **Tabel 5**, khusus pada baris $X_1 \times X_2$ (Media Pembelajaran Animasi Powtoon*Minat) maka diperoleh nilai $F_{hitung} = 45,714$ Untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Diperoleh $F_{tabel} = 3,63$. Jika kedua nilai F tersebut diperbandingkan, maka ternyata $F_{hitung} \neq F_{tabel}$. Hal ini dapat diartikan bahwa interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karena hipotesis interaksi teruji (*interaction effect*), maka selanjutnya silakukan uji lanjutan terhadap hipotesis sederhana (*simple effect*).

Hipotesis Lanjutan

Pengujian hipotesis lanjutan yaitu hipotesis sederhana (*Simple Effect*) dilakukan terhadap 2 (dua) hipotesis yaitu pengujian hipotesis sederhana perbedaan hasil belajar matematika antara semua tingkat faktor media

pembelajaran untuk setiap faktor minat belajar. Pengujian kedua hipotesis tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan uji Tukey. Kriteria Uji yaitu

Tolak H_0 (terima H_1), jika $Q_h > Q_{tabel}$

Tolak H_1 (terima H_0), jika $Q_h \leq Q_{tabel}$

Dimana Harga $Q_t = 5,7$

Rumus Harga Q_h yaitu:

$$Q_h = \frac{|\bar{Y}_{11} - \bar{Y}_{12}|}{\sqrt{\frac{RJK_D}{n}}}$$

Hipotesis Lanjutan (1)

$$Q_h = \frac{|91,8 - 71,4|}{\sqrt{\frac{6,7}{4}}} = \frac{20,4}{\sqrt{\frac{6,7}{4}}} = \frac{17,5}{1,29} = 13,5$$

Karena $Q_h = 13,5 > 5,7 = Q_{tabel}$, maka H_1 diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa "Kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional".

Hipotesis Lanjutan (2)

$$Q_h = \frac{|76,8 - 40,4|}{\sqrt{\frac{6,7}{4}}} = \frac{36,4}{\sqrt{\frac{6,7}{4}}} = \frac{36,4}{1,2} = 28,2$$

Karena $Q_h = 28,21 > 5,7 = Q_{tabel}$, maka H_1 diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa Kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional”.

Hasil temuan atau analisis data penelitian sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya akan dijadikan dasar untuk melakukan kajian atau analisis lebih lanjut.

1. Perbedaan hasil belajar antar kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional .

Penelitian ini menunjukkan bahwa “Hasil belajar matematika untuk kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon lebih tinggi dari kelompok siswa yang

diajarkan dengan media pembelajaran konvensional”, telah dibuktikan.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Dianawati Elisa, dkk (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Video powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar peserta didik tinggi diikuti dengan hasil belajar peserta didik yang tinggi menunjukkan terdapat hubungan positif antara minat dengan hasil belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik menunjukkan skor 82,45 sedangkan hasil belajar 90,33 dari data berikut menunjukkan bahwa saat minat belajar peserta didik meningkat maka hasil belajar peserta didik juga meningkat.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hamidaturromah, dkk. (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran IPA Menggunakan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media powtoon untuk

meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SD N 2 Ngabul Tahunan Jepara. Penelitian ini dilakukan dengan pemberian perlakuan kepada suatu kelas yang selanjutnya disebut dengan kelas eksperimen yang akan dibandingkan dengan kelas kontrol. Subjek penelitian adalah kelas IV SDN 2 Ngabul. Rata-rata hasil belajar pretest peserta didik kelompok eksperimen adalah 58,89 dan kelompok kontrol adalah 56,94 sedangkan rata-rata hasil belajar posttest kelompok eksperimen adalah 76,94 dan kelompok kontrol adalah 71,11. Berdasarkan Independent sampel t tes dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, nilai yang diperoleh adalah $0,040 > 0,05$ dengan nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $2,128 > 2,101$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual powtoon efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah diungkapkan tersebut dapat disimpulkan bahwa ternyata penerapan media pembelajaran animasi powtoon mempengaruhi hasil belajar matematika.

2. Pengaruh interaksi antara Media Pembelajaran dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dan peningkatan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jadi dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan minat belajar siswa. Sebab pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika tergantung dari minat belajar siswa.

Temuan dalam penelitian ini didukung oleh Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dianawati Elisa, dkk (2018). Hasil penelitian menunjukkan

minat belajar peserta didik tinggi diikuti dengan hasil belajar peserta didik yang tinggi menunjukkan terdapat hubungan positif antara minat dengan hasil belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik menunjukkan skor 82,45 sedangkan hasil belajar 90,33 dari data berikut menunjukkan bahwa saat minat belajar peserta didik meningkat maka hasil belajar peserta didik juga meningkat.

Penelitian yang dilakukan Hanik F. (2014) menunjukkan bahwa bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar ditunjukkan dengan hasil analisis yang telah dilakukan didapatkan hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel yakni $2.539 > 2.009$.

Penerapan media pembelajaran animasi powtoon mempengaruhi minat belajar dan penerapan media pembelajaran animasi powtoon juga meningkatkan hasil belajar matematika, maka dapat diyakini pasti benar bahwa interaksi antara penggunaan media pembelajaran animasi powtoon

mempengaruhi hasil belajar ditinjau dari minat belajar siswa.

Kesimpulan

1. Hasil belajar matematika pada kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional
2. Terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar matematika pada kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional
4. kelas minat belajar rendah, hasil belajar matematika pada kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi powtoon lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional

Daftar Pustaka

- Allen, M. J. & Yen, W. M. (1979). *Introduction to measurement theory*. California : Brooks/Cole Publishing Company
- Ebbel, R. I., & Frisbie, D. A. (1986). *Essential of educational measurement (4th ed)*. New Jersey: Prentice-Hell, Inc
- Dianawati Elisa, dkk. 2018. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Video PowToon Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 15 no.2 Di ambil dari link <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/230>.
- Gie, The Liang. 1988. Cara Belajar yang Efisien. Yogyakarta: Pusat Kemajuan Studi.
- Hamidaturommah, dkk. 2019. "Efektifitas Pembelajaran IPA Menggunakan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SD". Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. 1. No. 2. Diambil dari link <http://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/1462>. Diakses pada tanggal 23 Maret 2021.
- Lativa. 2020. "Pengaruh Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring". Seminar Nasional Penelitan. Vol 1 Diambil dari <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. Diakses pada tanggal 23 Maret 2021.
- Lusi Septiana. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Geografi Peserta didik Sma Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*. Lampung. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Mangelep, N. O. 2017. Pengembangan Website Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 431-440.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S.M.B 2007. Educational assessment of student (5th ed). New Jersey: Peason Educational.
- Nurlaila, 2018. *Profesionalisme guru dalam meningkatkan mutu pendidikan*. Palembang. Perpunas.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D). Bandung. Alfabeta.

Tiwow, D. 2020. *The Effect of Cooperative Learning Model of STAD to the Mathematics Understanding*. Atlantis Press, diambil dari <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200513.063>.