



Implementasi Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Gajah Mada Medan T.A 2022/2023

Surya Darma Pardede¹, Marsaulina Br. Aruan², Masliani Situmeang³

¹ Dosen Pendidikan Ekonomi, Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

^{2,3} Mahasiswa Pendidikan Ekonomi, Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

E-mail: suryapardede@uhn.ac.id, marsaulina.aruan@uhn.ac.id, masliani.situmeang@uhn.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-10-01 Keywords: <i>Student Learning Outcomes;</i> <i>Animation;</i> <i>Powtoon.</i>	This study aims to determine the implementation of <i>Powtoon</i> animation on social studies learning outcomes for class VIII students of Gajah Mada Private Junior High School Medan in the academic year 2022/2023. This type of research is a type of classroom action research (Classroom Action Research) with a qualitative approach. The population in this study were all eighth grade students of Gajah Mada Private Junior High School Medan T.A 2022/2023, totaling 28 students. The sample collection technique used was total sampling. Data collection techniques used are observation and tests. Data analysis techniques used in this study are the results of observations and student learning outcomes. The results showed that the learning outcomes of eighth grade students of Gajah Mada Private Junior High School Medan increased after being given the action of implementing <i>Powtoon</i> animation. the average number of student learning outcomes in the first cycle (63.93) and in the second cycle increased (77.14). The number of students who have met the minimum mastery standard of learning in the first cycle is only 16 students (57.14%) and in the second cycle who have completed it reached 24 students (85.71%). The increase in student learning outcomes scores by 28.57%.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-10-01 Kata kunci: <i>Hasil Belajar Siswa;</i> <i>Animasi;</i> <i>Powtoon.</i>	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi animasi <i>powtoon</i> terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (<i>Classroom Action Research</i>) dengan pendekatan kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan T.A 2022/2023 yang berjumlah 28 orang siswa dengan teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah <i>total sampling</i> . Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil observasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan meningkat setelah diberikan tindakan implementasi animasi <i>powtoon</i> . jumlah rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I (63.93) dan pada siklus II meningkat (77.14). Jumlah siswa yang telah memenuhi standart ketuntasan minimal belajar pada siklus I hanya 16 siswa (57.14%) dan pada siklus II yang tuntas mencapai 24 siswa (85.71%). Peningkatan skor hasil belajar siswa sebesar 28,57%.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam diri seseorang. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 sebagai berikut "Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab". Pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan berbagai macam media yang menarik, agar peserta didik dapat tertarik dan memfokuskan perhatiannya dalam mengikuti

pembelajaran, media yang digunakan pada saat pembelajaran dapat menunjang keberlangsungan dari suatu proses pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar yang disediakan guru kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat ini terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya spidol dan papan tulis yang pada umumnya digunakan pada proses pembelajaran, selain itu terdapat juga PPT (*powerpoint*) yaitu sebuah program komputer

yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang berisi materi ajar pada setiap *slide*, dan ada beberapa aplikasi *online* yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya yaitu animasi *powtoon*. *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi animasi *online* yang dapat membuat media pembelajaran sesuai materi dan tujuan pembelajaran yang ditampilkan secara kreatif, interaktif dan inovatif (Arifah et al., 2020).

Pada umumnya media yang digunakan pada saat pembelajaran memiliki manfaat, sama halnya dengan penggunaan animasi *powtoon* dalam pembelajaran yang memberikan manfaat dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran serta dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. (Suyanti et al., 2021) mengatakan bahwa manfaat media *powtoon* dalam pembelajaran diantaranya penggunaan aplikasi ini mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit, setiap media pembelajaran yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan animasi *powtoon* yang akan digunakan peneliti dalam pembelajaran. Adapun kelebihan animasi *powtoon* menurut (Sholihah & Handayani, 2020) kelebihan aplikasi *powtoon* bersifat interaktif, menarik secara visual maupun audio/mencakup segala aspek indera, penggunaannya praktis, variatif, memungkinkan terjadinya feedback dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi kepada penonton, kekurangan dari penggunaan media *powtoon* diantaranya “sebagai aplikasi video animasi berbasis *online* maka *powtoon* membutuhkan keberadaan teknologi seperti jaringan internet. Sama dengan media pembelajaran lainnya, animasi *powtoon* juga memiliki indikator yang dapat mengukur perubahan yang terjadi setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan animasi *powtoon*, dalam media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* merupakan media pembelajaran animasi yang didalamnya memiliki beragam fitur, diantaranya adanya karakter, suara, gambar, video dan teks. (Sari & Manurung, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran animasi *powtoon* memiliki indikator, diantaranya adalah interaktif, mencakup segala aspek indera, praktis, kolaboratif, variatif, dapat memberikan feedback dan memotivasi, media pembelajaran animasi *powtoon* juga memiliki aspek ataupun sudut pandang dari setiap penggunaannya, adapun aspek animasi *powtoon* menurut (Mirawati et al., 2021) mengatakan bahwa “*powtoon* dinyatakan valid

sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan karena telah memenuhi keempat aspek media pembelajaran”. Keempat aspek tersebut adalah: (1) Aspek perancangan, (2) Aspek pedagogic, (3) Aspek isi, (4) Aspek kemudahan penggunaan, keempat aspek tersebut mendapat nilai pada kategori baik.

Dari proses pembelajaran yang dilakukan maka akan mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar diperoleh setelah dilakukannya pembelajaran, hasil belajar yang di dapatkan akan menjadi tolak ukur dari kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik pada saat pembelajaran. (Teni Nurrita, 2018) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku, dalam hal ini hasil belajar sangat dibutuhkan untuk mengetahui perkembangan daya nalar dan pengetahuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, tinggi atau rendahnya hasil belajar dapat dilihat nilai yang didapatkan siswa. Sama halnya dengan hasil belajar IPS, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada awalnya berasal dari literatur pendidikan di Amerika Serikat dengan nama *Social Studies*. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang di dalamnya mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan, dalam Mata pelajaran IPS terdapat pembelajaran mengenai geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi dan antropologi yang menjadi suatu kesatuan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan mampu membekali siswa kemampuan berkomunikasi antar sesama, membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup serta membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Dalam pembelajaran IPS yang dilakukan maka, terdapat juga hasil belajar IPS, hasil belajar IPS merupakan hasil yang di peroleh oleh peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran IPS, (Bagja Sulfemi & Supriyadi, 2018) mengatakan bahwa hasil belajar IPS adalah suatu penilaian akhir dari proses belajar mengajar dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, untuk mencapai hasil yang optimal baik dalam aspek kognitif, efektif, ataupun psikomotorik. Hasil belajar IPS dapat dilihat dari hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun

psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat, sebelum mendapatkan hasil belajar IPS maka dilakukan terlebih dahulu pembelajaran IPS. Pengalaman peneliti pada saat melakukan observasi di SMP Swasta Gajah Mada Medan, dimana guru telah menyiapkan rancangan pembelajaran yang telah disusun dalam RPP akan tetapi belum diaplikasikan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi artinya guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana yaitu papan tulis, spidol dan buku pelajaran IPS saja. Dari pengalaman peneliti penggunaan rancangan pembelajaran tanpa disertai media pembelajaran yang lebih bervariasi akan menjadikan pembelajaran yang cenderung monoton dan menyebabkan kendala dalam proses belajar mengajar. Adapun kendalanya yaitu rendahnya pemahaman siswa kelas VII terhadap mata pelajaran IPS dan kurangnya keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar, dimana ketika pemahaman peserta didik rendah terhadap mata pelajaran IPS maka pembelajaran yang dilakukan kurang efektif dan efisien sehingga dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan pengimplementasian pembelajaran menggunakan animasi *powtoon*, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi penelitian tindakan kelas yang berjudul "Implementasi Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023".

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), (Nurgiansah et al., 2021) mengatakan bahwa PTK adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dan bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari instrument tes yang merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui

tingkat kemampuan hasil belajar siswa setelah selesai proses pembelajaran. Adapun bentuk tes yang digunakan berupa *pretest* yang dilakukan pada awal siklus yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal dari siswa dan *posttest* yang akan dilakukan pada akhir siklus untuk melihat kemampuan setiap siswa setelah dilakukannya tindakan. Pengumpulan data dalam penelitian ini juga menggunakan lembar observasi, (Wina Sanjaya 2009:86) mengatakan bahwa observasi merupakan "teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti". Observasi yang dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan animasi *powtoon* sesuai dengan perencanaan kegiatan yang telah disusun sebelumnya, dalam teknik observasi ini peneliti membuat dua lembar observasi yaitu lembar observasi untuk siswa dan lembar observasi untuk peneliti.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Daya Serap

Untuk menghitung daya serap masing-masing siswa digunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2015):

$$DS = \frac{\text{skor angka yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

DS = Daya Serap

Dengan Kriteria:

$0\% \leq DS < 75\%$

(Siswa telah tuntas belajar)

$75\% \leq DS \leq 100\%$

(Siswa belum tuntas belajar)

Dari uraian tersebut dapat diketahui siswa yang tuntas dalam pembelajaran dan siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran, selanjutnya dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

D : Persentase ketuntasan

X : Jumlah siswa tuntas

N : Jumlah seluruh siswa

Tabel 1. Distribusi Nilai Pre-test Siklus I Peserta Didik

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Pencapaian KKM
1.	10-20	7	25%	Tidak Tuntas
2.	30-40	11	39,29%	Tidak Tuntas
3.	50-60	5	17.86%	Tidak Tuntas
4.	70-80	3	10.71%	Tuntas
5.	90-100	2	7.14%	Tuntas

(Sumber: Diolah oleh peneliti)

Berdasarkan tabel data nilai hasil belajar siswa yang diperoleh pada pre-test siklus I hanya 17.86% dengan nilai rata-rata yang diperoleh 41.43. Dimana peserta didik yang memperoleh nilai 10-20 sebanyak 7 orang dengan presentase 25%, peserta didik yang mendapatkan nilai 30-40 sebanyak 11 orang dengan presentase 39.29%, peserta didik yang mendapatkan nilai 50-60 sebanyak 5 orang dengan presentase 17.86%, peserta didik yang mendapatkan nilai 70-80 sebanyak 3 orang dengan presentase 10.71%, dan peserta didik yang mendapatkan nilai 90-100 sebanyak 2 orang dengan presentase 7.14%, dengan jumlah siswa yang tuntas dalam belajar 5 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 23 orang. Hal ini dikatakan belum mencapai ketuntasan klasikal karena masih (57.14%) siswa yang tuntas belajar, sedangkan kelas dinyatakan tuntas apabila 75% dari jumlah keseluruhan siswa mencapai nilai 70, dalam hal ini, maka penelitian harus dilanjutkan pada siklus ke II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Distribusi Nilai Post-test Siklus I Peserta Didik

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Pencapaian KKM
1.	10-20	-	-	Tidak Tuntas
2.	30-40	7	25%	Tidak Tuntas
3.	50-60	5	17.86%	Tidak Tuntas
4.	70-80	13	46.43%	Tuntas
5.	90-100	3	10.71%	Tuntas

(Sumber: Diolah oleh peneliti)

Berdasarkan tabel data nilai hasil belajar siswa yang diperoleh pada post-test I sebesar 57,14% dengan nilai rata-rata 63.93. Dimana peserta didik yang memperoleh nilai 30-40 sebanyak 7 orang dengan presentase 25%, peserta didik yang mendapat nilai 50-60 sebanyak 5 orang dengan presentase 17.86%,

peserta didik yang mendapat nilai 70-80 sebanyak 13 orang dengan presentase 46.43%, dan peserta didik yang mendapat nilai 90-100 sebanyak 3 orang dengan presentase 10.71%, dengan jumlah siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 16 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 12 orang.

Tabel 3. Distribusi Nilai Post-test Siklus II Peserta Didik

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Pencapaian KKM
1.	10-20	-	-	Tidak Tuntas
2.	30-40	-	-	Tidak Tuntas
3.	50-60	4	14.29%	Tidak Tuntas
4.	70-80	17	60.71%	Tuntas
5.	90-100	7	25%	Tuntas

(Sumber: Diolah oleh peneliti)

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa yang diperoleh pada post-test II terdapat sebesar 85.71% dengan nilai rata-rata 77.14, dimana peserta didik yang memperoleh nilai 50-60 sebanyak 4 orang dengan presentase 14.29%, peserta didik yang mendapat nilai 70-80 sebanyak 17 orang dengan presentase 60.71%, dan peserta didik yang mendapat nilai 90-100 sebanyak 7 orang dengan presentase 25%, dengan jumlah siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 24 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Hal ini dikatakan sudah mencapai ketuntasan klasikal karena sudah (85.71%) siswa yang tuntas belajar, dan kelas dinyatakan tuntas apabila 75% dari jumlah keseluruhan siswa mencapai nilai 70, dalam hal ini maka penelitian berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

2. Observasi

Rumus Persentase peran aktif siswa = $\frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$.

Tabel 4. Distribusi Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Peran Aktif Siswa
1.	$0\% < x \leq 20\%$	-	-	Sangat Rendah
2.	$20\% < x \leq 40\%$	7	25%	Rendah
3.	$40\% < x \leq 60\%$	11	39.29%	Cukup

4.	$60\% < x \leq 80\%$	10	35.71%	Tinggi
5.	$80\% < x \leq 100\%$	-	-	Sangat Tinggi

(Sumber: Diolah oleh peneliti)

Berdasarkan rekapitulasi data nilai hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar IPS siswa mencapai 55.80% dan masih dalam kategori cukup, dalam siklus I belum terdapat siswa yang memiliki aktivitas belajar sangat tinggi, jumlah siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi sebanyak 10 orang atau 35.71%, siswa yang aktivitas belajarnya cukup sebanyak 11 orang atau 39.29%, siswa yang aktivitas belajarnya rendah sebanyak 7 orang atau 25%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena masih terdapat banyak siswa yang aktivitas belajarnya belum mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi, dalam hal ini penelitian akan dilanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa agar dapat mencapai sesuai yang diharapkan.

Tabel 5. Distribusi Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi	(%)	Peran Aktif Siswa
1.	$0\% < x \leq 20\%$	-	-	Sangat Rendah
2.	$20\% < x \leq 40\%$	-	-	Rendah
3.	$40\% < x \leq 60\%$	4	14.29%	Cukup
4.	$60\% < x \leq 80\%$	21	75%	Tinggi
5.	$80\% < x \leq 100\%$	3	10.71	Sangat Tinggi

(Sumber: Diolah oleh peneliti)

Berdasarkan data rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar IPS siswa sudah mencapai 69.26% dan sudah dikatakan dalam kategori tinggi, dalam siklus II siswa yang memperoleh aktivitas belajar sangat tinggi sebanyak 3 orang atau 10.71%, jumlah siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi sebanyak 21 orang atau 75%, siswa yang aktivitas belajarnya cukup sebanyak 4 orang atau 14.29%, hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah berhasil, dimana sudah terlihat peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan mengimplementasikan animasi *powtoon* adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan mengalami peningkatan setelah diimplementasikan animasi *powtoon*. Hal tersebut terlihat dari rata-rata yang diperoleh dari nilai test yang diperoleh siswa. Pada *pretest* siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 41.43, pada *posttest* siklus I rata-rata test yang diperoleh siswa menjadi 63.93 dan pada *posttest* siklus II rata-rata hasil belajar siswa menjadi 77.14 yang artinya rata-rata nilai IPS siswa mengalami peningkatan.
2. Ketuntasan hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan. Dimana ketuntasan hasil belajar siswa pada *pretest* siklus I 17.86%, *posttest* siklus I 57.14%, dan *posttest* siklus II 85.71%. Sehingga peneliti berhenti disiklus II karena ketuntasan sudah mencapai nilai yang telah ditentukan.
3. Hasil observasi aktivitas belajar siswa menggunakan animasi *powtoon* mengalami peningkatan. Dimana dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar IPS siswa masih hanya mencapai 55.80% dan masih dalam kategori cukup. Dalam siklus I belum terdapat siswa yang memiliki aktivitas belajar sangat tinggi, siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi sebanyak 10 orang atau 35.71%, siswa yang aktivitas belajarnya cukup sebanyak 11 orang atau 39.29%, siswa yang aktivitas belajarnya rendah sebanyak 7 orang atau 25%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar IPS siswa sudah mencapai 69.26% dan sudah dikatakan dalam kategori tinggi. Dalam siklus II siswa yang memperoleh aktivitas belajar sangat tinggi sebanyak 3 orang atau 10.71%, siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi sebanyak 21 orang atau 75%, siswa yang aktivitas belajarnya cukup sebanyak 4 orang atau 14.29%. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah berhasil, dimana sudah terlihat peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I.
4. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti termasuk dalam kategori ber-

kualitas, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil observasi kegiatan pembelajaran peneliti pada siklus I 3.21 dan pada siklus II 3.68.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Teoritis, untuk menambah pengetahuan tentang pengimplementasian animasi *powtoon* yang akan digunakan nantinya dalam proses pembelajaran.
2. Praktis, (a) Bagi Siswa, untuk memperbaiki hasil belajar IPS siswa melalui animasi *powtoon*. (b) Bagi Guru, bagi guru mata pelajaran IPS, ada baiknya pada saat melakukan pembelajaran menggunakan animasi *powtoon* sebagai media pembelajaran, karena dengan menggunakan animasi *powtoon* dapat menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar juga dapat meningkat. Didalam pengimplementasian animasi *powtoon*, guru hendaknya memperhatikan alokasi waktu dan menggunakan animasi yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. (c) Bagi Sekolah, bagi sekolah, sebaiknya pihak sekolah membuat kebijakan dalam meningkatkan kompetensi guru bidang studi melalui kegiatan pelatihan dalam pengenalan serta pembuatan media belajar yang bervariasi dan berbasis teknologi, agar setiap guru bidang studi dapat mengajar dengan mengaplikasikan media yang bervariasi seperti animasi *powtoon*.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifah, N., Sari, N. M., & Abdullah, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Estimasi Biaya Konstruksi di Smk Negeri 1 Sumatera Barat. *Applied Science In Civil Engineering*, 1(4), 152-155.
- Bagja Sulfemi, W., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edu tecno*, 18(2), 1-19. <https://osf.io/preprints/inarxiv/8wcb9/>
- Mirawati, N., Balkist, P. S., Setiani, A., Sukabumi, U. M., Sukabumi, U. M., Sukabumi, M., Ajar, B., & Pembelajaran, V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Powtoon Dan Movavi Video Editor. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 94-100.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurhotimah, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10-23. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Iii Sdn Gudang Tigaraksa. *Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015-1024. <https://scholar.google.com/citations?user=-ovuGpYAAAA&hl=id&oi=ao>
- Sholihah, I. N. M., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(2), 50-58.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322-328. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>