



## **Implementasi Pembelajaran berbasis Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PKKR**

<sup>1,\*</sup>Vanny Anreski, <sup>2</sup>Ikhsan Dani Nugraha

<sup>1,2</sup>SMK Negeri 1 Sumatera Barat

\*Corresponding author e-mail: [vannyanreski@gmail.com](mailto:vannyanreski@gmail.com)

### **Abstrak**

*Software Powtoon digunakan sebagai salah satu alat untuk membuat video animasi pendidikan. Video animasi ini diimplementasikan dalam Mata Pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan, dan setelah penerapannya, perkembangan nilai peserta didik diamati. Mata Pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan adalah salah satu mata pelajaran produktif yang menjadi syarat naik kelas bagi peserta didik SMK. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *posttest only control design*. Dari hasil penelitian eksperimen ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik kelas XI TKRO SMKN 1 SUMBAR setelah menerapkan *Software Powtoon*.*

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

### **Abstract**

*Powtoon application is utilized for creating educational animated videos. These animated videos are incorporated into the Light Vehicle Electrical Maintenance subject. The impact of these videos on the students' grades is assessed. Light Vehicle Electrical Maintenance is a vocational subject that plays a vital role in advancing vocational high school students. The research methodology employed is quantitative research using an experimental approach. The research design utilized is a posttest-only control design. Based on the outcomes of the experimental research conducted, it can be concluded that there are notable disparities in the learning outcomes of eleventh-grade Automotive Engineering students at SMKN 1 SUMBAR due to the implementation of Powtoon.*

**Keywords:** Learning Outcomes, *Powtoon Media*, Learning Media, Media Implementation.



Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

## 1. Pendahuluan

Teknologi sangat berhubungan dengan dunia pendidikan. Peran teknologi dalam dunia pendidikan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, dengan sistem teknologi memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Teknologi menghasilkan berbagai *Software* yang terhubung ke internet maupun yang tidak terhubung ke internet.

Memasuki abad ke-21 akan terjadi perkembangan perubahan inovasi yang sangat pesat. Adapun beberapa perubahan tersebut yaitu: memudahkan mencari sumber belajar, banyaknya pilihan dalam memakai dan memanfaatkan ICT, dengan meningkatnya fungsi dari media dan multimedia di dalam kegiatan pembelajaran, waktu pembelajaran akan lebih fleksibel[1].

Perkembangan inovasi yang terus meningkat memberikan manfaat yang sangat luas dalam bidang pendidikan. Hal ini mencakup pengembangan program-program teknologi dalam pembelajaran, perubahan pendekatan belajar-mengajar menjadi lebih eksperimental, fokus pada peserta didik, serta kebutuhan akan integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran[1].

Guru dituntut untuk bisa memanfaatkan berbagai *Software*. Dengan adanya berbagai *Software* guru dituntut untuk bisa menggunakannya sehingga menghasilkan teknik, metode dan pendekatan yang bervariasi. Adanya teknologi bisa menjawab permasalahan pada masa pandemi. Teknologi dengan pendidikan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan saling berkaitan.

Media pembelajaran yang divisualkan dalam bentuk animasi gambar membuat menarik para peserta didik, apalagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual[2]. Memberi efek animasi pada media pembelajaran sangat efektif untuk memberikan daya tarik pada peserta didik dari awal sampai akhir pembelajaran[3].

Salah satu *Software* untuk membuat media pendidikan yaitu *Software* Powtoon. Powtoon adalah program *Software* yang membuat *video* animasi yang bersifat *online*[4]. *Software* ini sangat bermanfaat untuk merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil survey ke salah satu peserta didik SMKN 1 SUMBAR peserta didik menyatakan kebanyakan peserta didik merasakan pembelajaran teori di kelas sangat monoton dan membosankan. Peserta didik terpaku pada guru yang menjelaskan di depan. Tidak ada media pembelajaran yang menarik peserta didik maka, guru berusaha membuat media pembelajaran berupa *video* animasi dengan *Software* Powtoon. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik setelah

penerapan pembelajaran menggunakan *video* animasi.

Penerapan *video* animasi pada mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan telah dilakukan, dan setelah penerapan ini, hasil perkembangan nilai dapat diamati dan dievaluasi. Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan adalah salah satu mata pelajaran produktif yang wajib ditempuh oleh peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai syarat untuk naik ke tingkat kelas berikutnya. Guru mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan (PKKR) dituntut untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin agar tidak membosankan. Melalui penelitian ini, kita dapat mengevaluasi sejauh mana keefektifan penggunaan *software* Powtoon pada Mata Pelajaran PPKR.

Berdasarkan beberapa penelitian manfaat Powtoon sebagai media pembelajaran. Salah satu keunggulan dari Powtoon ini langkah-langkah penggunaannya sangat mudah dan tidak perlu memiliki keterampilan khusus. Powtoon menyediakan fitur-fitur animasi yang lengkap dan pengguna tidak perlu membuat animasi karena *Software* ini sudah menyediakannya.

Materi pembelajaran dalam Powtoon sangat erat kaitannya dengan masalah kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan Powtoon, peserta didik diharapkan dapat menyerap materi dengan cepat. Saat materi disampaikan melalui Powtoon, peserta didik merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan merasa menyenangkan[4].

Hasil kajian *Software video* animasi Powtoon valid digunakan. Berdasarkan kajian Powtoon dikatakan layak karena memenuhi Empat aspek desain, pengajaran, konten dan kemudahan penggunaan semuanya termasuk dalam kategori baik[5].

*Video* animasi Powtoon dikatakan layak karena memenuhi fungsi dari media pembelajaran[5]. Ketika guru memilih media pembelajaran, penting bagi mereka untuk mengetahui lima fungsi utama yang harus dimiliki oleh media ajar. *Software* Powtoon termasuk dalam kategori yang baik karena memenuhi fungsi-fungsi tersebut.

Berdasarkan studi literatur menyatakan bahwa *Software* Powtoon layak digunakan apalagi pada materi yang abstrak[6]. Penggunaan *software* Powtoon dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, dan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan studi literatur menyatakan ada beberapa kendala yang berkaitan dengan waktu.

Berikutnya, hasil penelitian yang dilakukan dengan wawancara dengan peserta didik telah mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa powtoon, yang bersifat audio

visual, terbukti efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Keunggulan dari media pembelajaran ini terletak pada kemampuannya untuk menarik minat peserta didik dalam belajar[7].

Sedangkan penelitian lainnya yang didasarkan oleh data validasi menyatakan, video animasi Powtoon adalah Media pembelajaran ini dapat dianggap sebagai pilihan yang tepat karena mampu mencapai respon yang diharapkan dan secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik[8]. Temuan ini memberikan masukan berharga bagi pengajar dalam upaya mendapatkan hasil yang diinginkan melalui penerapan media pembelajaran. Namun, perlu diperhatikan bahwa sampel yang digunakan masih terbatas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengambil lebih banyak sampel guna mendukung pembaruan penelitian ini. Dalam pengembangan penelitian, penting untuk tidak hanya meningkatkan hasil belajar dari segi kognitif, tetapi juga menggali aspek afektif dan psikomotorik, karena penelitian terdahulu hanya memfokuskan pada hasil belajar dalam ranah kognitif.

Media Powtoon mempunyai daya efektif yang luar biasa dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Dengan keberagaman keunggulan dan fitur animasinya yang mengagumkan, Powtoon mampu menggelitik rasa ingin tahu peserta didik serta secara signifikan meningkatkan mutu pembelajaran yang berlangsung[9].

Melalui penggunaan multimedia, terutama media animasi yang dirancang menggunakan *software* Powtoon yang dipenuhi dengan konsep warna yang hidup, diharapkan dapat memberikan bantuan bagi para guru dalam menarik perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dan secara menyeluruh meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka[10].

Dari beberapa kajian diatas dapat disimpulkan *Software* Powtoon sangat layak diimplementasikan pada pembelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan (PKKR).

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Pengertian PKKR

Pembelajaran praktik kelistrikan kendaraan ringan (PKKR) merupakan mata pelajaran yang fokus pada pemahaman dan penerapan konsep-konsep kelistrikan pada kendaraan ringan seperti mobil atau sepeda motor. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis peserta didik dalam memahami, mendiagnosis, dan memperbaiki sistem kelistrikan kendaraan ringan[11].

PKKR (Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan) adalah mata pelajaran yang memiliki

tingkat penting yang sebanding dengan mata pelajaran lain dalam bidang otomotif. Mata pelajaran ini ditujukan untuk mengembangkan kemampuan dan bakat peserta didik dalam bidang keteknikan[12].

### 2.2 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan atau proses mendapatkan pengetahuan, menaikkan keterampilan, mengubah perilaku, sikap dan kepribadian[3].

Proses belajar bisa diartikan sebagai upaya personal setiap individu untuk mengalami perubahan dalam perilaku mereka, termasuk dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif. Melalui pengalaman belajar dari berbagai materi yang dipelajari, seseorang dapat mengembangkan diri mereka sendiri, meningkatkan pemahaman mereka, dan memperkuat keterampilan yang dimiliki[13].

Belajar merupakan segala aktivitas mental yang dilakukan oleh setiap individu dan menghasilkan perubahan dalam perilaku mereka sebelum dan sesudahnya. Perubahan tersebut terjadi akibat pengalaman baru, penguasaan pengetahuan baru, dan latihan aktif. Melalui proses belajar, individu mampu mengubah cara mereka merespons dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, menciptakan suatu perubahan yang signifikan dalam pola pikir dan tindakan mereka[13].

Kesimpulan dari arti belajar berdasarkan beberapa ahli di atas yakni, belajar adalah serangkaian tindakan atau kegiatan yang dilakukan berdasarkan keinginan oleh individu, yang menghasilkan perubahan dalam dirinya berupa peningkatan pengetahuan atau keterampilan. Proses belajar ini melibatkan kesadaran dan upaya individu untuk memperoleh pengetahuan baru atau meningkatkan kemampuan yang mereka miliki.

### 2.3 Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran, yang sering dikaitkan dengan istilah mengajar, bermula dari akar kata ajar yang memiliki makna memberikan petunjuk kepada seseorang agar dapat memperoleh pengetahuan atau mengikuti arahan. Dengan penambahan awalan "pe" dan akhiran "an", kata "pembelajaran" terbentuk, merujuk pada proses, tindakan, atau metode mengajar atau mengajarkan agar peserta didik memiliki motivasi untuk belajar. Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan sumber belajar, pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan pembelajaran. Ini merupakan suatu proses yang terjadi dalam konteks pembelajaran, dimana pendidik berinteraksi dengan peserta didik dan sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Peran pendidik sangat penting dalam memberikan dukungan kepada

peserta didik guna mendukung mereka dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk sikap yang positif, dan membangun rasa percaya diri[13].

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Definisi pembelajaran dapat dijelaskan sebagai suatu interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran. Dalam skala nasional, pembelajaran dianggap sebagai proses interaksi yang melibatkan pendidik, peserta didik dan sumber belajar sebagai elemen utama dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dipandang sebagai entitas kompleks yang melibatkan interaksi antara berbagai komponen yang saling terhubung ini bekerja bersama-sama dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan[14].

Prinsip-prinsip belajar memiliki peranan penting dalam proses mengajar. Kesuksesan seorang guru dalam menjalankan tugasnya tergantung pada kemampuannya dalam menerapkan metode pengajaran dengan didasari prinsip dalam pembelajaran individu. Dengan kata lain, guru perlu memahami prinsip-prinsip belajar agar dapat mengevaluasi apakah metode pengajaran yang digunakan telah sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut. Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip belajar ini telah menghasilkan konsep pembelajaran yang melibatkan proses aktif peserta didik, yang dikenal dengan istilah "pembelajaran" (learning). Dalam dinamika pembelajaran, peran peserta didik tidak terbatas hanya sebagai penerima pasif informasi, tetapi juga sebagai agen aktif yang terlibat secara aktif dalam mengolah dan membangun pengetahuan mereka sendiri[14].

Terdapat enam kepercayaan tentang belajar yaitu: Belajar adalah hal yang membosankan, kegiatan yang kurang paham akan karakter peserta didik, belajar berisi tentang materi dan dengan keterampilan yang hanya di berikan di sekolah saja. Pembelajaran yang hanya pasif peserta didik hanya dapat menerima dan mengikuti guru saja, dalam pembelajaran peserta didik hanya berada di bawah arahan guru pembelajaran yang harus sistematis, logis dan terencana serta pembelajaran yang segala sesuatunya harus mengikuti semua program yang telah dirancang[15].

Pernyataan di atas ada berdasarkan dengan fakta fenomena yang ada di dalam pembelajaran di sekolah, karena itu guru harus bisa dan dituntut agar dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif, kreatif, inovatif, efektif serta menyenangkan.

#### 2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada pencapaian atau prestasi yang diperoleh oleh individu setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup peningkatan pengetahuan, penguasaan keterampilan, perkembangan sikap, dan perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pembelajaran, yang bertujuan untuk mencapai pencapaian atau prestasi yang diharapkan setelah individu mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini dapat berkaitan dengan pemahaman konsep, penguasaan keterampilan praktis, pengembangan sikap positif, atau perubahan perilaku yang diharapkan[16].

Hasil belajar berfungsi memberikan umpan balik kepada individu dan pendidik tentang sejauh mana pencapaian pembelajaran telah tercapai. Ini membantu dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. Hasil belajar juga digunakan untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran dan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini memungkinkan pendidik menganalisis tingkat pemahaman peserta didik yang sudah memperoleh pengetahuan dan keterampilan,

Dalam rangka mencapai tujuan dan menjalankan fungsinya dengan baik, hasil belajar harus diukur secara objektif dan sesuai dengan indikator pencapaian yang sudah ditetapkan.

#### 2.5 Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar di dalam konteks pendidikan tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran melibatkan berbagai elemen yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan minat peserta didik agar mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar[17].

Peran media dalam konteks pendidikan memiliki signifikansi yang besar dalam memfasilitasi dan mendukung kelancaran proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai fasilitas penghubung yang penting. Media berperan sebagai sarana komunikasi untuk mengirim pesan kepada peserta didik. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran harus melibatkan unsur kreativitas dan inovasi. Kelancaran saat proses belajar tergantung pada desain yang baik dari dua hal utama ini, yakni metode dan media pembelajaran. Dua hal tersebut saling berkaitan untuk mencapai tujuan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk video merupakan solusi yang efektif untuk diterapkan, karena video menggabungkan berbagai unsur seperti gambar, teks, animasi, dan audio.

Sebagai akibatnya, peserta didik bisa cepat memperoleh dan memahami informasi dari guru.

Media pembelajaran berbasis video dapat menyampaikan informasi dengan cepat. Video animasi merupakan penggabungan dari beberapa unsur yaitu audio, teks, video, foto dan audio agar dapat disesuaikan dengan model belajar peserta didik yang mungkin saja memiliki tipe visual, auditori atau kinestetik. Video pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, menghindari rasa bosan peserta didik saat belajar. Kebosanan peserta didik disebabkan karena informasi berupa materi yang diberikan oleh guru tidak pernah sampai dengan akar permasalahan, karena dari itu untuk mengatasi hal tersebut *video* pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam proses pembelajaran, *video* pembelajaran memiliki peran yang penting.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, pendidik mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media pembelajaran memainkan peranan penting sebagai media untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, mendorong partisipasi aktif, dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam[18].

## 2.6 Software Powtoon

Powtoon merupakan sebuah *software* yang memberikan kemudahan dalam membuat presentasi animasi dan video penjelasan yang cepat dan simpel[19]. Dengan Powtoon, pengguna dapat memilih dari berbagai template yang telah dirancang dengan baik, menambahkan teks, gambar, dan objek lainnya, serta memberikan animasi pada elemen-elemen tersebut. *Software* ini juga menyediakan opsi untuk mengunggah suara dan musik, mengatur transisi antar slide, dan mengunduh proyek sebagai file video. Powtoon membantu pengguna menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan profesional tanpa memerlukan keahlian desain atau animasi yang mendalam. *Software* powtoon memungkinkan pengajar untuk menambahkan elemen interaktif, seperti tombol atau pertanyaan, agar peserta didik dapat secara langsung melakukan aktivitas didalam pembelajaran. Interaksi ini dapat memotivasi dan menguji pemahaman peserta didik dalam cara yang menarik dan menyenangkan.

*Software* dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya adalah Powtoon. *Software* Powtoon adalah sebuah media berbasis Audio-Visual yang disajikan dalam bentuk layanan online. *Software* ini memfasilitasi pembuatan presentasi yang menarik dengan berbagai fitur yang mengagumkan termasuk efek transisi yang lebih dinamis. Selain itu, Powtoon juga menyediakan pengaturan timeline

yang mudah digunakan, memudahkan pengguna dalam mengatur urutan animasi[20].

*Software* powtoon dapat digunakan sebagai media dalam membuat video animasi. Melalui *Software* powtoon, video pembelajaran akan terkemas dengan menarik[7].

## 3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen dengan menerapkan desain penelitian yang dikenal *sebagai posttest only control design*. Dalam desain ini, kelas kontrol dan kelas eksperimen dipilih secara acak untuk menjaga keobjektifan penelitian[21]. Dalam penelitian ini perlakuan khusus hanya diberikan kepada kelas eksperimen yang mana *video* pembelajaran yang telah dirancang di terapkan di dalam kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya diberikan pembelajaran seperti biasanya. Bagian pertama diberi perlakuan (x) dan kelompok lain tidak. Untuk pengambilan sampel yaitu *Cluster random sampling/ area random sampling* teknik ini dapat digunakan jika kelas dalam populasi yang diambil bersifat homogen atau tidak ada kelas unggulan dalam populasi. Populasi dalam penelitian ini salah satu sekolah di padang peserta didik jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMKN 1 Sumatera Barat.

Tabel 1. Tabel posttest only control design

Kelas	Perlakuan	Pasca test
Eksperimen	X	O
Kontrol	X	O

Kelas eksperimen pada penelitian kali ini diberi perlakuan dengan menerapkan *video* pembelajaran berbasis Powtoon sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran berbasis tugas. Hasil belajar dari kedua kelas dibandingkan dan dilihat apakah ada perubahan atau tidak.

Variabel penelitian ini mencakup penggunaan pembelajaran animasi berbasis Powtoon sebagai variabel bebas, dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

Sebelum penelitian dimulai harus ada data awal untuk menganalisis hasil belajar. Langkah-langkah dalam penelitian ini ada beberapa tahap: 1) membuat RPP (Rancangan Pembelajaran), 2) memilih topik pembelajaran pada mata pelajaran PKKR sistem pengisian, 3) membuat *video* animasi dengan *Software* Powtoon, 4) tahap implementasi observasi untuk mengumpulkan data dengan menerapkan pembelajaran berbasis *video* animasi, 5) menganalisis data yang didapatkan. Analisis data awal menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji kesamaan rerata.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini di lakukan di SMKN 1 Sumatera Barat. Pelaksanaan awal penelitian ini meminta izin kepada ketua jurusan. Selanjutnya melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik kelas XI di juruasan Teknik Kendaraan Ringan.

##### 4.1 Analisis Data Awal

Tabel 2. Nilai ulangan harian kondisi awal

Kelas	Perlakuan
Nilai tertinggi	83
Nilai terendah	33
Rata-rata	65,8

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal.

Tabel 3. Tests of Normality kelas kontrol

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X1	.252	17	.005	.812	17	.003

Dari hasil tabel dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi pada uji Kolmogorof-Sminov adalah 0,005 yaitu lebih kecil dari 0,05, sehingga HO yang diterima berpengaruh signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Seperti yang terlihat pada uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi 0,003 lebih kecil dari 0,05, sehingga HO yang diterima memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan dependen.

Kelas kontrol di sini adalah kelas yang tidak mendapat perlakuan atau tindakan khusus. Hanya mengambil analis data awal untu melihat hasilnya. Sedang kelas eksperimen akan dikasih perlakuan khusus.

Tabel 4. Deskriptif Data

Mean		58.94	5.360
95% Confidence Interval for Mean	Lower9Bound	47.58	
	Upper9Bound	70.30	
5% Trimmed Mean		59.77	
Median		72.00	
Variance		488.434	
Std. Deviation		22.101	
Minimum		20	
Maximum		83	
Range		63	
Interquartile Range		31	
Skewness		-.980	.550
Kurtosis		-.518	1.063

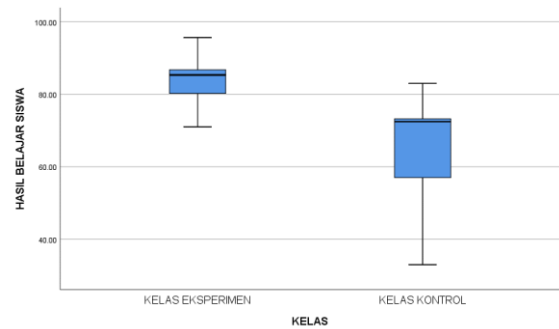
##### 4.2 Analisis Data Akhir

Uji homogenitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam varian antara sampel-sampel yang diperiksa.

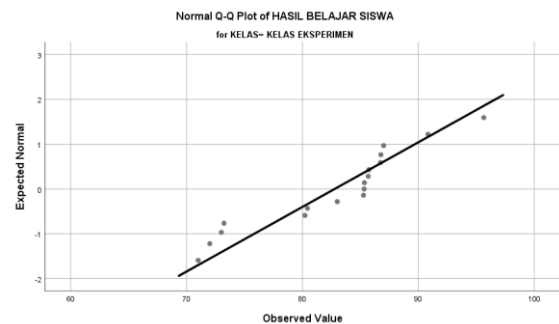
Tabel 5. Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Peserta didik	Based on Mean	5.076	1	32	.031
	Based on Median	2.237	1	32	.145
	Based on Median and with adjusted df	2.237	1	22.337	.149
	Based on trimmed mean	3.960	1	32	.055

Dari data di atas nilai signifikan yang terdapat <0.05 dapat kita Tarik kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua kelas.



Gambar 1. Observed Value



Gambar 2. Normal Q-Q Plot

Dari gambar di atas titik plotting tersebar dan mendekati diagonal dapat kita ambil kesimpulan bahwa nilai residual berdistribusi secara normal.

Tabel 6. Group Statistics

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Peserta Didik	Kelas Eksperimen	17	82.7735	6.93563	1.68214
	Kelas KontrOL	17	65.8206	13.74143	3.33279

Berdasarkan analisis statistik dari uji t pada kedua kelompok tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata yang signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rerata nilai pada kelas eksperimen mencapai 82,7735, sementara rerata nilai pada kelas kontrol adalah 65,8206.

Tabel 7. Hasil Uji t

		Levene's Test for		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
HASIL BELAJAR SISWA	Equal variances assumed	5.076	.031	4.541	32	.000	1.695.294	373.324	934.859	2.455.729
	Equal variances not assumed			4.541	23.655	.000	1.695.294	373.324	924.197	2.466.391

Tabel di atas hasil dari uji t nilai signifikansi 2 arah  $0.000 < 0.05$  maka diperoleh skor poin yang berarti antara kelompok kontrol dan eksperimen. Pada tabel deskriptif terbukti bahwa hasil nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

### 5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian eksperimen yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar dan penerapan *Software* Powtoon di kelas XI TKRO SMKN 1 SUMBAR. Penggunaan *Software* Powtoon lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKKR peserta didik SMKN 1 SUMBAR dapat kita lihat dari hasil uji t nilai signifikansi yang di dapat  $<$  dari 0.05.

Berdasarkan analisis data nilai secara deskriptif, terlihat bahwa nilai pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dari pada nilai pada kelas kontrol. Dalam penggunaan media pembelajaran yakni video animasi ditunjukkan bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan awal.

### 6. Daftar Rujukan

[1] E. Deliviana, “*Software* PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 6, no. 1, pp. 1689–1699, 2017.

[2] A. Asmahtsur, “Penerapan Media Virtual Powtoon Dengan Recitation Method Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smpn 16 Bulukumba,” vol. 1, no. 2, pp. 274–282, 2019.

[3] M. M. Mahendra, “Penerapan Animasi Powtoon Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kragilan 02 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016,” pp. 14–16, 2016.

[4] V. Kharisma, E. M. Mursidik, and R. P. Kurniawati, “Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Berbasis PBL terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah dasar,” *Konf. Ilm. Dasar*, vol. 3, p. 5258, 2022.

[5] D. N. Rahmawati, “Analisis Penerapan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Kelas VII MTs Tauhidiyah 2 Senganten

Kecamatan Gondang Kabupaten” *Edutama*, 2021.

[6] Rusman, “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.”

[7] E. R. S. Ani Hanipah, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV,” vol. 14, no. 1, pp. 1–13, 2021.

[8] Ega Safitri and Titin, “Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon,” *J. Inov. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 74–80, 2021, doi: 10.53621/jippmas.v1i2.12.

[9] A. Muthmainnah, N. Nisa, R. Ashifa, D. A. Dewi, and Y. F. Furnamasari, “Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5159–5168, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1595.

[10] Z. Trina, T. Kamaruddin, and D. Rahmani, “Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh,” *J. Ilm. Mhs. Pendidik. Geogr. FKIP Unsyiah*, vol. 2, no. 2, pp. 156–169, 2017.

[11] M. W. Erlangga Novriyanto Jaya, “Pengembangan Jobsheet Mata Pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan (PKKR) Di Kelas XII JOB,” pp. 34–44, 2018.

[12] A. A. P. A. Putra, K. R. Dantes, and I. N. P. Nugraha, “Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran Demonstrasi Berbantu Trainer Kelistrikan Terhadap Hasil Belajar Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan Siswa Kelas Xi Tkr Di Smk Negeri 3 Singaraja,” *J. Pendidik. Tek. Mesin Undiksha*, vol. 5, no. 3, pp. 9–17, 2019, doi: 10.23887/jjtm.v5i3.20252.

[13] A. Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*. 2019.

[14] N. A. Hrp, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 3. 2020.

[15] M. Samani, *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: Rosda, 2013.

[16] S. A. Nugraha, T. Sudiatmi, and M. Suswandari, “Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 3, pp. 265–276, 2020, doi: 10.47492/jip.v1i3.74.

[17] T. Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.

- [18] W. Fitriyani and N. Solihati, “The Effect of Powtoon-Based Audiovisual Media on Indonesian Language Learning Outcomes,” *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 148–154, 2022, doi: 10.23887/jjgsd.v10i1.46996.
- [19] J. Pendidikan Matematika dan Matematika, H. Rosiyanti, and V. Eminita, “Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon,” *FIBONACCI J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 6, no. 1, pp. 77–86, 2020.
- [20] A. Purwanto, E. Risdianto, D. H. Putri, F. Masito, and I. G. A. A. M. Oka, “Pemanfaatan *Software* Powtoon Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sman 4 Kepahiang,” *Darmabakti J. Inov. Pengabd. dalam Penerbangan*, vol. 1, no. 2, pp. 114–120, 2021, doi: 10.52989/darmabakti.v1i2.23.
- [21] Rukminingsih, G. Adnan, and M. A. Latief, *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, vol. 53, no. 9. 2020.