

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA POWTOON PADA MATA PELAJARAN TEMATIK TEMA
PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
DI KELAS III SD NEGERI 053975 STABAT LAMA**

***IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES USING POWTOON MEDIA IN
THEMATIC SUBJECTS THEME OF GROWTH AND DEVELOPMENT OF
LIVING CREATURES IN CLASS III STATE ELEMENTARY
SCHOOL 053975 STABAT LAMA***

Siti Aurel Namirah Salim Dalimunthe¹, Umar Darwis²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

¹sitiaurelnamirahsalimd@umnaw.ac.id, ²umardarwis@umnaw.ac.id

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui penerapan media Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Untuk mengetahui apakah media Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti memakai konsep penelitian tindakan (action research) termasuk dalam ruang lingkup penelitian terapan (applied research) yang menggabungkan antara pengetahuan, penelitian dan tindakan atau penelitian tindakan kelas (PTK). PTK sering dilakukan dalam beberapa siklus Tindakan. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa Penggunaan media pembelajaran Audio Visual powtoon dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas III. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 72,3% dengan persentase ketuntasan siswa sebanyak 66,7%. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dengan jumlah nilai rata-rata siswa sebesar 76,9% dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebanyak 82,2%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pada siklus ke II proses pembelajaran dikatakan tuntas, karena secara klasikal siswa kelas III SDN 053975 Wampu sudah mencapai lebih dari minimal standar ketuntasan 70%. Pada siklus III hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dengan jumlah nilai rata-rata siswa sebesar 77,6% dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebanyak 84,4%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pada siklus ke III proses pembelajaran dikatakan tuntas dan lebih baik dibandingkan dengan siklus II, karena secara klasikal siswa kelas III SDN 053975 Wampu sudah mencapai lebih dari minimal standar ketuntasan 70%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Powtoon, Tematik.

Abstract

The aim of this research is to determine the application of Powtoon media to improve student learning outcomes. To find out whether Powtoon media can improve student learning outcomes. In this research, researchers used the concept of action research, which is included in the scope of applied research, which combines knowledge, research and action or classroom action research (PTK). PTK is often carried out in several action cycles. The results of this research are that the use of Audio Visual Powtoon learning media can improve the Natural Sciences learning outcomes of class III students. This can be seen from the results of research in cycle I, which showed that the average student score was 72.3% with a student completion percentage of 66.7%. In cycle II, student learning outcomes increased, namely with the average student score of 76.9% with a percentage of student learning completeness of 82.2%. So it can be stated that in the second cycle the learning process is said to be complete, because classically class III students at SDN 053975 Wampu have reached more than the minimum standard of 70% completeness. In cycle III, student learning outcomes increased, namely with the average student score of 77.6% with a percentage of student learning completion of 84.4%. So it can be stated that in the third cycle the learning process is said to be complete and better than in the second cycle, because classically class III students at SDN 053975 Wampu have reached more than the minimum standard of 70% completeness.

Keywords: Learning Outcomes, Powtoon Media, Thematic

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan dunia teknologi saat ini telah menghasilkan beragam aplikasi terhubung internet. Kemajuan teknologi tersebut patutlah diberdayakan guru untuk membantu mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan bahwa kemajuan dunia pendidikan tidak mungkin berjalan tanpa bantuan dari teknologi. Maswan & Muslimin (2017) mengatakan bahwa di dalam dunia pendidikan, antara teknologi dan pendidikan ibarat dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Kemajuan teknologi dengan berbagai konsekuensi lainnya juga menuntut peranan dunia pendidikan yang lebih besar, khususnya terhadap guru untuk menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dalam mentransformasikan materi atau nilai-nilai kepada siswa didik.

Jika pada masa kini disebut sebagai era digital yang terkoneksi dengan kemajuan teknologi, ditandai dengan semakin bergantungnya dunia pendidikan kepada teknologi dalam memperlancar pembelajaran, maka guru perlu untuk mengintegrasikan keterampilannya dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk dijadikan alat atau media dalam pembelajaran. Pembelajaran bersifat monoton dan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) sehingga siswa didik lebih banyak mendengarkan teks yang dibacakan oleh guru, tentu menjadi pembelajaran yang haruslah dihindari. Salah satu cara untuk menghindari pembelajaran yang bersifat monoton dan konvensional adalah dengan memanfaatkan hasil kemajuan teknologi untuk menjadi media pembelajaran yang menarik.

Dari berbagai hasil kemajuan teknologi, aplikasi video animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa didik menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran. Video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak. Anita (2016) mengatakan bahwa media video animasi dapat menghindarkan salah pengertian pada proses belajar tersebut sehingga siswa didik dapat sepenuhnya menerima dan memahami materi, pikiran, dan pesan yang telah dirancang guru. Sudrajat (2010) juga memaparkan bahwa media video animasi merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan suara sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang mungkin memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestetik. Video animasi jika digunakan sebagai media pembelajaran akan menghindarkan siswa didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Kebosanan dan kelelahan pada siswa didik seringkali berawal dari penjelasan guru yang tidak fokus pada akar masalah. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Sukiyasa & Sukoco (2013) menjelaskan materi pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi juga lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa didik. Sedangkan Lee & Owens (2004) berpendapat bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Merujuk beberapa pendapat tersebut, tampak bahwa keberadaan media pembelajaran video animasi memiliki manfaat yang berarti sehingga patut dipertimbangkan untuk dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran agar siswa didik lebih mudah dalam menangkap dan memahami setiap materi atau sumber-sumber belajar yang tersedia. Dalam 2 tahun terakhir, salah satu aplikasi video animasi yang telah dikenal dalam dunia pendidikan dan mulai sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Powtoon. Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi terhubung internet atau web

apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik atensi siswa didik.

Kholilurrohmi (2017) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah presentasi atau paparan. Hal inilah yang membuat aplikasi Powtoon menjadi semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan.

Program pembelajaran IPA yang kurang menyenangkan pada siswa kelas III di SDN 053975 Stabat Lama Kecamatan Wampu, yang didukung dengan data hasil evaluasi pembelajaran IPA sebanyak 5 siswa atau 20% belum memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Sisanya 23 siswa telah memenuhi KKM yang sudah ditetapkan. Dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 95. Dari data hasil belajar pembelajaran IPA tersebut, diperlukan adanya perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA pada kelas III SDN 053975 Stabat Lama Kecamatan Wampu. Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran IPA yang belum optimal merupakan masalah yang sangat penting dan mendesak sehingga perlu dicari alternatif pemecahan masalahnya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan (*action research*) termasuk dalam ruang lingkup penelitian terapan (*applied research*) yang menggabungkan antara pengetahuan, penelitian dan tindakan. *Action research* mempunyai kesamaan dengan penelitian: *participatory research*, *collaborative inquiry*, *emancipatory research*, *action learning*, dan *contextual action research*. Secara sederhana, action research merupakan “*learning by doing*” yang diterapkan dalam konteks pekerjaan seseorang. Pada saat seseorang bekerja, dia selalu menghasilkan ide-ide baru yang diwujudkan dalam tindakan untuk memperbaiki proses maupun hasil pekerjaannya. Penyelenggaraan pendidikan di lembaga pendidikan formal dilaksanakan oleh tenaga pendidik (guru) dan tenaga kependidikan (kepala sekolah dan pengawas).

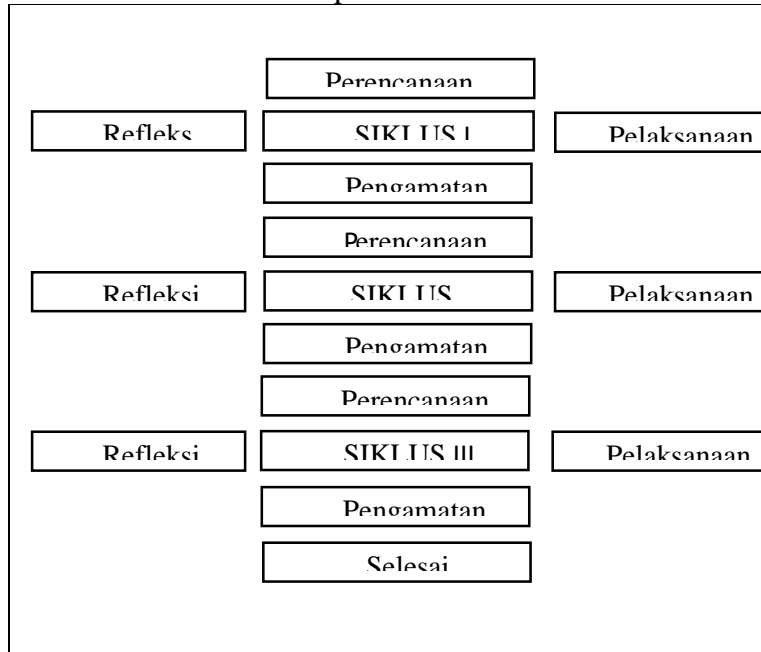
Dalam konteks pekerjaan tersebut, guru menerapkan *action research* pada kegiatan belajar mengajar di kelas sedangkan kepala sekolah menerapkan action research untuk memperbaiki manajemen sekolah. *Action research* yang dilakukan oleh guru dinamakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) sedangkan *action research* yang dilakukan kepala sekolah dinamakan penelitian tindakan sekolah (*school action research*). Menurut O'Brien (2001) penelitian tindakan dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Selama tindakan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku siswa dan faktor-faktor yang menyebabkan tindakan yang dilakukan tersebut sukses atau gagal. Apabila peneliti merasa tindakan yang dilakukan hasilnya kurang memuaskan maka akan dicoba kembali tindakan kedua dan seterusnya.

PTK sering dilakukan dalam beberapa siklus tindakan. Pengaruh *action research* kemudian dipelajari dan dilaporkan secara mendalam dan sistematis. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah (bukan eksperimen). *Action research* berasumsi bahwa pengetahuan dapat dibangun dari pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui tindakan (*action*).

Dengan asumsi tersebut, orang biasa mempunyai peluang untuk ditingkatkan kemampuannya melalui tindakan-tindakan penelitian. Peneliti yang melakukan penelitian tindakan diasumsikan telah mempunyai keahlian untuk mengubah kondisi, perilaku dan

kemampuan subjek (siswa) yang menjadi sasaran penelitian. Peningkatan mutu pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan dua metode penelitian yaitu metode eksperimen dan *action research*. Penelitian eksperimen lebih banyak menggunakan data kuantitatif sedangkan penelitian tindakan (*action research*) Penelitian tindakan kelas cukup menggunakan satu kelas, tetapi tindakan yang dilakukan dapat berulang-ulang sampai menghasilkan perubahan menuju arah perbaikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD negeri 053975 Kecamatan Wampu, Kabupaten langkat kelas 3A terdiri dari 26 siswa. Alasan memilih siswa kelas tiga yang ada di sekolah ini karena penulis melihat siswa disini tidak interaktif dan pasif.



Gambar 1 Bagan Perencanaan Siklus

SKENARIO Pelaksanaan

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*acting*)
3. Pengamatan (*observing*)
4. Refleksi (*reflecting*)

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diperlukan, untuk itu peneliti membuat rancangan pengumpulan data untuk memenuhi data yang peneliti butuhkan dalam penelitian tindakan kelas di kelas 3 SD Negeri 053975 Kecamatan wampu. Adapun dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, tes, wawancara dan dokumentasi.

Instrumen Penelitian

- a. lembar observasi
- b. Tes
 1. Tes lisan
 2. Tulisan
 3. Pelaksanaan
- c. Dokumentasi

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Proses Pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika apa yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terlaksana 75%-100% di setiap siklus. Hasil Belajar Pelaksanaan tindakan dikatakan berhasil jika rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan kriteria ketuntasan belajar siswa memenuhi target yang telah ditentukan secara klasikal yaitu 75% serta memperoleh nilai ≥ 70 .

Untuk hasil belajar siswa saya akan melakukan pengukuran dengan melihat rata-rata hasil belajar secara klasikal setiap siklus dan membandingkannya. Kedua poin di atas juga dapat dijadikan indikator untuk melihat sampai pada siklus berapa penelitian dilaksanakan. Misalnya pada siklus pertama proses pembelajaran siswa tidak terlaksana dengan baik, hanya mencapai persentase 70% dan rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 70. Maka, guru/peneliti dapat melanjutkan siklus penelitiannya. Siklus penelitian ini akan berhenti ketika proses pembelajaran dan hasil belajar telah mencapai target yang ditetapkan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pra siklus, yang dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2023. Pada tahap pra siklus ini peneliti belum menggunakan media audio visual *powtoon* dalam proses pembelajaran. Peneliti masih mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan materi yang diajarkan oleh peneliti. Dari nilai hasil belajar tersebut peneliti akan membandingkan dengan nilai KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu 70. Bagi siswa yang mendapat nilai lebih dari 70 maka siswa tersebut dikatakan lulus, sebaliknya jika siswa mendapatkan nilai kurang dari 70 maka siswa tersebut dikatakan belum tuntas.

Pada siklus ini guru dan peneliti mencatat setiap perilaku siswa yang terjadi saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan menggunakan media audio visual *powtoon* dimulai dari awal sampai pelajaran ditutup. Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus ini terlihat antusias siswa mengikuti pembelajaran, siswa lebih cepat tanggap, aktif bertanya dan aktif menjawab. Namun pada tahap ini, masih ada sebagian siswa yang belum mengerti dengan materi yang diajarkan oleh peneliti. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban siswa terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti pada lembar evaluasi. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Pada pra siklus ini dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, dari data observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat diperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 dengan kriteria cukup. siswa yang tuntas dalam pembelajaran yaitu sebanyak 14 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 12 orang. Maka selanjutnya dianalisis untuk mencari nilai rata-rata dan menghitung ketuntasan belajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran pada pra siklus sudah mengalami ketuntasan belajar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat seperti di bawah ini:

$$\begin{aligned} \text{a. Nilai rata-rata} &= \frac{\sum}{N} \\ &= \frac{1.745}{26} \\ &= 67,1\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. Persentase ketuntasan belajar} &= \frac{NS}{N} \times 100\% \\ &= \frac{12}{26} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 46,1\%$$

c. Nilai tertinggi = 80

d. Nilai terendah = 55

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes sebelum peneliti memasuki siklus pertama atau di sebut juga dengan pra siklus siswa belum bagus belajarnya, karena siswa yang tuntas dalam belajar hanya sebanyak 46,1%. Berdasarkan hasil pengamatan ketika dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang mempunyai pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, diperlukan adanya alat untuk merangsang siswa agar tertarik dengan materi yang di ajarkan, hal ini dapat dilakukan dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini telah dilakukan di SD Negeri 053975 yang terletak di Jalan Kedondong Timur Kecamatan Wampu yang dilaksanakan selama kurang lebih 1 minggu, mulai tanggal 14 Agustus - 25 Agustus 2023. Pelajaran dimulai pukul 07.15 WIB dan berlangsung hingga pukul 10.45 WIB. Setiap mata pelajaran masing-masing 2 jam mata pelajaran, dengan 1 jam mata pelajaran 30 menit, 26 siswa kelas III dipilih untuk penelitian dengan menggunakan pendekatan *sampel purposive*, yaitu strategi pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran IPA. Penelitian dilakukan dengan memberikan video animasi *powtoon* materi statistika tentang ukuran pemusatan data kepada siswa di kelas menggunakan layar proyektor dan video tersebut dibagikan ke grup kelas melalui *WhatsApp*, kemudian peneliti mengumpulkan data melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi pada pengumpulan data karya ilmiah ini.

Observasi dalam praktek keguruan bertujuan untuk memperoleh keterampilan mengobservasi secara objektif dan dapat menggunakannya dalam mengenal medan kegiatan belajar dan mengajar. Berikut ini merupakan aspek-aspek yang diteliti dalam observasi guru bagi penelitian ini pada pra siklus, yaitu :

1. Cara merumuskan tujuan bidang studi.

Aspek ini merupakan poin mendasar bagi setiap guru yang sudah membuat RPP bagi rencana pembelajaran di setiap harinya. Aspek ini dijadikan dalam poin pertama dikarenakan aspek ini adalah aspek yang bersifat elementer dalam mengamati persiapan seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pada pra siklus ini guru cukup baik dalam merumuskan bidang studi, bahan ajar dan metode mengajar media *Powtoon*. Peneliti mengamati kesiapan guru sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan media *Powtoon*.

2. Kegiatan belajar siswa.

Aspek ini menjelaskan bahwa seberapa pentingnya kegiatan belajar siswa untuk diamati untuk mengukur seberapa jauh tingkat pemahaman para siswa tersebut tentang dasar-dasar suatu materi pembelajaran. Peneliti juga mengamati tentang kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar. Pada siklus ini peneliti mengamati bahwasanya siswa bersemangat untuk melaksanakan pembelajaran dengan metode terbaru dengan media *Powtoon*.

3. Kreativitas siswa memecahkan masalah.

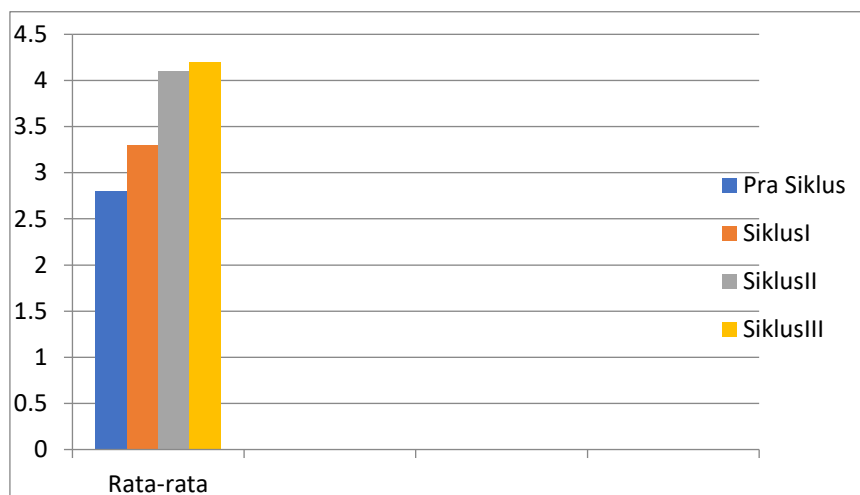
Aspek ini dilakukan dalam penelitian hasil observasi guru dikarenakan betapa banyak siswa yang kurang kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dalam sebuah pembelajaran. Oleh karena itu, aspek ketiga ini diteliti demi menilai seberapa mahir seorang siswa untuk mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan

Pembahasan

Pembahasan berisi tentang uraian dan penjelasan mengenai hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Hal-hal yang dibahas dalam Pembahasan adalah sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media audio visual *powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti melakukan analisis terhadap perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan pengambilan data. Pelaksanaan dilakukan selama 10 hari, yaitu dari tanggal 14 Agustus sampai dengan tanggal 25 Agustus 2023. Penelitian ini dilakukan pada kelas III dengan materi pokok pembuatan makanan pada tumbuhan hijau (proses fotosintesis). Media audio visual *powtoon* ini cukup efektif dalam meningkatkan perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian siklus I sampai dengan siklus II seperti yang dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 1 Tabel Siklus

No	Siklus	Rata-rata hasil pengamatan	Persentase
1	Pra Siklus	2,8	57,7%
2	I	3,3	66,4%
3	II	4,1	82,2%
4	III	4.2	84.4%



Gambar 2. Hasil Siklus

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media audio visual *powtoon* ini efektif dalam meningkatkan perhatian belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan meningkatnya perhatian belajar siswa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.

Media audio visual *powtoon* juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar 4.2 siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, hasil belajar siswa diambil pada akhir pembelajaran untuk dapat mengetahui seberapa besar siswa dapat menangkap dan memahami materi. Hasil belajar siswa dari hasil observasi siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, sehingga dengan penggunaan media audio visual *powtoon* siswa dapat lebih memahami materi dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

No	Siklus I & Siklus II	Rata-rata	Persentase Ketuntasan Belajar
1	Pra Siklus	67,1%	46,1%

2	Siklus I	72,3%	66,7%
3	Siklus II	76,9%	82,2%
4	Siklus III	77.6%	84.4%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar pada Siklus I dengan menerapkan media audio visual *powtoon* pada proses pembelajaran persentase ketuntasan belajar siswa naik menjadi 66,7 %, dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 82,2%. Juga dapat diketahui bahwa pada siklus II persentase 82,2% persentase ketuntasan belajar siswa meningkat jadi 84.4% pada siklus III.

Rangkuman hasil belajar siswa dengan *Powtoon* dapat bervariasi tergantung pada tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan tingkat partisipasi siswa. Berikut adalah rangkuman hasil belajar siswa dengan menggunakan *Powtoon* berdasarkan data dan fakta lapangan yang diperoleh dari siswa, guru dan para orang tua siswa :

1. Peningkatan pemahaman konsep. *Powtoon* dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Animasi dan grafik yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik.
2. Kreativitas dan keterampilan desain. *Powtoon* merangsang siswa untuk menjadi lebih kreatif dalam merancang presentasi. Mereka akan belajar menggabungkan teks, gambar, dan animasi untuk menciptakan hasil yang menarik dan informatif.
3. Kemampuan berkomunikasi. *Powtoon* juga membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Dalam membuat presentasi, siswa perlu merencanakan dan menyampaikan informasi dengan jelas dan terstruktur. Hal ini dapat membantu mereka mengasah kemampuan berbicara di depan umum dan menyampaikan ide secara efektif.
4. Peningkatan keterampilan teknologi. *Powtoon* memungkinkan siswa untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Mereka akan belajar mengoperasikan alat-alat dan fitur-fitur yang ada dalam *Powtoon*, yang dapat meningkatkan keterampilan teknologi mereka.
5. Peningkatan motivasi dan minat belajar. *Powtoon* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan kreatif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat mereka lebih tertarik dalam mempelajari materi yang diberikan. Namun, penting untuk diingat bahwa hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh penggunaan *Powtoon* semata. Faktor-faktor lain seperti dukungan dan bimbingan dari guru, lingkungan belajar, dan komitmen siswa juga mempengaruhi hasil belajar yang dicapai.

Namun, penting juga untuk mencatat bahwa tingkat kesuksesan *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat bervariasi tergantung pada konteks dan bagaimana alat ini diintegrasikan ke dalam pengajaran. Evaluasi kontiniu dan umpan balik dari guru dan siswa dapat membantu memperbaiki penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran. Juga tidak melupakan peran para orang tua siswa yang juga memfasilitasi anak-anak mereka untuk mendapatkan akses pendidikan digital dengan menyediakan *gadget*, *laptop*, *WiFi* dan alat elektronik lainnya bagi meningkatkan keberhasilan pendidikan para generasi penerus bangsa tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa : Penggunaan media pembelajaran Audio Visual *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas III. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 72,3% dengan persentase ketuntasan siswa sebanyak 66,7%. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dengan jumlah nilai rata-rata siswa sebesar 76,9% dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebanyak 82,2%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pada siklus

ke II proses pembelajaran dikatakan tuntas, karena secara klasikal siswa kelas III SDN 053975 Wampu sudah mencapai lebih dari minimal standar ketuntasan 70%. Pada siklus III hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dengan jumlah nilai rata-rata siswa sebesar 77.6% dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebanyak 84,4%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pada siklus ke III proses pembelajaran dikatakan tuntas dan lebih baik dibandingkan dengan siklus II, karena secara klasikal siswa kelas III SDN 053975 Wampu sudah mencapai lebih dari minimal standar ketuntasan 70%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Natalia Manurung dan Nila Lestari, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan Di Kelas V SDN 067092 Medan*, Volume 02 Nomor 3 Juni 2023, E-ISSN: 2963-8240
- Akhmad Sudrajat. (2010). Media Pembelajaran. [http: /www.psbpsma.org/pedoman%20mediavideo10/07/10/13.00](http://www.psbpsma.org/pedoman%20mediavideo10/07/10/13.00).
- A Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer.
- Anita., Diajeng, R & Marisa, F. (2017). Perancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. Malang : Universitas Widyagama Malang. *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)*. ISSN : 2541-3619 e-ISSN : 2541-6448. Vol 1 No. 2 : 2.
- Evi Deliviana, *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : APLIKASI Manfaat dan Problematikanya*, Makassar, Badan Penerbit UN Makassar, 2017
- Firdaus. (2006). *Reformasi Pembelajaran Menuju Kualitas Insan Bertaraf Dunia*. Pekanbaru: Witra Irzani.
- Iskandar, Dadang dan Narsim. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa*. Cilacap: Ihya Media.
- Kholilurrohmi, I. (2017). "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon pada Pelajaran TeTrhadap Prstasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas x semester". Skripsi: UNY
- Mamat, S.B. dkk, (2007). *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam.
- Maswan dan Khoirul Muslimin. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safrida dan Umar, *Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD*, Volume 02 Nomor 3 Juni 2023, E-ISSN: 2963-8240
- Sukiyasa, Kadek., Sukoco., (2013), Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3, No. 1 : 129.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta