

## Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar PPKn pada Siswa Kelas IV SD Negeri 77 Bengkulu

Nurlaila<sup>①</sup>, Endang Widi Winarni<sup>②</sup>, Bambang Parmadi<sup>③</sup>  
Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>①</sup>  
Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>②</sup>  
Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>③</sup>  
[nrlaila93@gmail.com](mailto:nrlaila93@gmail.com)<sup>①</sup>, [endangwidi@unib.ac.id](mailto:endangwidi@unib.ac.id)<sup>②</sup>, [bparmadie@unib.ac.id](mailto:bparmadie@unib.ac.id)<sup>③</sup>

### ABSTRACT

#### Article Information:

28 Februari 2025

Revised:

18 Maret 2025

Available Online:

28 Maret 2025

*This research aims to analyze the influence of Powtoon-based animated video media on interest and learning outcomes in PPKn in class IV students at SD Negeri 77 Bengkulu. This research is a quasi-experimental research with a quantitative approach. The data collection techniques used are tests, questionnaires and documentation. The instruments used in this research were pretest and posttest sheets, questionnaire sheets. The collected data was then analyzed quantitatively using SPSS. The results of the research show that through cartoon-based animated video media it can have an influence on interest and learning outcomes. The conclusion of this research is that the  $H_0$  hypothesis is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that there is a significant influence of Powtoon-based animated video media on interest and learning outcomes.*

**Correspondence E-mail:**  
[nrlaila93@gmail.com](mailto:nrlaila93@gmail.com)

**Keywords:** Powtoon Based Animated Video Media, Interests, Learning Outcomes.

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting untuk menunjang kemajuan bangsa pada masa yang akan datang. Sesuai dengan tujuan nasional pemerintah negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum pada Pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia alenia ke empat yakni negara Indonesia berusaha menjadikan masyarakat yang cerdas serta mampu bersaing dengan negara lain secara sehat. Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 paragraf 2 pasal 77I ayat (1) menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Wisada, dkk (2019) mengungkapkan bahwa muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik dapat mewujudkan kesadaran warga negara atas bela negara yang berlandaskan pemahaman politik kebangsaan dan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam kehidupan bangsa.

Menurut Rahman, dkk (2022) menyatakan bahwa kelemahan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia adalah pada sisi pengajaran yang monoton dan tidak inovatif. Mengingat pentingnya mata pelajaran tersebut, hendaknya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan cenderung memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar dan menjadi penyebab partisipasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya minat belajar dalam diri siswa, maka akan mengakibatkan kurang optimalnya hasil dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena menurut Slameto (2015) siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut. Hal ini didukung oleh Ricardo dan Rini (2017) bahwa minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar. Hal ini sesuai pendapat Khanifatul (2013: 37) bahwa minat belajar didalam pembelajaran yang mampu mendorong siswa aktif belajar guna mendapatkan pengetahuan (*knowledge*), memantulkan nilai-nilai tertentu (*value*), dan melakukan keterampilan tertentu (*skill*). Peserta didik akan mudah mengikuti pembelajaran jika pembelajaran berada dalam suasana yang menyenangkan.

Dalam kegiatan pembelajaran, minat mempunyai peranan yang sangat penting. Bila seseorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari belajarnya. Sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik. Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar baik dari guru, orangtua, maupun orang lain yang berupa peningkatan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotor). Hal ini sesuai pendapat Susanto (2016: 5) secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Salah satu media yang digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien adalah menggunakan media video animasi berbasis *powtoon*. Dengan media ini guru dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sehingga peserta didik mampu memahami dan menjelaskan sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Menurut Fathoni dan Salsabila (2022) Media yang memiliki unsur audio dan visual (penglihatan dan pendengaran) dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Hal ini diperkuat pernyataan Ariyanto, dkk (2018) *Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Lebih lanjut menurut Arifah, dkk (2020) mengemukakan pendapat yang menyatakan bahwa "*Powtoon*" merupakan sebuah aplikasi animasi yang dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ditampilkan secara kreatif, interaktif dan inovatif.

Adapun penelitian yang berkenaan dengan hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Tuti dan Mimin (2022) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar PPKn Materi Hak dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi *powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Miudi dan Supriansyah (2022) dengan judul Pengaruh Media Video Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur 01. Maka penerapan media belajar mengajar *powtoon* berpengaruh pada hasil belajar matematika. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliati, dkk (2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki dampak yang lebih besar daripada hasil belajar menggunakan media *powtoon* pada kelas IV SD materi IPS.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (*hasil*) dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*.

### Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV SD Negeri 77 Bengkulu.

### Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes (*pretest* dan *posttest*) dan lembar angket.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (*pretest* dan *posttest*), angket dan dokumentasi.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif. Pengolahan dan analisis data pada penelitian ini dilakukan terhadap skor *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) siswa. Pengolahan dan analisis data yang dilakukan meliputi analisis uji prasyarat, analisis uji statistic inferensial (uji hipotesis) dan analisis uji N-Gain menggunakan program *IBM SPSS STATISTIK 2*.

## Hasil

### 1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

#### a. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan dengan jumlah peserta didik 32 orang. Pada kelas kontrol peneliti berperan sebagai observer sedangkan yang bertindak sebagai pengajar adalah walikelas IV E yang bernama OPS.

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol ini memanfaatkan bahan ajar berupa buku peserta didik. Materi yang diajarkan adalah Penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pembelajaran dimulai dengan pembagian kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta didik. Proses pembelajaran di kelas kontrol berlangsung dengan alokasi waktu 2 x 35 menit atau selama 2 jam pelajaran.

#### b. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan di kelas IV F SD Negeri 77 Bengkulu. Jumlah peserta didik di kelas eksperimen berjumlah 32 orang. Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen memanfaatkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon*. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pengajar dengan alasan agar pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan yang telah disusun.

Peserta didik dikelompokkan menjadi kelompok kecil 5-6 orang dalam satu kelompok. Peneliti memutar video animasi yang telah disiapkan dan peserta didik melakukan pengamatan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah diberikan dengan memanfaatkan teknologi.

### 2. Analisis Data Angket Minat

#### a. Analisis Data Angket Minat Belajar Dikelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

**Tabel 1 Data Nilai Hasil Angket Minat Belajar**

	Jumlah	Rata-Rata	Persentase
Kelas Kontrol	1172	36,62	62%
Kelas Eksperimen	1334	41,68	72%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai angket siswa kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata 36,62 dengan persentase 62%. Nilai angket siswa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata 41,68 dengan persentase 70%.

**Tabel 2 Uji Normalitas Minat**

Test	Kelompok	Parameter Statistik		
		Mean	Standar Deviasi (SD)	Nilai Sig Shapiro-Wilk
Uji Normalitas	Eksperimen	39,71	9,24	0,00
	Kontrol	38,91	9,18	0,00

Berdasarkan tabel 2 *Parameter statistic* menunjukkan mean pada kelas eksperimen sebesar 39,71 dan pada kelas kontrol sebesar 38,91. Standar deviasi pada tes awal di kelas eksperimen sebesar 9,24 dan pada kelas kontrol sebesar 9,18. Nilai Sig *Shapiro-Wilk* untuk setiap hasil tes menunjukkan tidak signifikan pada tes awal kelas eksperimen sebesar 0,00. Berdasarkan hasil signifikan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai sig. *Shapiro-Wilk*,  $\leq 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa data hasil berdistribusi tidak normal. Dengan demikian berdasarkan hasil dari uji normalitas berdistribusi tidak normal maka tidak dapat dilakukan uji homogenitas. Dengan demikian analisis data akan dilakukan dengan statistik non parametrik.

Tabel 3 Uji Mann Whitney Minat

Kelompok	Parameter Statistik			
	N	(Mean Rank)	Z	Asymp Sig 2 tailed
Eksperimen	32	29,74	-3.172	0,000
Kontrol	32	17,74		

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai Asymp sig. 2 tailed sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji mann Whitney, dapat disimpulkan bahwa maka hipotesis  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran PPKn terhadap Minat Belajar siswa.

Tabel 4 N-Gain Minat

Test	Parameter Statistik		
	N	Mean	Presentase (%)
Kelas Kontrol	32	26,76	27%
Kelas Eksperimen	32	47,59	48%

Pada tabel 4 menunjukkan N-Gain hasil test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas Kontrol memiliki jumlah responden sebanyak 32 orang dengan rata-rata hasil tes sebesar 26,76 dengan persentase 27%. Kelas Eksperimen pada penelitian ini memiliki jumlah responden sebanyak 32 orang dengan rata-rata hasil tes sebesar 47,59 dengan persentase 48%. Maka hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang terjadi pada kelas yang mendapatkan perlakuan khusus atau kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap Minat belajar siswa.

### 3. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif

Tabel 5 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Test	Jumlah	Rata-Rata
Kontrol	<i>Pretest</i>	1855	58,25
	<i>Posttest</i>	2175	68,00
Eksperimen	<i>Pretest</i>	1970	61,37
	<i>Posttest</i>	2520	78,75

Berdasarkan tabel 5 di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* siswa kelas kontrol berjumlah 18,55 dengan nilai rata-rata sebesar 58,25. Sedangkan nilai *posttest* siswa kelas kontrol yaitu berjumlah 2175 dengan nilai rata-rata yaitu 68,00. Jadi, nilai rata-rata *posttest* siswa lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* siswa. Nilai *pretest* siswa kelas eksperimen yaitu berjumlah 1970 dengan nilai rata-rata sebesar 61,37. Sedangkan nilai *posttest* siswa kelas eksperimen yaitu berjumlah 2520 dengan nilai rata-rata sebesar 78,75. Jadi nilai rata-rata *posttest* siswa lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* siswa.

Tabel 6 Uji Normalitas *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test	Kelompok	Parameter Statistik		
		Mean	Standar Deviasi (SD)	Nilai Sig Shapiro-Wilk
Test Awal	Eksperimen	61,37	10,04	0,39
	Kontrol	58,25	10,45	0,17
Test Akhir	Eksperimen	78,75	11,20	0,36
	Kontrol	68,00	11,40	0,22

Berdasarkan tabel 6 *Parameter statistic* menunjukkan mean pada tes awal kelompok eksperimen sebesar 61,37 dan test awal pada kelas kontrol sebesar 58,25. Test akhir kelompok eksperimen menunjukkan mean 78,75 dan pada kelas kontrol sebesar 68,00. Standar deviasi pada tes

awal di kelas eksperimen sebesar 10,04 dan pada kelas kontrol sebesar 10,45 Standar deviasi pada test akhir di kelas eksperimen sebesar 11,20 dan pada kelas kontrol 11,40.

Nilai Sig *Shapiro-Wilk* untuk setiap hasil tes menunjukkan tidak signifikan pada tes awal kelas eksperimen sebesar 0,39 dan 0,17 pada test awal kelas kontrol. Test akhir kelas eksperimen menunjukkan nilai tidak signifikan sebesar 0,36 dan pada kelas kontrol sebesar 0,22 Berdasarkan hasil signifikan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai sig. *Shapiro-Wilk*, > 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data hasil berdistribusi normal. Dengan demikian berdasarkan hasil dari uji normalitas berdistribusi normal maka selanjutnya dapat dilakukan uji homogenitas.

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Kognitif

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,084	1	62	,772
	Based on Median	,113	1	62	,738
	Based on Median and with adjusted df	,113	1	61,445	,738
	Based on trimmed mean	,095	1	62	,759

Berdasarkan hasil output diatas diketahui nilai Signifikan (Sig) Based on Mean adalah sebesar  $0,772 \geq 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol adalah sama atau Homogen.

Tabel 8 Uji Mann Whitney Hasil Belajar Kognitif

Kelompok	N	Parameter Statistik		
		(Mean Rank)	Z	Asymp Sig 2 tailed
Eksperimen	32	40,31	-3.372	0,001
Kontrol	32	24,69		

Berdasarkan tabel 8 diperoleh nilai Asymp sig. 2 tailed sebesar  $0,001 < 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam *uji mann whitney*, dapat disimpulkan bahwa maka hipotesis  $h_0$  ditolak dan  $h_1$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran PPKn terhadap Hasil Belajar siswa.

Tabel 9 *N-Gain* Hasil Belajar Kognitif

Test	Parameter Statistik		
	N	Mean	Presentase (%)
Kelas Kontrol	32	24,73	25%
Kelas Eksperimen	32	44,59	45%

Pada tabel 9 menunjukkan *N-Gain* hasil test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol pada penelitian ini memiliki jumlah responden sebanyak 32 orang dengan rata-rata hasil tes sebesar 24,73 sedangkan pada kelas eksperimen jumlah responden sebanyak 32 orang dengan rata-rata hasil tes sebesar 44,59. Berdasarkan rata-rata kedua kelas tersebut, kelompok kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari kelas kontrol dengan perbedaan sebesar 19,86 poin.

Adanya perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang terjadi pada kelas yang mendapatkan perlakuan khusus atau kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa.

#### 4. Analisis Data Penilaian Afektif (Sikap)

Tabel 10 Data Nilai Afektif Siswa

Kelas	Jumlah	Rata-Rata	Persentase
Kelas Kontrol	90,33	2,82	94%
Kelas Eksperimen	91,50	2,86	95%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai sikap siswa kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata 2,82 dengan persentase 94%. Nilai sikap siswa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata 2,86 dengan persentase 95%.

Tabel 11 Uji Normalitas Aspek Afektif

Test	Kelompok	Parameter Statistik		
		Mean	Standar Deviasi (SD)	Nilai Sig Shapiro-Wilk
Uji Normalitas	Eksperimen	42,62	10,24	0,00
	Kontrol	41,57	9,78	0,00

Berdasarkan tabel 11 *Parameter statistic* menunjukkan mean pada kelas eksperimen sebesar 27,48 dan pada kelas kontrol sebesar 26,43. Standar deviasi pada tes awal di kelas eksperimen sebesar 8,32 dan pada kelas kontrol sebesar 7,64. Nilai Sig *Shapiro-Wilk* untuk setiap hasil tes menunjukkan tidak signifikansi pada tes awal kelas eksperimen sebesar 0,00. Berdasarkan hasil signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai sig. *Shapiro-Wilk*,  $\leq 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa data hasil berdistribusi tidak normal. Dengan demikian berdasarkan hasil dari uji normalitas berdistribusi tidak normal maka tidak dapat dilakukan uji homogenitas. Dengan demikian analisis data akan dilakukan dengan statistic non parametik.

Tabel 12 Uji Mann Whitney Aspek Afektif

Kelompok	N	Parameter Statistik		
		(Mean Rank)	Z	Asymp Sig 2 tailed
Eksperimen	32	28,67	-0.242	0,003
Kontrol	32	19,64		

Berdasarkan tabel 12 diperoleh nilai Asymp sig. 2 tailed sebesar  $0,003 < 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji mann Whitney, dapat disimpulkan bahwa maka hipotesis  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran PPKn terhadap nilai afektif siswa.

Tabel 13 N-Gain Aspek Afektif

Test	N	Parameter Statistik	
		Mean	Presentase (%)
Kelas Kontrol	32	26,59	27%
Kelas Eksperimen	32	46,33	46%

Pada tabel 13 menunjukkan N-Gain hasil test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas Kontrol memiliki jumlah responden sebanyak 32 orang dengan rata-rata hasil tes sebesar 26,59 dengan persentase 27%. Kelas Eksperimen pada penelitian ini memiliki jumlah responden sebanyak 32 orang dengan rata-rata hasil tes sebesar 46,33 dengan persentasi 46%. Maka hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang terjadi pada kelas yang mendapatkan perlakuan khusus atau kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar aspek afektif (sikap).

#### 5. Uji Korelasi Minat dengan Hasil Belajar Aspek Kognitif dan Afektif

Tabel 14 Uji Korelasi Non Parametrik

Item	N	Parametrik Statistik	
		Correlation Coefficient	Sig Sig 2 tailed
Minat Belajar	32	1,000	0,002
Hasil Belajar Kognitif	32	0,609	0,002
Hasil Belajar Afektif	32	0,656	0,002

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar  $0,002 \leq 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi non parametrik (Rank Spearman), dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan correlation coefficient di dapat minat belajar yaitu 1,000 memiliki tingkat hubungan sempurna pada Hasil belajar kognitif 0,609, memiliki tingkat hubungan sempurna pada Hasil belajar afektif 0,656 tingkat hubungan kuat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Terdapat hubungan antaa minat dengan hasil belajar siswa kelas IV SD.

## Pembahasan

### 1. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat

Hasil pengujian bahwa media video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar siswa meningkat. Hal ini diambil dari hasil jawaban angket minat yang diberikan kepada siswa. Media video animasi berbasis *powtoon* yang diterapkan pada siswa kelas eksperimen, mendapatkan hasil akhir yang signifikan dibandingkan dengan hasil sebelum diterapkannya media video animasi. Adapun hasil minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil minat belajar siswa sebesar 41,68 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 36,62 dimana selisih nilai *pretest* eksperimen dan kelas kontrol yaitu 5,06. Dari data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dimana membandingkan nilai kelas eksperimen dan nilai kelas kontrol.

Hasil pengujian bahwa media video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar memiliki nilai Asymp sig. 2 tailed yaitu  $0,000 < 0,05$  sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji mann whitney. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *powtoon* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, semakin baik minat belajar maka semakin baik pula hasil belajar, karena minat belajar dapat meningkatkan semangat aktivitas belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismet dan Suwandi (2019) dengan judul Keefektifan Media *Powtoon* dalam Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Minat dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V SD.

## 2. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil belajar *pretest* siswa sebesar 61,37 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 58,25 dimana selisih nilai *pretest* eksperimen dan kelas kontrol yaitu 3,12. Nilai rata-rata hasil belajar *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 78,75, sedangkan pada kelas kontrol 68,00, dimana selisih nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 10,75. Dari data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dimana membandingkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan nilai *posttest* kelas kontrol.

Hasil pengujian bahwa media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar memiliki nilai Asymp sig. 2 tailed yaitu  $0,001 < 0,05$  sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji mann whitney. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *powtoon* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, ketika media video animasi berbasis *powtoon* diterapkan dengan baik dan maksimal maka akan berpengaruh tinggi rendahnya hasil belajar siswa itu sendiri.

Berdasarkan analisis tersebut membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa untuk kelas kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media animasi berbasis *powtoon* memperoleh hasil yang jauh lebih baik jika dibandingkan dengan perolehan hasil belajar kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media animasi berbasis *powtoon*. Melalui pengamatan peneliti selama penelitian terlihat bahwa pada kelas eksperimen suasana belajar lebih hidup karena siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih berani mengemukakan pendapat. Menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat. Selain itu, siswa juga lebih cepat memahami materi yang dipelajari karena siswa jauh lebih tertarik melihat pembelajaran yang berbentuk media audio visual seperti media animasi berbasis *powtoon*. Sementara pada kelas kontrol siswa kurang aktif dan cenderung hanya mendengar apa yang disampaikan guru dan jarang memberikan pendapat atau komentar.

Hasil belajar pada kelas eksperimen disebabkan oleh perbedaan perlakuan yang diberikan pada saat proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon* dalam proses pembelajaran mampu menarik perhatian serta merangsang minat belajar siswa menjadi lebih baik. Maka berdasarkan hasil penelitian serta pemaparan terhadap kelebihan tampilan animasi yang dimiliki media *powtoon* dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis *powtoon* memiliki kemampuan yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa pada mata pelajaran PPKn di SD. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Tuti dan Mimin (2022) yang memaparkan bahwa pengaruh media pembelajaran animasi *powtoon* terhadap hasil belajar PPKn materi hak dan kewajiban pada siswa kelas IV SD. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Miudi dan Supriansyah (2022) dengan judul Pengaruh media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Pejaten Timur 01.

### 3. *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Aspek Afektif (Sikap)*

Hasil belajar aspek afektif dilakukan dengan pengamatan sikap siswa pada saat pembelajaran juga dilakukan untuk mengetahui antusias siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Penilaian afektif adalah ranah yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Dengan kata lain, penilaian afektif membantu guru untuk melihat dan menilai bagaimana kecenderungan siswa dalam berperilaku. Dalam penelitian ini ranah afektif yang dinilai yaitu mandiri, berfikir kritis dan gotong royong. Pada saat proses belajar mengajar menggunakan media video animasi maka dapat terlihat perilaku dan sikap siswa dan pada saat mengerjakan soal pertanyaan sesuai dengan penilaian indikator. Adapun hasil belajar aspek afektif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa sebesar 2,82 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 2,86 dimana selisih nilai pretest eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,04.

Hasil pengujian bahwa media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar aspek afektif memiliki nilai *Asymp sig. 2 tailed* yaitu  $0,003 < 0,05$  sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *mann whitney*. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *powtoon* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, ketika media video animasi berbasis *powtoon* diterapkan dengan baik dan maksimal maka akan berpengaruh tinggi rendahnya hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulya (2022) yang memaparkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar ranah kognitif dan afektif siswa kelas IV.

### 4. *Hubungan Antara Minat dengan Hasil Belajar Aspek Afektif dan Aspek Kognitif*

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. penilaian sikap lebih ditujukan untuk mendorong perilaku siswa dalam rangka pembentukan karakter siswa tersebut. Terdapat 3 indikator karakter penilaian sikap yaitu mandiri, berfikir kritis dan gotong royong. Hasil dari penilaian afektif sesuai dengan instrumen penilaian bahwa dapat disimpulkan penilaian sikap dalam penilaian afektif memiliki nilai rata-rata pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa sebesar 2,82 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 2,86 menunjukkan bahwa peserta didik mampu secara mandiri dapat membuat argumen sendiri dari pertanyaan guru dan tidak mencontek pada saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Selanjutnya pada berfikir kritis dengan aktif dalam mencari informasi dapat menyimpulkan kegiatan yang dilakukan. Indikator ke 3 penilaian afektif yaitu gotong royong menunjukkan bahwa siswa dapat aktif dalam proses belajar mengajar dan melakukan aktivitas sesuai dengan kesepakatan bersama. Maka dapat disimpulkan minat belajar berpengaruh terhadap penilaian afektif (sikap) dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil output data menggunakan uji korelasi non parametrik dapat disimpulkan bahwa minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar afektif siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *sig 2 tailed* sebesar  $0,003 \leq 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi non parametrik (*Rank Spearman*), dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan *correlation coefficient* di dapat minat belajar yaitu 0,847 memiliki tingkat hubungan sempurna pada Hasil belajar 0,656 memiliki tingkat hubungan kuat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara minat dengan hasil belajar afektif kelas IV SD Negeri 77 Bengkulu

Ranah kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan. ranah kognitif ini memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi. Berdasarkan hasil output data menggunakan uji korelasi non parametrik pengaruh minat terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *sig 2 tailed* sebesar  $0,002 \leq 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi non parametrik (*Rank Spearman*), dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan *correlation coefficient* di dapat minat belajar yaitu 1,000 memiliki tingkat hubungan sempurna pada Hasil belajar 0,609 memiliki tingkat hubungan kuat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara minat dengan hasil belajar kelas IV SD Negeri 77 Bengkulu.

Dalam hal ini, jika media pembelajaran diterapkan secara maksimal dan bervariasi salah satunya dengan menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* akan memberikan dampak yang positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* ini sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, membangkitkan minat belajar serta hasil belajar yang baik. Media video animasi berbasis *powtoon* juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memudahkan penafsiran serta memperoleh informasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismet dan Suwandi



(2019) dengan judul Keefektifan Media Powtoon dalam Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Minat dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD.

## Kesimpulan

1. Hasil pengujian bahwa media video animasi berbasis powtoon terhadap minat belajar memiliki nilai Asymp sig. 2 tailed yaitu  $0,002 < 0,05$  sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji mann whitney. hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis powtoon berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima.
2. Hasil belajar siswa ranah kognitif dengan menggunakan media video animasi berbasis powtoon pada pelajaran PPKn memiliki pengaruh daripada hasil belajar dengan konvensional hal tersebut didukung oleh nilai signifikan  $0,001 < 0,05$ , yang artinya ada perbedaan atau pengaruh dimana  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima.
3. Hasil belajar siswa ranah afektif dengan menggunakan media video animasi berbasis powtoon pada pelajaran PPKn memiliki pengaruh daripada hasil belajar dengan konvensional hal tersebut didukung oleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , yang artinya ada perbedaan atau pengaruh dimana  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima.
4. Ada pengaruh yang signifikan yang dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis powtoon berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai sig 2 tailed sebesar  $0,002 \leq 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi non parametrik (Rank Spearman), dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan correlation coefficient di dapat minat belajar yaitu 1,000 memiliki tingkat hubungan sempurna pada hasil belajar 0,609 memiliki tingkat hubungan kuat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Terdapat hubungan Media video terhadap minat dan hasil belajar kelas IV SD Negeri 77 Bengkulu.

## Saran

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran yang bisa membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran berbasis powtoon merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran PPKn
2. Dalam penerapan suatu media pembelajaran, diharapkan guru mengerti dan paham betul dengan pengoperasian media video animasi berbasis powtoon yang akan digunakan agar penggunaan media dapat maksimal sehingga pembelajaran lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
3. Diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan powtoon agar video yang dihasilkan lebih menarik, sehingga siswa memperhatikan dan sangat antusias mengikuti pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar aspek afektif siswa dalam pembelajaran yang dilihat dari tingkah laku atau sikap siswa saat proses pembelajaran.
4. Sebaiknya guru memperbanyak referensi materi terkait tentang materi yang akan disampaikan, terlihat sekarang sudah ada dukungan internet untuk mengakses semua materi yang relevan sesuai dengan perkembangan teknologi dengan menggunakan media video animasi berbasis powtoon sehingga akan memberikan dampak yang positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berupa video animasi berbasis powtoon ini sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, membangkitkan minat belajar serta hasil belajar yang baik.

## Referensi

- Arifah, N., Nadra, M. S., & Rijal, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Estimasi Biaya Konstruksi di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. *Jurnal Teknik Sipil*, 1(4), 152-155.
- Ariyanto, R., Sri, K., & Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1).

- Fathoni, A., & Salsabila, R. N. (2022). Utilizing Powtoon Learning Videos in Civics Learning in Fourth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 657-663.
- Ismet, M., & Suwandi. (2019). Keefektifan Media Powtoon Dalam Pembelajaran IPA Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD. *Indonesian Journal Of Conservation*, 8(01).
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Miudi, I. A., & Supriansyah. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur 01. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 372-379.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah, Jakarta: Depdiknas.
- Rahman, A., Daulat, S., & Yakobus, N. (2022). The Development Of Animation-Based Ppkn Teaching Materials To Increase Learning Outcome Of V-Grade Students Of Sd Negeri 101927 Sekip, Lubuk Pakam District. *International Journal Of Education And Linguistics*, 2(2).
- Ricardo dan Rini, I. M. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2(2), 188-201.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tuti, K., & Mimin, N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar PKN Materi Hak dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah Dasar (JOES)*, 5(2).
- Ulya, S, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(16), 568-577.
- Wisada, P. D., I Komang. S., & I Wayan, I. Y. S. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Technology*, 3(3), 140.
- Yuliati, D., Santoso., & Gunawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18).