

26 /S1/KTP/AGUSTUS/ 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Warungkiara)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

Fhida Kusriani
NIM. 1800967

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Warungkiara)

oleh
Fhida Kusriani
1800967

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Fhida Kusriani
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

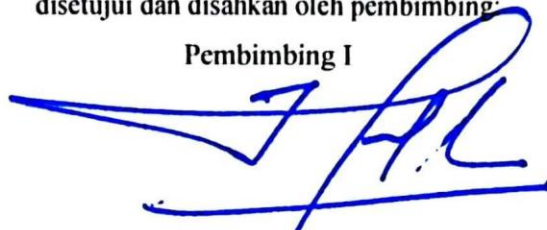
LEMBAR PENGESAHAN

FHIDA KUSRIANI
1800967

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL*
POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA
(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Warungkiara)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Zainal Arifin, M. Pd.

NIP. 196105011986011003

Pembimbing II

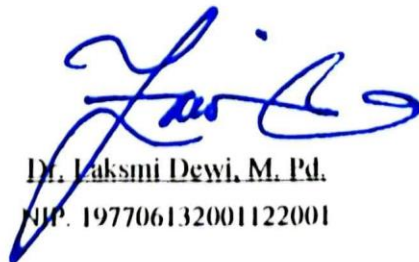


Dr. Mario Emilzoli, M. Pd.

NIP. 920230219880228101

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Luksmi Dewi, M. Pd.

NIP. 197706132001122001

ABSTRAK

Fhida Kusriani (1800967). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Digital Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Warungkiara).

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2024.

Permasalahan pokok penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada cerita fantasi kelas VII di SMPN 1 Warungkiara antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *digital Powtoon* pada aspek kognitif. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design* berupa *pretest* dan *posttest*. Media pembelajaran *digital Powtoon* bagi guru dapat mengetahui hasil belajar siswa dan dapat dijadikan bahan evaluasi dalam melaksanakan media pembelajaran *digital Powtoon*. Tujuannya yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran. sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *digital Powtoon* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *digital Powtoon* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran seperti biasanya atau konvensional dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VII di SMPN 1 Warungkiara.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media *Digital Powtoon*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Fhida Kusriani (1800967). *The Effect of Using Powtoon Digital Learning Media on Student Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects (Quasi-Experimental Study on Class VII Students of SMPN 1 Warungkiara).*
Thesis. Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Indonesian education university. Year 2024.

The main problem of this research is that there are differences in the results of learning Indonesian in class VII fantasy stories at SMPN 1 Warungkiara between before and after using Powtoon digital learning media in the cognitive aspect. This research uses a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design in the form of a pretest and posttest. Powtoon digital learning media for teachers can find out student learning outcomes and can be used as evaluation material in implementing Powtoon digital learning media. The aim is to help teachers convey messages or lesson material to students so that students can easily understand the lesson. So the results of this research show that the use of Powtoon digital learning media has an influence on student learning outcomes. Based on the research results, it can be concluded that there is a significant difference in learning outcomes in the cognitive domain between students who use Powtoon digital learning media and students who use normal or conventional learning media in Indonesian language subjects in class VII at SMPN 1 Warungkiara.

Keyword: Learning Media, Powtoon Digital Media, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	10
1.5 Struktur Organisasi.....	11
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN <i>POWTOON</i> DAN HASILBELAJAR DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA.....	12
2.1 Media Pembelajaran	12
2.2 Platform Digital <i>Powtoon</i>	17
2.3 Hasil Belajar	20
2.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia	25
2.5 Penelitian Terdahulu.....	27
2.6 Kerangka Berpikir	33

2.7	Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN		36
3.1	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	36
3.2	Variabel Penelitian	37
3.3	Definisi Operasional	38
3.4	Populasi dan Sampel.....	39
3.5	Instrumen Penelitian	39
3.6	Analisis Instrumen.....	41
3.7	Prosedur Penelitian	41
3.8	Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Deskripsi Hasil Uji Coba.....	45
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian	47
4.3	Hasil Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah	51
4.4	Analisis Data Penelitian.....	55
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	64
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		71
5.1	Simpulan.....	71
5.2	Implikasi	71
5.3	Rekomendasi.....	71
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN A.....		78
LAMPIRAN B		101
LAMPIRAN C.....		128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Domain Kognitif	33
Tabel 3.1 Hubungan antar Variabel Penelitian	38
Tabel 3.2 Sampel Penelitian Kelas VII SMPN 1 Warungkiara	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	40
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas.....	46
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas	47
Tabel 4.3 Data Hasil Pretest-Posttest kelas kontrol	49
Tabel 4.4 Data Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.5 Tabel N-Gain Hasil Pretest dan Posttest	56
Tabel 4.6 Klasifikasi Nilai Gain	56
Tabel 4.7 Kriteria Efektivitas Nilai Gain	57
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data pada Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	58
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data Nilai Pretest dan Posttest	59
Tabel 4.10 Hasil Hipotesis Umum	60
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Khusus Aspek Memahami	61
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis Khusus Aspek Mengaplikasikan	62
Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis Aspek Menganalisis	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	33
Gambar 4.1 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Pada Kelas Kontrol dan Eksperimen	52
Gambar 4.2 Perbandingan Total Skor Hasil Pretest dan Posttest	53
Gambar 4.3 Perbandingan Skor Hasil Pretest dan Posttest	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Tes.....	79
Lampiran 2 Soal Uji Coba Instrumen	80
Lampiran 3 Surat Pengantar Expert Judgement.....	89
Lampiran 4 Penilaian Expert Judgement	90
Lampiran 5 Daftar Peserta Uji Coba.....	100
Lampiran 6 Daftar Nama Sampel Penelitian	110
Lampiran 7 Skor Soal Pretest - Posttest.....	111
Lampiran 8 RPP	115
Lampiran 9 GBPM dan Story Board.....	117
Lampiran 10 Tabulasi Data.....	124
Lampiran 11 SURAT KEPUTUSAN PEMBIMBING.....	129
Lampiran 12 SURAT PENGANTAR PENELITIAN.....	130
Lampiran 13 SURAT BALASAN PENELITIAN.....	131
Lampiran 14 BUKU BIMBINGAN.....	132
Lampiran 15 DOKUMENTASI PENELITIAN	134

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abduloh, S. P., Suntoko, M. P., Purbangkara, T., & Abikusna, A. (2022). *Peningkatan dan pengembangan Hasilbelajar peserta didik. uwais inspirasi indonesia.*
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives.* Longman,
- Anggraena, Y. dkk. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen. Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah.*
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan.* Departemen Kurtekipend : Tidak diterbitkan.
- Arifin, Zainal. (2019). *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Arifin, Zainal. (2019). *Evaluasi Program.* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran,* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astawa, I. B. M., & Adnyana, I. G. A . P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran.* Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F. (2022). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.*
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hastasasi, W. dkk. (2022). *Panduan Pengembangan Kurikulum Operasional di Satuan Pendidikan.*
- Makmun, A. S. (2012). *Psikologi Pendidikan.* Bandung: Rosda Karya Remaja.
- Misbahuddin., & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik.* Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Nurdin, Ismail., & Hartati, Sri.(2019). *Metodologi Penelitian Sosial.* Surabaya : Media Sahabat Cendikia.
- Putrawan, I Made. (2017). *Pengujian Hipotesis Dalam Penelitian-Penelitian.* Bandung : CV Alfabeta

- Riduwan., & Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. (2019). Hasilbelajar. Literasi Nusantara.
- Rusman, (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Subarna, R. dkk. (2021). *Bahasa Indonesia SMP Kelas VII. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Supriadie, Didi., & Darmawan, Deni.(2018). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Wirda, Yendri., dkk. (2020). Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Jurnal :

- Andrean & Purnomo. (2013). *Animasi 2D*. Jakarta : Kemendikbud.
- Apriani, H. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap HasilBelajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Swasta di Kota Bogor. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra dan Pendidikan*, 7(1), 147-156.
- Arifin, Z & Setiawan, B. (2022). Exploring students' literacy of information technology in higher education: Platforms and usage, *Cypriot Journal of Educational Sciences* 17(3). 859-872
<https://doi.org/10.18844/cjes.v17i3.6877>
- Arifin, Z. & Setiawan, B. (2022). Utilising gamification for online evaluation through Quizizz: Teachers' perspectives and experiences. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 14(3), 781-796
<https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7278>
- Arnold, R. B. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi *Powtoon* pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52.
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon -based animated videos as learning media for science content for grade IV elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 29-37.
- Brown, A., Smith, J., & Jones, K. (2020). "Digital Platforms in Education: Enhancing Engagement and Conceptual Understanding." *Journal of Educational Technology*, 45(2), 231-245.
- Bustaman, B. (2001). Web design dengan macromedia flash mx 2004. *Yogyakarta: andi offset*.
- Destiasa, E. I., Stevani, F., & Irhadanto, B. (2023). Eksperimentasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Terhadap Prestasi Belajar. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 37-47.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3(2), 101-114.
- Johnson, M. (2019). "Effective Integration of Digital Platforms in Teaching: A Pedagogical Approach." *Journal of Teaching and Learning*, 25(3), 189-203.
- Khasanah, E. U. (2020). Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan HasilBelajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 3, pp. 1651-1657).
- Khaldania, F., & Darmawati, D. M. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS POWTOON DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PELAJARAN IPA DI KELAS V SISWA SDN BALIMESTER 06 PAGI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4359-4367.
- Laili, C. N., Mahardika, I. K., & Ridlo, Z. R. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif Powtoon disertai lkpd terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(1), 26-32.
- Mardapi, D. (2004). *Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi, Seminar Nasional Rekayasa Sistem Penilaian Dalam Rangka*

Meningkatkan Kualitas Pendidikan Meningkatkan Kualitas Pendidikan.
HAPY Yogyakarta: 26 s/d 27 Maret 2004.

- Miudi, I. A., & Supriansyah, S. (2023). Pengaruh Media Video Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur 01. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 372-379.
- Nugroho, F. H., Risdiawati, D., & Suryaningsih, E. L. Hikayat Indarjaya sebagai Suplemen Materi Cerita Fantasi Kelas VII Kurikulum Merdeka: Analisis Ciri Cerita Fantasi dan Implementasi Pembelajarannya.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nashiroh, Putri K., Ekarini, Fitria., & Ristanto, Riska Dami. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program DIklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17(1), 43-52.
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018, July). Developing *Powtoon* - based video learning media for five grade students of elementary school. In *International Conference of Communication Science Research (ICCSR 2018)* (pp. 173-177). Atlantis Press.
- Putri, E. F. (2021). Media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 5(2), 198-205.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020, December). Efektivitas penggunaan media video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Sadiman, A,S. dkk. (2011), *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Permada Media Group
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600.

- Smith, L., & Jones, P. (2018). "Exploring Online Learning Platforms: A Comprehensive Review." *Educational Technology Research and Development*, 42(1), 55-68.
- Suciadi, A,A (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.
- Sudijono, A. (1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persaada.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodyah, S. K. (2018). Studi tentang Hasilbelajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Saputra, T. F. N., & Mampouw, H. L. (2022). Pengembangan pembelajaran bermedia powtoon untuk materi sistem persamaan linier dua variabel. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 314-328.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran animasi powtoon terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107-122.

Internet :

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Diakses 14 Agustus 2021 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/prestasi>
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/prestasibelajar>
- Kemendikbud. (2023). Kurikulum Merdeka, Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/01/kurikulum-merdeka-meningkatkan-kualitas-pembelajaran-siswa>
- Kemendikbudristek. (2023). Tentang Kurikulum Merdeka. Merdeka Mengajar. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Tentang-Kurikulum-Merdeka>