



The Impact Of Powtoon Interactive Media On Learning Outcomes Of Elementary School Student Mathematics

S

Dea Puspita^{1, ✉}, Tarpan Suparman¹, Andes Safarandas Asmara²

^{1,2,3} Universitas Buana Perjuangan

Karawang, Indonesia.

✉ Corresponding Author: sd20.deapuspita@mhs.ubpkarawang.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to determine whether interactive learning resources like Powtoon have an impact on elementary school students' learning outcomes in mathematics when used in instructional activities at SDN Darawolong IV, which is situated in Dusun Krajan, Darawolong Village, Purwasari District, Karawang Regency. This study used a qualitative approach and a one group pretest-posttest Pre-Experimental research design. All of the SDN Darawolong IV students enrolled for the 2023/2024 academic year made up the study's population. Purposive sampling was the method used in the sampling process, resulting in a sample of 29 pupils from class IV. The study's findings demonstrate the impact of using educational media. This is shown by the hypothesis test findings, which indicate that if the sig. (2-tailed) is 0,000 and $0,000 < 0,05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be said that this study illustrates how kids' learning results in mathematics in primary schools are impacted by the usage of interactive learning materials like Powtoon.

Keywords: Powtoon media, learning outcomes, mathematics

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar, pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Darawolong IV yang terletak di Dusun krajan Desa Darawolong Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian Pre-Experimental design dengan tipe One-grup Pretest-Posttest design. Populasi pada penelitian ini melibatkan seluruh siswa SDN Darawolong IV tahun ajaran 2023/2024 dengan Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling sehingga sampel didapatkan dari kelas IV dengan jumlah 29 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran. hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, $0,000 < 0,05$ maka sesuai H_0 ditolak dan H_1 diterima. maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Powtoon, Hasil belajar, Matematika.

PENDAHULUAN

Pentingnya Pendidikan dalam kehidupan manusia menunjukkan tiap warga Indonesia berhak menerimanya serta diharapannya terus berkembang. Pendidikan memiliki dimensi yang tak terbatas, mewakili suatu proses yang berlangsung sepanjang hidup untuk mengembangkan diri setiap orang agar mereka dapat bertahan hidup. Maka, menjadi orang yang berpendidikan sangat penting. Orang yang terdidik diarahkan untuk menjadi orang yang bermanfaat bagi masyarakat secara keseluruhan, khususnya bagi Negara, Nusa, dan Bangsa. Proses pendidikan pertama kali dimulai dalam keluarga yang dikenal sebagai Pendidikan Informal, dilanjutkan di lingkungan sekolah dikenal sebagai Pendidikan Formal dan melibatkan Pendidikan Nonformal di lingkungan masyarakat (Alpian, 2019).

Bersamaan dengan kemajuan teknologi yang tersebar di seluruh dunia, telah berdampak besar pada semua aspek kehidupan manusia, ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan pendidikan. Sebab kemajuan teknologi selaras kemajuan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi menjadi hal yang tak bisa kita hindari di kehidupan modern saat ini. Setiap inovasi dibuat untuk memperbaiki kehidupan manusia, mempermudah, dan menawarkan cara baru untuk melakukan berbagai kegiatan. Berbagai inovasi muncul di sepuluh tahun terakhir telah memberikan dampak signifikan, khususnya bidang teknologi informasi (Jamun, 2018)

Menurut survei oleh organisasi di bawah OECD, PISA, yang dilakukan tiap tiga tahun sekali sejak tahun 2000, Indonesia berada di peringkat terendah kedua dalam bidang matematika. Hasil survei memperlihatkan siswa Indonesia memiliki kemampuan matematika rendah. Data BPS untuk Pendidikan terhadap 41 negara tentang pembelajaran matematika menurut National Center for Education in Statistics menunjukkan bahwa siswa Indonesia memiliki prestasi yang buruk dalam matematika. Indonesia di peringkat ke-39, di belakang Thailand dan Uruguay (Egok, 2016).

Menurut Gagne dalam (Festiawan, 2020) Belajar yakni peristiwa dalam kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah, diatur, dan kecenderungan perubahan seseorang yang dipertahankan di perkembangan dirinya. Sebagaimana menurut (Untari, 2017) belajar yakni perubahan perilaku atau penampilan. Ini mencakup berbagai aktivitas seperti membaca, mengamati, mendengar, meniru, dsb. Matematika adalah bidang ilmu pengetahuan eksak yang memprioritaskan pemahaman siswa daripada menghafal. (Aritonang & Safitri, 2021). Sejalan dengan hal tersebut Mata pelajaran paling penting bagi anak-anak adalah matematika. Siswa memperoleh kemampuan untuk berpikir logis dan jelas serta membantu mereka menyelesaikan masalah sehari-hari (Arsana, 2019).

Menurut Robert Gagne dalam (Deliviana, 2017) Istilah media pembelajaran digunakan untuk menggambarkan media apa saja yang dipakai mengkomunikasikan informasi pembelajaran. *PowToon* yakni aplikasi online berbasis web yang memungkinkan penggunaanya membuat cerita animasi dengan berbagai fitur menarik. Ini termasuk gerakan tangan, gerakan kartun, dan lebih banyak efek transisi animasi serta konfigurasi garis waktu sederhana. Bisa dibilang *PowToon* membuat konten animasi dengan kemasan estetis (Deliviana, 2017).

Hasil belajar adalah titik akhir dari proses belajar, apabila seseorang ingin menggapai hasil belajar, itu pasti akan terjadi selama belajar. Sukses atau kegagalan seseorang dalam belajar ditentukan oleh sejauh mana siswa berusaha dalam kegiatan belajar (Hartati, 2015).

Teori Taksonomi Bloom membagi hasil belajar ke tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif meliputi 6 komponen: ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan penilaian (C6). Oleh karena itu, hasil belajar mencakup kemampuan yang dipelajari siswa selama proses pembelajaran, yang mencakup komponen keterampilan psikomotorik, afektif, dan kognitif (Ibrahim dkk., 2023).

Menurut Thesarah (Aliyah, A. & Purwanto, 2022), kesulitan siswa memahami pembelajaran jadi masalah yang menyebabkan hasil belajar yang rendah. Hasil belajar siswa ini berfungsi sebagai patokan bagi guru untuk mengevaluasi seberapa baik siswa dalam mencapai mata pelajaran yang telah dipelajari.

Berdasarkan penelitian, 75% siswa gagal mencapai KBM (Ketuntasan Belajar Minimal). Sekolah menetapkan KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) untuk siswa adalah 75 pada tahun akademik 2018/2019. Setelah dihitung, hasil belajar mencapai rata-rata 50. Ini memperlihatkan sekolah itu punya hasil belajar matematika yang buruk (Khotimah & As'ad, 2020). Faktor internal dan eksternal termasuk juga yang bisa memberi pengaruh pada hasil belajar matematika siswa. Menurut Hamdani (2010) ada beberapa faktor yang memberi pengaruh pada hasil belajar ialah faktor internal serta eksternal (Putri, 2020).

Berdasarkan Pada penelitian sebelumnya (Aliyah, A. & Purwanto, 2022) menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran matematika tentang perkalian, Guru hanya memakai media visual dalam karya tulis guru dan siswa memakai metode ceramah guna menguraikan konsep

perkalian. Melalui media edukasi ini diketahui masih ada sebagian siswa yang kurang memahami tentang perkalian. Matematika khususnya di kelas bawah memerlukan media menarik, efektif, dan partisipatif sehingga menarik perhatian siswa.

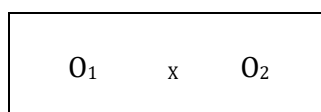
Dibutuhkan alternatif pembelajaran membuat matematika jadi pelajaran menyenangkan. Salah satunya memakai aplikasi atau website menarik. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dan takut belajar matematika bahkan sampai saat ini. Menurut Agustina dalam (Yulia & Ervinalisa, 2017) *Powtoon* adalah aplikasi daring yang dapat diakses melalui internet yang memungkinkan pengguna merekam narasi dan membuat video animasi dengan menyertakan soundtrack musik. Pengguna dapat menggunakan template yang telah disediakan atau membuat video mereka sendiri dengan menggunakan tampilan kerja kosong yang ada di dalam aplikasi. *Powtoon* bisa diakses online di situs web melalui [www. Powtoon.com](http://www.Powtoon.com). aplikasi ini bisa dipakai untuk mengolah media presentasi animasi dan berfungsi sebagai alat bantu presentasi bagi instruktur untuk mendukung pembelajaran di kelas.

METODE

Pada penelitian ini memakai pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah pendekatan berisikan analisis data secara statistik yang dapat diukur dengan meneliti pengaruh antar variabel. Metode penelitian data kuantitatif didasarkan data nyata; hasilnya angka dihitung perhitungan statistik menjadi alat uji mencapai kesimpulan (Sugiyono, 2014).

Penelitian ini memakai *Pre-Experimental Design*. yang dimaksud *Pre-Experimental Design* merupakan desain yang tidak memasukkan eksperimen nyata karena sampelnya tidak diambil secara acak dan tidak ada variabel kontrol untuk penelitian. Modelnya yakni *one group pretest-posttest*. Desain penelitian ini dilihat sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya, karena dalam prosesnya ada pretest sebelum diberi perlakuan serta posttest ketika sudah diberi perlakuan. Di penelitian ini peneliti hendak mencari pengaruh pemakaian media pembelajaran interaktif *powtoon* pada hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Menurut Sugiyono (2021) dalam Desain ini bisa digambarkan:



Keterangan :

O_1 = Nilai Pretest

X = Perlakuan (Penggunaan Media)

O_2 = Nilai Posttest

Populasi penyelidikan ini meliputi semua siswa-siswi di SDN Darawolong IV. Menurut (Sugiyono, 2017) Dalam metode ini, ilmuwan memilih sampel yang mempunyai tujuan subjektif. Pemilihan sampel purposive dilakukan karena peneliti punya kecurigaan informasi yang diperlukan peneliti dari kelompok atau sasaran yang punya sifat yang ditentukan peneliti sesuai tujuan. Sampel penelitian ini yakni 29 siswa kelas IV SDN Darawolong IV

Teknik pengambilan data dalam Penelitian ini menggunakan tes. Tes penelitian ini terdiri dari soal pilihan ganda yang jumlahnya 30, soal ini meliputi pengukuran luas dan volume. Latihan yang dilakukannya adalah pretest dan posttest. Butir soal ini dapat diukur dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dengan rumus KR-20, daya pembeda dan tingkat kesukaran dengan bantuan *software Microsoft excel*.

Metode analisis data ialah metode pengelolaan data guna menyajikan data penelitian. Setelah peneliti menerima informasi, peneliti mengevaluasi informasi. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif, statistik inferensial, uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis dengan uji t menggunakan rumus *Uji Paired Sample Test* dengan *SPSS versi 24 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data ini diambil dari hasil penelitian yang didapatkan selama dilapangan. Pelaksanaan penelitian ini diadakan di SDN Darawolong IV yang berlokasi di Kp. Krajan Desa Darawolong Kec, Purwasari Kabupaten Karawang pada Bulan Mei 2024 Tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menyertakan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan di siswa kelas IV sebagai sampel berjumlah 29 siswa. Tes yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 30 butir

soal. Tujuan pembelajaran ini meningkatkan pembelajaran matematika siswa terkait luas dan volume, digunakan media interaktif Powtoon di kelas. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi pre-test dan post-test.

Tabel 1. Data Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan posttest Siswa

		Descriptive Statistics						
		N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
HASIL BELAJAR PRETEST		29	12,00	12,00	24,00	17,8966	3,33107	11,096
HASIL BELAJAR POSTEST		29	11,00	14,00	25,00	19,3103	3,18595	10,150
Valid N (listwise)		29						

Dari statistika deskriptif diatas untuk hasil Pre-test pemakaian media interaktif powtoon pada hasil belajar matematika siswa di SD bahwa nilai maksimum 24,00 dan nilai minimum Pre-test 12,00 dengan mean 17,89 dan standar deviasi 3,331 serta varian sebesar 11,09. Adapun hasil statistika deskriptif hasil Posttest pemakaian media interaktif powtoon pada hasil belajar matematika siswa di SD bahwa nilai maksimum 25,00 dan nilai minimum posttest 14,00 dengan mean 19,31 dan standar deviasi 3,185 serta varian sebesar 10,15. Dari data statistika menunjukkan ada peningkatan pada hasil pre-test dengan sesudah diberikan perlakuan (treatment) memakai media interaktif powtoon pada hasil belajar matematika siswa di SD dengan materi pengukuran luas dan volume di kelas IV SDN Darawolong IV.

Tabel 2. Data Statistik Deskriptif Hasil Pretest Siswa

HASIL BELAJAR PRETEST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12,00	1	3,4	3,4	3,4
	13,00	3	10,3	10,3	13,8
	14,00	2	6,9	6,9	20,7
	15,00	2	6,9	6,9	27,6
	16,00	3	10,3	10,3	37,9
	17,00	1	3,4	3,4	41,4
	18,00	3	10,3	10,3	51,7
	19,00	3	10,3	10,3	62,1
	20,00	3	10,3	10,3	72,4
	21,00	5	17,2	17,2	89,7
	22,00	1	3,4	3,4	93,1
	23,00	1	3,4	3,4	96,6
	24,00	1	3,4	3,4	100,0
	Total		29	100,0	100,0

Tabel 3. Data Statistik Deskriptif Hasil Posttest Siswa

HASIL BELAJAR POSTEST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14,00	1	3,4	3,4	3,4
	15,00	3	10,3	10,3	13,8
	16,00	3	10,3	10,3	24,1
	17,00	2	6,9	6,9	31,0
	18,00	3	10,3	10,3	41,4
	19,00	3	10,3	10,3	51,7
	20,00	5	17,2	17,2	69,0
	21,00	2	6,9	6,9	75,9
	22,00	1	3,4	3,4	79,3
	23,00	2	6,9	6,9	86,2
	24,00	2	6,9	6,9	93,1
	25,00	2	6,9	6,9	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Dapat disimpulkan berdasarkan dari tabel dan grafik hasil perhitungan pre-test dan posttest penggunaan media interaktif powtoon pada hasil belajar matematika siswa di SD bahwa mean nilai posttest lebih besar (19,31) dibandingkan dengan nilai pre-test (17,89) artinya terjadi naiknya hasil belajar siswa sesudah diterapkannya perlakuan (treatment) memakai media interaktif powtoon.

Tabel 4. Data Statistika Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR PRETEST	,115	29	,200*	,956	29	,264
HASIL BELAJAR POSTEST	,104	29	,200*	,957	29	,280

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari nilai uji normalitas, menunjukkan hasil pre-test didapat nilai sig. 0,200, sebab nilai signifikansi yang didapat > 0,05 maka hasil pre-test menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. kemudian hasil posttest didapat nilai sig. 0,200, sebab nilai signifikansi > 0,05 maka data hasil Posttest menunjukkan data berdistribusi normal. hal ini memperlihatkan hasil pre-test serta posttest berdistribusi normal atau sesuai syarat uji normalitas.

Tabel 4. Data Statistika Hasil Uji Homogenitas Pretest dan posttest

Test of Homogeneity of Variances				
HASILBELAJAR	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	,219	1	56	,642

Berdasarkan uji homogenitas diatas diketahui nilai signifikansi sejumlah 0,642, hal ini memperlihatkan data pre-test dan posttest punya varian homogen disebabkan nilai signifikansi 0,642 > 0,05.

Uji hipotesis guna mencari tahu ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa di pelajaran matematika materi pengukuran luas dan volume dengan menggunakan media interaktif powtoon di uji persyaratan yang dilakukan sebelumnya yakni uji normalitas dan uji homogenitas yang terpenuhi, maka uji hipotesis memakai paired sample t test hal ini diadakan saat memperlihatkan ada perbedaan signifikan variabel awal dan variabel akhir. adapun hasil yang di dapat pada *uji paired sample t test* ini memakai *aplikasi SPSS versi 24 for windows*.

kriteria hipotesis

- 1) jika nilai sig. (2-tailed) > $\alpha = 0,05$, hingga H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- 2) jika nilai sig. (2-tailed) < $\alpha = 0,05$, hingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 5. Data Statistika Hasil Uji Hipotesis Pretest dan Posttest (Uji t)

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	HASIL BELAJAR PRETEST - HASIL BELAJAR POSTEST	-1,413	1,63701	,30399	-2,03648	-,79111	-4,651	28	,000

Dari hasil uji hipotesis dengan paired sample t test memperlihatkan nilai sig. (2-tailed) dari pre-test dan posttest yakni $0,000 < 0,05$, maka nilai sig. maka H_0 di tolak dan H_1 diterima. ini membuktikan ada pengaruh penguasaan media interaktif pada hasil belajar pada pelajaran matematika kelas IV materi pengukuran luas dan volume.

Penelitian ini dilakukan dengan eksperimen yang membandingkan 2 data hasil belajar melalui Pre-test dan Posttest yakni sebelum serta sesudah diberi perlakuan (treatment) dengan media interaktif powtoon. Setelah dilakukannya pengujian terhadap data, maka diperoleh perbedaan antara hasil belajar Pre-test (sebelum) dan Posttest (sesudah) digunakannya media interaktif powtoon. Penggunaan media interaktif powtoon pada proses

pembelajaran matematika sangat membantu siswa dalam menjawab setiap soal Pre-test dan Posttest, karena siswa dapat memahami materi pengukuran luas dan volume secara nyata dengan adanya animasi dan suara pada media interaktif powtoon. Selain itu, siswa berperan aktif dalam diskusi kelompok menunjukkan contoh satuan baku dan tidak baku yang ada di sekitar kita.

Peningkatan hasil belajar siswa pelajaran matematika terlihat dari hasil Pre-test dan Posttest. Dengan nilai rata-rata (median) sejumlah 17,89 yang didapat pada Pre-test, dan nilai rata-rata (median) sejumlah 19,31 yang diperoleh Posttest. Dalam penelitian ini peneliti memperkirakan KKM yang diperoleh adalah 70. Dari 29 siswa penelitian ini, hasil pre-test memperlihatkan hanya 17 siswa mencapai KKM, dan sisanya 12 siswa dibawah KKM, yang merupakan nilai pra tertinggi. -nilai tes sebesar 96, dan terendah sebesar 48. Sedangkan data hasil Posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan terutama disebabkan oleh adanya penambahan 20 orang yang KKM, dan 9 dibawah mencapai KKM. Nilai paling tinggi di Posttest yakni 100, dan nilai paling rendah 56.

Statistik uji hipotesis menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,005$ maka H_0 (tidak ada pengaruh) atau ditolak dan H_a (ada pengaruh) atau disetujui. Dari sini dapat disimpulkan bahwa siswa akan lebih memahami pemahaman mata pelajaran matematika mengenai pengukuran luas dan volume satuan baku dan non baku jika menggunakan media interaktif Powtoon.

Media Powtoon interaktif di penelitian ini ialah media berbasis teknologi yang memvisualisasikan konten audio visual dalam bentuk video yang berisi animasi berbasis gerak yang ditujukan untuk siswa dan guru. Media dimaksudkan untuk memperlancar proses belajar mengajar dengan memberikan materi pelengkap yang disampaikan ke kelas agar memberikan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga media ini bermanfaat. kualitas belajar siswa serta kemampuan siswa memahami materi pembelajaran dalam kehidupan nyata.

Dalam penelitian ini peneliti menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berupa Powtoons berpengaruh ke hasil belajar siswa di pelajaran matematika yang menyangkut luas dan volume. Hal tersebut dikarenakan peneliti dalam melakukan penelitiannya sudah sesuai prosedur proses pembelajaran di tunjang perencanaan pembelajaran berupa modul ajar, adanya instrumen, evaluasi pembelajaran hingga surat izin penelitian.

Dengan demikian, bahwa penelitian ini berjudul “pengaruh media pembelajaran interaktif powtoon pada hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar” telah mampu menjawab rumusan masalah peneliti lewat analisis data yang didapat.

Pembahasan

Pembahasan Peneliti membahas hasil analisis data penelitian di SDN Darawolong IV terhadap 29 siswa kelas IV yang meliputi 8 laki-laki serta perempuan 21. Penelitian ini dilakukan dengan eksperimen yang membandingkan 2 data hasil belajar melalui *Pretest* dan *Posttest* yakni sebelum serta sesudah diberi perlakuan (treatment) dengan media interaktif *powtoon*. Setelah dilakukannya pengujian terhadap data, maka diperoleh perbedaan antara hasil belajar *Pretest* (sebelum) dan *Posttest* (sesudah) digunakannya media interaktif *powtoon*. Menggunakan media interaktif *powtoon* pada proses

Pembelajaran matematika sangat membantu siswa dalam menjawab setiap soal *Pretest* dan *Posttest*, karena siswa dapat memahami materi pengukuran luas dan volume secara nyata dengan adanya animasi dan suara pada media interaktif *powtoon*. Selain itu, siswa berperan aktif dalam diskusi kelompok menunjukan contoh satuan baku dan tidak baku yang ada di sekitar kita.

Peningkatan hasil belajar siswa pelajaran matematika terlihat dari hasil *Pretest* dan *Posttest*. Dengan nilai rata-rata (median) sejumlah 17,89 yang didapat pada *Pretest*, dan nilai rata-rata (median) sejumlah 19,31 yang diperoleh *Posttest*. Dalam penelitian ini peneliti memperkirakan KKM yang diperoleh adalah 70. Dari 29 siswa penelitian ini, hasil *pretest* memperlihatkan hanya 17 siswa mencapai KKM, dan sisanya 12 siswa dibawah KKM, yang merupakan nilai pra tertinggi. -nilai tes sebesar 96, dan terendah sebesar 48. Sedangkan data hasil *Posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan terutama disebabkan oleh adanya penambahan 20 orang yang KKM, dan 9 dibawah mencapai KKM. Nilai paling tinggi di *Posttest* yakni 100, dan nilai paling rendah 56.

Statistik uji hipotesis menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,005$ maka H_0 (tidak ada pengaruh) atau ditolak dan H_1 (ada pengaruh) atau disetujui. Dari sini dapat disimpulkan bahwa siswa akan lebih memahami pemahaman mata pelajaran matematika mengenai pengukuran luas dan volume satuan baku dan non baku jika menggunakan media interaktif *Powtoon*.

Media *Powtoon* interaktif di penelitian ini ialah media berbasis teknologi yang memvisualisasikan konten audio visual dalam bentuk video yang berisi animasi berbasis gerak yang ditujukan untuk siswa dan guru. Media dimaksudkan untuk memperlancar proses belajar mengajar dengan memberikan materi pelengkap yang disampaikan ke kelas agar memberikan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga media ini bermanfaat. kualitas belajar siswa serta kemampuan siswa memahami materi pembelajaran dalam kehidupan nyata.

Dalam penelitian ini peneliti menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berupa *Powtoon* berpengaruh ke hasil belajar siswa di pelajaran matematika yang menyangkut luas dan volume. Hal tersebut dikarenakan peneliti dalam melakukan penelitiannya sudah sesuai prosedur proses pembelajaran di tunjang perencanaan pembelajaran berupa modul ajar, adanya instrumen, evaluasi pembelajaran hingga surat izin penelitian.

Dengan demikian, bahwa penelitian ini berjudul “pengaruh media pembelajaran interaktif *powtoon* pada hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar” telah mampu menjawab rumusan masalah peneliti lewat analisis data yang didapat.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di SDN Darawolong IV mengenai “pengaruh media pembelajaran interaktif powtoon pada hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar” hingga bisa diambil kesimpulan media pembelajaran interaktif powtoon memberikan pengaruh pada hasil belajar materi pengukuran luas dan volume. Hal ini dapat dibuktikan hasil pengujian hipotesis memakai perhitungan *paired sample t test* (uji t) didapat nilai Sig.(2-tailed) sejumlah 0,000, sebab $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian data hasil penelitian menyimpulkan pemakaian media pembelajaran interaktif powtoon memberi pengaruh pada hasil belajar siswa di pelajaran matematika di SD.

REFERENCES

- Aliyah, A. & Purwanto, S. E. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 921–928. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Alpian, Y. dkk. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *Jurna Buana Pengabdian*, 1(1), 2019.
- Aritonang, I., & Safitri, I. (2021). Pengaruh Blended Learning Terhadap Peningkatan Literasi Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 735–743. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.555>
- Arsana, I. . K. dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Mind Mapping berbantuan Alat Peraga Tangga Garis Bilangan terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18511>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Egok, A. S. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 186–199.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hartati, L. (2015). Pengaruh Gaya Belajar dan Sikap Siswa pada Pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 224–235. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i3.128>
- Ibrahim, F. dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Khotimah, S. H., & As'ad, M. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 491–498.
- Putri, D. (2020). Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary School Education*, 1(1), 24–31. <https://doi.org/10.36805/ijpse.v1i1.48>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Untari, E. (2017). Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan TPS Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 35–42.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (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. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>