

ANALISIS PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA MA NURUL ISLAM MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT DAN POWTOON PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

Ahmad Taudinu

Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah

STKIP PGRI Sidoarjo

NIM : 1887301023

E-mail: masblandonguye21@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa MA nurul islam menggunakan media pembelajaran *power point* dan *powtoon* pada pembelajaran sejarah, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen dengan pola *pretest posttest design*. Kelas X IPA 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran power point dan powtoon pada pembelajaran sejarah. Data hasil penelitian diperoleh sebagai berikut: Hasil validasi media pembelajaran power point dari validator dengan nilai 3.84 dan powtoon dari validator dengan nilai 4.03 dengan kategori sangat baik, validasi instrumen respon peserta didik terhadap media power point nilai 33,3 dan validasi instrument respon peserta didik terhadap media powtoon nilai 9,5 dengan kategori baik, validasi instrumen angket respon peserta didik rata-rata nilai 5 dengan kategori sangat baik. Uji hipotesis dengan taraf signifikansi (*sig.2-tailed*) adalah 0,153 lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Sehingga dapat dinyatakan bahwa pada hasil belajar materi Alkuturasi terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran power point dan powtoon terhadap hasil belajar peserta didik Kelas X MA Nurul Islam Pungging Kab. Mojokerto karena melalui media *Prezi* peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menerima materi pelajaran secara interaktif melalui desain presentasi dan animasi *Prezi* terlihat dari nilai post tes lebih disbanding nilai pre test.

Respon peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *power point* dan *powtoon* sangat senang dan lebih termotivasi untuk meningkatkan prestasi hasil belajarnya. Hal tersebut dikarenakan saat pembelajaran berlangsung peserta didik mendapatkan materi pelajaran yang tidak membosankan karena interaktif dari desain presentasi *power point* dan *powtoon* memberikan nuasanya yang menarik peserta didik untuk lebih mudah memahami pelajaran sejarah.

Kata-kata kunci: *pengaruh, media power point, powtoon, hasil belajar peserta didik.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Saya mengambil judul ini dikarenakan saya sudah melakukan observasi awal Pada hari rabu 6 oktober 2021, penelitian tahap awal ini pada kelas X IPS 2 mendapatkan hasil bahwasannya pembelajaran sejarah masih terpusat pada guru saja, guru hanya menjelaskan materi kemudian siswa mendengarkan dan yang di gunakan hanya media buku teks saja. Hal ini yang mungkin membuat pembelajaran terasa bosan dan jenuh tidak efektif dan efisien. Kemudian hasil wawancara dengan siswa membuktikan bahwa rendahnya hasil pembelajaran kebanyakan di sebabkan oleh kurangnya media belajar yang baru atau bisa disebut *up to date*. Sehingga saya membandingkan dua media pembelajaran yaitu Power Point dan Powtoon kemudian menganalisis hasil belajar siswa Ketika menggunakan media tersebut

Sebenarnya inti kesalahan bukan hanya dari aspek mata pelajarannya saja, tetapi pasti ada hal lain yang berpengaruh baik dari faktor-faktor tertentu yang harus diperhatikan oleh tenaga pendidik dalam melakukan pembelajaran di kelas. Faktor-faktor tersebut diantaranya : (a) keadan pembelajaran (b) cara pembelajaran (c) strategi pembelajaran (d) media pembelajaran dan lain sebagainya. Media pembelajaran ini juga memiliki fungsi yang sangat berpengaruh dan sangat penting dalam proses KBM, hal ini disebabkan manfaatnya sebagai pembawa informasi. Menurut Yufarlini, S, (2022:32) menyatakan bahwa Dalam proses pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut Suryani dan Agung, (2012:136) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar menggunakan media pembelajaran powtoon, menganalisis kepraktisan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Alkukurasi. Model pengembangan 4-D yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Berdasarkan penelitian yang diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran powtoon mendapatkan persentase 81.4% (Layak). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan perolehan skor nilai

minimal 73 dan nilai maksimal 100. Dengan uji gain menyebutkan bahwa 13 siswa dengan memperoleh kriteria nilai tinggi dan 7 siswa memperoleh kriteria nilai sedang. Mendapatkan persentase sebesar 97.7% (Sangat Layak) pada respon siswa. Dengan demikian, dapat dinyatakan media pembelajaran powtoon layak untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini bisa disimpulkan terhadap tiga penelitian terdahulu di atas adalah media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil dan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang *up to date* atau baru dan berinovatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dari hasil penggunaan dua penelitian terdahulu tersebut peningkatan hasil belajar siswa bisa dibilang meningkat, sehingga penulis dalam penelitian ini ingin mengambil judul skripsi “**Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa MA Nurul Islam Menggunakan Media Pembelajaran Power Point dan Powtoon Pada Pembelajaran Sejarah**”.

2. Rumusan Masalah

Dari berbagai uraian yang berada di latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Perbedaan Hasil Belajar Siswa MA Nurul Islam Menggunakan Media Pembelajaran Power Point Dan Powtoon Pada Pembelajaran Sejarah ?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan bagaimana Perbedaan Hasil Belajar Siswa MA Nurul Islam Menggunakan Media Pembelajaran Power Point Dan Powtoon Pada Pembelajaran Sejarah

B. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

2. Power Point

Power point adalah merupakan salah satu aplikasi dari microsoft yang diperuntukkan sebagai media presentasi. Media ini sangat banyak kelebihannya diantaranya : simple, praktis, penyajiannya yang menarik dan dapat digunakan berulang-ulang.

3. Powtoon

Powtoon adalah salah satu media interaktif *online* yang didalamnya terdapat berbagai macam template yang digunakan untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada siswa melalui visualisasi yang menarik

4. Hasil Belajar

kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010:22). Hasil awal didapatkan dari data observasi prapenelitian, hasil belajar siswa berupa nilai Ulangan Harian dan menggunakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar dari penggunaan media tersebut.

C. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini berupa eksperimen semu menggunakan design “*pratest-postest control group design*”, dengan rancangan tes awal dan tes akhir disertai dengan kelompok perbandingan.

2. Definisi operasional variabel penelitian

Secara sederhana variabel dimaknai sebagai sebuah konstruk atau objek yang sedang diteliti, yang memiliki variasi (*vary-able*) ukuran, ukuran kualitas yang ditetapkan oleh peneliti berdasar pada pada ciri-ciri yang dimiliki konstruk (variabel) itu sendiri. Dan variabel disini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat

3. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas X MA Nurul Islam sebanyak 198 siswa sedangkan sampel pada penelitian ini berasal kelas X IPA dan IPS sebanyak 69 siswa

no	Variabel Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Validitas dan Realibilitas
1	Power point powtoon	observasi, Angket	Lembar obeservasi	Validitas isi Validitas muka
2	Hasil belajar siswa (pengetahuan)	Tes/ Ulangan	pilihan ganda	- Validitas isi - Validitas muka - Validitas butir soal • Taraf kesukaran • Indeks daya beda

				<ul style="list-style-type: none"> • Korelasi butir terhadap skor total Realibilitas
--	--	--	--	---

Untuk memperoleh data yang valid, pasti membutuhkan tes yang valid. Sehingga setelah tes disusun, dikonsultasikan dengan pembimbing, maka instrumen ini perlu diuji coba di lapangan yang merupakan validitas empirik sebagai uji validitas butir (Sugiyono, 2015: 363). Data yang diperlukan dalam uji coba tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi skor butir total dan skor total

x = Skor butir, y = Skor total, n = Jumlah sampel

Tabel Kriteria Validitas Soal

Koefisien korelasi	Kriteria Validitas
$r \leq 0,00$	Tidak valid
$0,00 < r \leq 0,20$	Validitas sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,35$	Validitas rendah
$0,36 < r \leq 0,60$	Validitas sedang
$0,61 < r \leq 0,80$	Validitas tinggi
$0,81 < r \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi

(Basuki dan Hariyanto, 2014: 125)

Analisis data adalah suatu cara untuk mengelolah data hasil penelitian supaya memperoleh suatu kesimpulan. Data yang dihasilkan dari pengukuran, baik *pretest* maupun *posttest* selanjutnya kemudian dilakukan pengolahan data menggunakan uji-t dengan taraf

kesukaran $\alpha = 0,05$ dan $\alpha = 0,01$ yang didahului dengan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas berfungsi mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah populasi berasal dari varian yang sama atau tidak. Apabila data uji persyarat tidak terpenuhi maka data dianalisis dengan *statistic nonparametric*.

Rumus yang digunakan adalah t-test:

$$t\text{-test} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right]}}$$

Keterangan:

- X_1 : Skor kelompok atas
- X_2 : Skor kelompok bawah
- SD_1 : Simpangan baku siswa kelompok atas
- SD_2 : Simpangan baku siswa kelompok bawah
- n_1 : Jumlah sampel siswa kelompok atas
- n_2 : Jumlah sampel siswa kelompok bawah

D. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil prestasi belajar materi Sejarah

Deskripsi variabel penelitian berfungsi untuk melihat gambaran masing-masing variabel penelitian yang disajikan dengan statistik deskriptif. Desain penelitian bias diperoleh dari jawaban responden dideskripsikan dalam bentuk nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata dan standar deviasi. Perhitungan statistik deskriptif variabel penelitian dengan program bantuan komputer SPSS 13

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian Materi Sejarah

Variabel	Min	Mak	Mean	Std. Dev
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	34	76	55,22	12,17
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	80	95	87	4,03
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	35	85	59,41	12,07
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	78	95	85,29	3,84

2. Hasil angket pembelajaran

Tabel 3. Statistik Deskriptif Angket Pembelajaran

Variabel	Min	Mak	Mean	Std. Dev
Pembelajaran Powtoon	80	95	87	4,03
Pembelajaran power point	78	95	85,29	3,84

3. Uji Prasyarat Analisis

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Sebaran Untuk Hasil Materi Alkuturasi

Kelas	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0,084	Normal
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0,167	Normal
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	0,141	Normal
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	0,117	Normal

4. Perbandingan Uji-t Powtoon (Kelas Eksperimen) dan Menggunakan Media Powerpoint (Kelas Kontrol).

Tabel 5. Ringkasan Hasil Perhitungan Uji-t Materi Alkuturasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test

	t-test for Equality of
	Sig. (2-tailed)
Gain Skor Equal variances assumed	.153
variances not assumed	.153

assumed	
---------	--

5. Analisis Deskriptif Angket Pembelajaran

Tabel 6. Hasil Kategori Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Powtoon

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat positif	10	19,0%
2	Positif	21	71,4%
3	Sedang	5	9,5%
4	Negatif	0	0%
5	Sangat Negatif	0	0%
Total		36	100,0%

Tabel 7. Hasil Kategori Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Powerpoint

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Positif	0	0%
2	Positif	10	33,3%
3	Sedang	22	57,1%
4	Negatif	2	9,5%
5	Sangat Negatif	0	0%
Total		34	100,0%

6. Tanggapan siswa kelas X IPS MA Nurul Islam pungging terhadap penggunaan media power point dan powtoon

Dari hasil penelitian diketahui bahwa siswa kelas X IPS MA Nurul Islam Pungging memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran Powtoon. Hal tersebut didukung dari hasil perhitungan kategori yang menyatakan sebesar 71,4% siswa menyatakan tanggapannya yang positif terhadap media pembelajaran ini. Meskipun masih ada beberapa siswa yang menyatakan sedang dengan penggunaan media powtoon.. Dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran powtoon lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik daripada penggunaan pembelajaran powerpoint. Oleh karena itu, perlu adanya kreatifitas dan gagasan yang menarik dari guru sehingga proses belajar mengajar mampu menciptakan generasi muda yang cerdas dan berkualitas

E. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran powtoon (kelas eksperimen) dan menggunakan media powerpoint (kelas kontrol) pada siswa kelas X IPS MA Nurul Islam pada mata pelajaran sejarah menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada siswa kelas X IPS MA Nurul Islam Pungging. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada nilai siswa pada kelas kontrol. Hasil penelitian diketahui bahwa pada materi alkuturasi peningkatan ketuntasan sebesar 14% (kelas kontrol) dan 47,6% (kelas eksperimen). Peningkatan ketuntasan siswa dengan menggunakan media pembelajaran powtoon ini (kelas eksperimen) termasuk dalam kategori yang tinggi jika dibandingkan dengan peningkatan ketuntasan pada kelompok pembelajaran menggunakan powerpoint (kelas kontrol).
2. Hasil perhitungan kategori menyatakan bahwa sebesar 71,4% siswa menyatakan tanggapannya yang positif terhadap media pembelajaran media powtoon, Sebanyak 57,1% siswa menyatakan biasa saja dengan penggunaan media pembelajaran powerpoint. Meskipun lebih cenderung ke netral namun masih terdapat 33,3% siswa menyatakan tanggapan yang positif terhadap media pembelajaran powerpoint. Tanggapan yang positif akan penggunaan media powtoon sebab siswa merasa tertarik dengan media tersebut. Terdapat kelebihan media interaktif dalam penyampaian informasi, karena disusun sedemikian rupa sehingga tampak

menarik, seperti halnya penyajian materi yang menampilkan gambar dan animasi, tulisan yang menarik dan berwarna-warni.

Saran

1. Pihak guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran sejarah untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi guna menghasilkan prestasi belajar siswa yang optimal.

2. Pihak siswa

Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran powtoon untuk belajar secara mandiri dengan bantuan komputer.

3. Pihak sekolah

Sekolah dapat mengoptimalkan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran powtoon dengan memberikan fasilitas sarana dan prasarana komputer.

4. Bagi Peneliti Lain

Dapat dilakukan penyusunan media pembelajaran powtoon dengan menggunakan program yang lain, dengan materi yang sama atau berbeda agar menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik.

F. Daftar Pustaka

Buku

Arikunto, S. 1990. *Manajemen Pengajaran secara Manusiawi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.

Sadiman, A. dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekkom Dikbud.

Smaldino, E. S., dkk. 2008. *Instrucional Technology and Media For Learning*". New Jersey: Upper Saddle River.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak

Skripsi dan tesis

Hidayah, Nur. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Anak Bangsa Kecamatan Rappocini Makassar” dalam *Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Muhammadiyah Makassar*.

Febriani, Ervina. 2021. “Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi” dalam *Jurnal Pendidikan Vol 5. No 2*. Surabaya: UNESA

Jurnal

Ervinalisa, Novia & Yulia, Desma. 2017. “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018” dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah Vol 2. No 1*. Batam: UNRIKA.

