

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Obyek Penelitian

Penerapan Media *Powtoon* dalam materi aturan keselamatan di perjalanan dengan menggunakan media *powtoon* adalah sebagai berikut. Hari Pertama, Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa, mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik serta mengingatkan peserta didik untuk mematuhi protokol kesehatan. Selain itu, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang dipelajari. Untuk kegiatan selanjutnya siswa mendengarkan Guru menjelaskan tentang Materi tentang aturan keselamatan di perjalanan. Kemudian, siswa diberikan soal untuk dikerjakan. Setelah itu, siswa mengumpulkan pekerjaannya ke depan.

Hari Kedua, Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa, mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik serta mengingatkan peserta didik untuk mematuhi protokol kesehatan. Selain itu, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang dipelajari. Peserta didik diminta untuk menyaksikan video mengenai materi aturan keselamatan di perjalanan dari animasi *Powtoon*. Setelah ditampilkan animasi, guru menerangkan satu-satu materi yang dilihat oleh siswa secara singkat, mengingat Covid-19 belum selesai. Kemudian, siswa diberikan kembali soal. Setelah itu, siswa dapat mengumpulkan hasil pekerjaannya ke depan.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari teknik tes. Teknik tes berupa tes tertulis 10 soal isian yang dibagi menjadi 4 materi pembelajaran yaitu Pkn, Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. Hasil belajar diambil dari sebelum dan sesudah menyaksikan media animasi *powtoon*. Sementara itu teknik nontes diambil dari dokumentasi. Hasil dokumentasi berupa dokumentasi peserta didik, deskripsi pelaksanaan pembelajaran, serta foto-foto pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Analisis Data

a. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan sampel 18 anak yang mengerjakan 10 soal isian. Teknik pengujian yang digunakan untuk menguji validitas yaitu menggunakan korelasi *Bivariate Person (Pearson Product Moment)*. Dalam pengujian ini menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikan 0,05. Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- 1) Korelasi r hitung $>$ r tabel, jika instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total maka dinyatakan valid.
- 2) Korelasi r hitung $<$ r tabel, jika instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total maka dinyatakan tidak valid.

Adapun rumus korelasi *Pearson Product Moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor item

$\sum Y$: Jumlah skor total

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai r_{xy} positif dan $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka variabel bersifat valid.
- 2) Jika nilai r_{xy} negatif dan $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka variabel bersifat tidak valid.

Uji validitas pada 10 butir soal dinyatakan valid, setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan SPSS 20.0. data dapat dilihat pada lampiran 3. Dengan ketentuan r_{hitung} lebih dari r_{tabel} , dan didapatkan hasil seperti yang tertera pada lampiran 3.

b. Uji Reliabilitas

Secara garis besar uji reliabilitas memiliki dua jenis yaitu reliabilitas eksternal dan reliabilitas internal.¹ Reliabilitas eksternal diperoleh dengan cara mengolah hasil tes yang dilakukan secara berbeda, sedangkan reliabilitas internal diperoleh dari hasil analisis data tes yang dilakukan satu kali secara serempak. Terdapat beberapa metode pengujian reliabilitas suatu instrumen yang dapat digunakan antara lain yaitu; uji *split half*, *KR 20*, *KR 21*, dan *Alfa Cronbach*.² Untuk mengetahui reliabilitas tes harus menggunakan uji *Alfa Cronbach*. Adapun rumusnya yaitu sebagai berikut:

$$R = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

- R : Nilai reliabilitas
 k : Banyak butir soal
 $\sum \sigma^2$: Total varian butir
 σ^2 : Total varian

Uji reabilitas pada soal isian tersebut dengan jumlah siswa 18 orang dan dengan jumlah soal 10 butir, dinyatakan reliable, dengan *Cronbach's Alpha* hitung sebesar 0,803.

Tabel 4.6
Uji Reliabel

KRITERIA PENGUJIAN		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,70	0.803	Reliabel

Ketentuan uji reliabel adalah jika Jika Nilai Cronbach's Alpha > 0,70 Maka Berkesimpulan Reliabel dan Jika Nilai Cronbach's Alpha < 0,70

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 222.

² Febrianawati Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif", 19.

Maka Berkesimpulan Tidak Reliabel. Dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah $0,083 > 0,070$, maka dapat disimpulkan bahwa data di atas adalah reliabel.

c. Analisis Statistik Deskriptif

Dari data yang ada pada lampiran 4, dapat dilihat bahwa rentang nilai sebelum menggunakan media *powtoon* adalah 72 ($100 - 28 = 72$), sedangkan setelah menggunakan media *powtoon* adalah 48 ($100 - 52 = 48$). Kelas interval dari sebelum dan sesudah menggunakan media *powtoon* adalah sama yaitu 1. Panjang kelas interval sebelum menggunakan media *powtoon* adalah 72, sedangkan setelah menggunakan media *powtoon* adalah 48. Rata-rata nilai anak sebelum menggunakan media *powtoon* adalah 71, sedangkan setelah menggunakan media *powtoon* adalah 82. Median dari data sebelum menggunakan media *powtoon* adalah 68, setelah menggunakan media *powtoon* adalah 83. Modus dari data sebelum menggunakan media *powtoon* adalah 92, setelah menggunakan media *powtoon* adalah 100. Dari data di atas disimpulkan bahwa adanya peningkatan dari segi nilai anak yang menunjukkan adanya keefektifan dari penggunaan media *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa.

d. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan data nilai sesudah dan sebelum dari 18 anak yang mengerjakan 10 soal uraian. Uji normalitas menggunakan program SPSS 20.0, menggunakan teori Kolmogorov-smirnov dan Shapiro-wilk.

Tabel 4.7
Uji Normalitas

	Teori Uji	Signifikan	
Nilai Sebelum	Kolmogorov-smirnov	0.046	Tidak Normal

	Shapiro-wilk	0.181	Normal
Nilai Sesudah	Kolmogorov-smirnov	0.068	Normal
	Shapiro-wilk	0.092	Normal

Ketentuan Uji Normalitas:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa setelah di uji menggunakan teori *Kolmogorov-smirnov* nilai sebelum menunjukkan nilai 0,046, karena nilainya $< 0,05$ maka dinyatakan tidak normal. Sedangkan Nilai sesudah menunjukkan nilai 0,068, karena nilainya $> 0,05$ maka dinyatakan normal. Kemudian kedua nilai tersebut di uji dengan menggunakan teori *Shapiro-wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikan nilai sebelum adalah 0,181, karena $> 0,05$ maka dinyatakan normal. Sedangkan nilai sesudah menunjukkan signifikan 0,092, karena $> 0,05$ maka dinyatakan normal dan dapat dilanjutkan ke uji homogenitas.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan sampel dari 18 anak yang mengerjakan 10 soal materi tentang aturan dalam perjalanan. Peneliti membandingkan dua nilai yang dinyatakan normal dengan menggunakan uji homogenitas variasi dengan SPSS 20.0, dengan signifikansi $> 0,05$. Yang didapatkan hasil pada tabel di bawah.

Tabel 4.8

Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Significan
3,378	1	34	0,075

Ketentuan:

Jika nilai Signifikansi $> 0,05$ maka dinyatakan homogen.

Jika Nilai Signifikansi $< 0,05$ maka dinyatakan tidak homogen.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji homogenitas dari nilai yang telah didapatkan siswa baik nilai sesudah ataupun nilai sebelum hasil signifikansinya adalah 0,075. Karena hasil signifikansi $> 0,05$ maka dinyatakan data tersebut adalah homogen.

e. Uji Hipotesis

Selanjutnya ketika uji normalitas dan uji homogenitas sudah selesai, saatnya melakukan uji hipotesis dengan memakai analisis dibawah ini:

1) Analisis regresi linier sederhana

Pembuatan tabel penolong merupakan langkah pertama dalam analisis regresi linier sederhana. Tabel ini digunakan sebagai langkah perhitungan persamaan linier regresi sederhana sesudah dilihat adanya hasil skala pengukuran, selanjutnya penulis mengelompokkan tabulasi data dari hasil sebaran skala pengukuran yang selanjutnya bisa menjadi sebuah komponen pembantu dalam menganalisis regresi linier sederhana. Untuk mengetahui adanya keefektifan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SDN Tlogosari 03 terhadap materi aturan keselamatan di perjalanan dilakukan dengan perhitungan analisis regresi linier sederhana atau dikenal dengan *Annova*. Dengan menggunakan program SPSS 20.0 didapatkan sebuah hasil yang ada ditabel 4.11.

Tabel 4.9
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3864.726	1	3864.726	132.822	<.001 ^b
	Residual	465.552	16	29.097		
	Total	4330.278	17			

a. Dependent Variable: NILAI SESUDAH

b. Predictors: (Constant), NILAI SEBELUM

Ketentuan :

Jika $\text{Sig} < 0,05 / F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka terdapat pengaruh

Jika $\text{Sig} > 0,05 / F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka tidak terdapat pengaruh.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan adalah 0,001 dan nilai F_{hitung} adalah 132,822. Jadi nilai signifikan $< 0,05$ serta $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ yaitu $132,822 > 4,49$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Media video animasi berbasis *powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tentang aturan keselamatan diperjalanan kelas 2 di SDN Tlogosari 03 Tlogowungu Pati pada masa pandemi.

2) Koefisien Determinasi (R^2)

Mencari nilai korelasi antara media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa terhadap materi aturan keselamatan di perjalanan kelas 2 SDN Tlogosari 03. Adapun mencari nilai korelasi dengan menggunakan program SPSS 20.0 didapatkan sebuah hasil pada tabel 4.12.

Tabel 4.10

Hasil Uji Koefisiensi Determinasi

Koefisien Korelasi	R=	0,944716
Koefisien Determinasi	D=	89,24892

Bersumber hasil pada tabel 4.12 didapatkan bahwa skor koefisien determinasi variabel media *powtoon* dengan hasil belajar adalah 89,2 %. Kondisi ini bisa disimpulkan bahwa media *powtoon* menyuguhkan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sejumlah 89,2 %. Sedangkan antara variabel media *powtoon* (X) dengan hasil belajar siswa (Y) memiliki nilai hubungan sejumlah 0,944716 sehingga memiliki korelasi tinggi.

f. Uji Efektivitas

Data hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana menunjukkan bahwa Dari tabel 4.11 dapat dilihat bahwa nilai signifikan adalah 0,001 dan nilai F_{hitung} adalah 132,822. Jadi nilai signifikan $< 0,05$ serta $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $132,822 > 4,49$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Media video animasi berbasis *powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tentang aturan keselamatan di perjalanan kelas 2 di SDN Tlogosari 03 Tlogowungu Pati pada masa pandemi.

B. Pembahasan

Lokasi penelitian berada di SD N Tlogosari 03 yang berkaitan tentang pengaruh media video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD N Tlogosari 03. Untuk mengetahui pengaruh dan keefektifan media animasi *powtoon* hasil belajar siswa dalam materi aturan keselamatan di perjalanan di masa pandemi itu merupakan pokok pembahasan yang diteliti oleh peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat dilihat bahwa rentang nilai sebelum menggunakan media *powtoon* adalah 72, sedangkan setelah menggunakan media *powtoon* adalah 48. Kelas interval dari sebelum dan sesudah menggunakan media *powtoon* adalah sama yaitu 1. Panjang kelas interval sebelum menggunakan media *powtoon* adalah 72, sedangkan setelah menggunakan media *powtoon* adalah 48. Rata-rata nilai anak sebelum menggunakan media

powtoon adalah 71, sedangkan setelah menggunakan media *powtoon* adalah 82. Median dari data sebelum menggunakan media *powtoon* adalah 68, setelah menggunakan media *powtoon* adalah 83. Modus dari data sebelum menggunakan media *powtoon* adalah 92, setelah menggunakan media *powtoon* adalah 100. Dari data di atas disimpulkan bahwa adanya peningkatan dari segi nilai anak yang menunjukkan adanya keefektifan dari penggunaan media *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa.

Pada hasil akhir dalam penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dijelaskan oleh Niken Henu Janiningtias, bahwa media *powtoon* adalah media pembelajaran berbentuk video yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* mampu membantu peningkatan hasil belajar peserta didik. Karena media *powtoon* disebut sebagai sebuah media yang memiliki daya tarik tinggi, dengan adanya suara, gambar, dan musik di dalamnya. Background disesuaikan dengan karakteristik siswa, gambar disesuaikan dengan materi dan dibuat menarik untuk menarik perhatian siswa. Hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan media *powtoon* dalam proses pembelajaran.³ Aplikasi *Powtoon* yang memiliki fitur animasi cocok digunakan untuk media pembelajaran khususnya kelas rendah. Dengan penggunaan media ini dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus pada proses pembelajaran.⁴ Jadi dapat dikatakan bahwa media *powtoon* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari rata-rata nilai sesudah dilakukan penelitian meningkat.

³ Niken Henu Jatiningtias, *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017).

⁴ Yani Wulandari, dkk. Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) Vol. 8 No.2*, (2020): 272, diakses pada 5 Januari 2021, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=yani+wulandari+jurnal+pengembangan+media+video&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D1pjlPI8P_Is J.

Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa nilai signifikan adalah 0,001 dan nilai F_{hitung} adalah 132,822. Jadi nilai signifikan $< 0,05$ serta $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $132,822 > 4,49$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Media video animasi berbasis *powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tentang aturan keselamatan diperjalanan kelas 2 i SDN Tlogosari 03 Tlogowungu Pati pada masa pandemi.

Pada penelitian ini juga dipaparkan nilai korelasi (r) antara variabel media *Powtoon* dengan variabel hasil belajar siswa didapatkan bahwa skor koefisien determinasi variabel media *powtoon* dengan hasil belajar adalah 89,2 %. Kondisi ini bisa disimpulkan bahwa media *powtoon* menyuguhkan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sejumlah 89,2 %. Penerimaan hipotesis adanya pengaruh yang signifikan antara media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi aturan keselamatan di perjalanan kelas 2 SD N Tlogosari 03.

Penelitian ini juga sejalan dengan Zee Trina, Thamrin Kamaruddin, dan Dyah Rahmani yang menerangkan bahwa Pada umumnya sebanyak 93,3% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan software animasi *powtoon* sangat menarik dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.⁵ Penentuan media dapat dilihat dari latar belakang masalah dalam proses pembelajaran, dan penyesuaian dengan kemampuan guru dan peserta didik.

⁵ Zee Trina, dkk., *Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh*, (Aceh: FKIP Unsyiah, 2017)