



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN
MATERI SIMBOL PANCASILAKELAS IV SD
NEGERI 067243 KEC. MEDAN SELAYANG
T.P 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF POWTOON LEARNING MEDIA TO STUDENT
LEARNING RESULTS IN CIVICS SUBJECTS PANCASILA SYMBOL
MATERIAL FOR CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL STATE 067243
DISTRICT. MEDAN SELAYANG
T.P 2024/2025***

Nelli Br Sembiring¹, Juniko Esra Tarigan², Hotma Tiolina Siregar³

Jl. Ngumban Surbakti No.18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan,
Sumatera Utara 20132

Nellysembiring8@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan materi simbol pancasila kelas IV di SD Negeri 067243Kec. Medan Selayang. Penelitian ini menggunakan metode *pre eksperimental* dengan desain penelitian *One group pretes postest desingns* . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 067243 Medan Selayang. instrumen penelitian melalui tes essay 5 soal . Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial, khususnya uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *powtoon* .Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *powtoon* memperoleh nilai Rata- Rata 58,10 . Setelah menggunakan media *powtoon* terhadap hasil belajar Pkn siswa memperoleh nilai rata rata 80,00. Hal ini maka dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi simbol-simbol Pancasila penggunaan media *Powtoon* dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran Pkn materi simbol pancasila kelas IV sd Negeri 067243 Kec. Medan Selayang T.P 2024/2025

Kata Kunci : Media Powtoon, Hasil Belajar, Simbol Pancasila,



ABSTRACT

This study seeks to assess the impact of Powtoon media on student learning outcomes in Citizenship Education (PKn), specifically focusing on the Pancasila symbols material for fourth-grade students at SD Negeri 067243 in Medan Selayang. Employing a pre-experimental design, the research utilizes a One-group pretest-posttest approach. The study's population comprises all fourth-grade students at the institution, and data is collected through a five-question essay test. To analyze the data, both descriptive and inferential statistical methods are applied, particularly the paired sample t-test, which helps in identifying differences in learning outcomes prior to and following the integration of Powtoon media. The findings reveal that before the implementation of Powtoon media, students had an average score of 58.10. In contrast, after utilizing Powtoon, the average score rose to 80.00. These results indicate a significant enhancement in student learning outcomes, suggesting that Powtoon media is effective in deepening students' understanding of Pancasila symbols. Therefore, the adoption of Powtoon as an innovative and engaging learning tool is highly recommended for teaching Civics, particularly the Pancasila symbols, to fourth-grade students at SD Negeri 067243 during the 2024/2025 academic year.

Keywords: *Powtoon Media, Learning Outcomes, Pancasila Symbols, Civics*

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dimilikinya. Dengan SDM yang berkualitas, pengelolaan sumber daya alam dapat dilakukan dengan lebih baik, yang pada gilirannya akan mendorong pembangunan nasional sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan SDM berkualitas, sehingga diharapkan Indonesia dapat melangkah lebih maju dibandingkan bangsa-bangsa lain. Pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga di lingkungan masyarakat. Selain itu, pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang membantu individu untuk mengembangkan diri, sehingga mereka siap menghadapi berbagai perubahan dan mengatasi tantangan dalam kehidupan.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban setiap warga negara. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar setiap tindakan yang diambil sejalan dengan cita-cita bangsa dan sesuai dengan harapan masyarakat. Mengingat betapa pentingnya peran PKn, pendidikan ini telah diterapkan sejak usia dini di berbagai jenjang, mulai dari pendidikan dasar hingga



perguruan tinggi. Hal ini bertujuan untuk mencetak generasi penerus bangsa yang kompeten dan siap berkontribusi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. PKn berfungsi sebagai upaya untuk memberikan siswa pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan fundamental antara warga negara dan negara, serta sebagai pendidikan pendahuluan dalam membela negara, sebagai bentuk usaha bela negara yang sangat diperlukan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IV SD Negeri 067243 Kecamatan Medan Selayang pada tanggal 19 Agustus 2024, terungkap beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pertama, hasil belajar siswa masih menunjukkan angka yang rendah. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung konvensional dan kurang menarik, yang berkontribusi terhadap masalah ini. Dalam hal Kriteria Keberhasilan Tujuan Pembelajaran (KKTP), terlihat bahwa 14 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP, sementara hanya 7 siswa yang berada di atas KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn masih perlu ditingkatkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, peneliti berupaya memberikan alternatif media pembelajaran yang berfokus pada siswa serta mengembangkan seluruh potensi mereka. Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis Powtoon. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Dengan Materi Simbol Simbol Pancasila Kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang TA 2024/2025”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini mengacu pada desain penelitian pre-eksperimental menurut Sugiyono. Desain ini merupakan bentuk penelitian yang sederhana dan mengikuti langkah-langkah dasar dalam eksperimen. Namun, penting untuk dicatat bahwa desain pre-eksperimental belum dapat dikategorikan sebagai eksperimen yang sesungguhnya, karena masih terdapat variabel luar yang dapat memengaruhi variabel dependen. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan pendekatan pre-eksperimental sebagai dasar untuk analisis yang lebih lanjut.



Pretest	Treatment	Post test
O ₁	X	O ₂

Pada desain ini tidak terdapat grup control

O₁ : Nilai Pretest sebelum diberi perlakuan (*treatment*)

X : Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

O₂ : Nilai Post test setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067243, Kecamatan Medan Selayang, pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek yang diteliti adalah 21 siswa kelas IV. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan materi Simbol-Simbol Pancasila di kelas IV SD Negeri 067243, Kecamatan Medan Selayang, tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan lima soal tes essay sebagai instrumen pengukuran. Soal-soal tersebut terlebih dahulu dibagikan kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai (*pretes*) untuk mengevaluasi kemampuan awal mereka. Setelah itu, setelah kegiatan pembelajaran selesai, soal yang sama juga diberikan kembali kepada siswa (*posttes*) untuk menilai perubahan kemampuan mereka setelah mendapat perlakuan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 067243, Kecamatan Medan Selayang, pada tahun ajaran 2024/2025 sebelum diterapkannya media pembelajaran *Powtoon* adalah 58,10 dengan standar deviasi sebesar 13,08 (dibulatkan). Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Powtoon*, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80,00 dengan standar deviasi 11,07 (dibulatkan). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 067243, Kecamatan Medan Selayang, setelah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya bahan ajar mengenai Simbol-simbol Pancasila.



Data yang diperoleh dari hasil belajar pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai yaitu uji validitas data, uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis.

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah sebaran data penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Lilliefors. Kriteria yang digunakan menyatakan bahwa data dianggap berdistribusi normal jika nilai L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} .

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai L_{hitung} untuk hasil belajar pretest (sebelum perlakuan diberikan) adalah 0,156. Sedangkan, L_{tabel} yang diacu dari tabel Lilliefors dengan $n = 21$ dan $\alpha = 0,05$ tidak ditemukan, karena berada di antara $n = 20$ dan $n = 25$. Oleh karena itu, diperlukan interpolasi data, dan diperoleh nilai L_{tabel} untuk $n = 21$ dan $\alpha = 0,05$ sebesar 0,187.

Dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu data dianggap berdistribusi normal jika L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} ($0,187 > 0,156$), maka hasil belajar pretest dapat dinyatakan mengikuti distribusi normal.

Hasil belajar posttest setelah diterapkannya perlakuan menunjukkan bahwa nilai L_{hitung} yang diperoleh adalah 0,119. Sementara itu, nilai L_{tabel} yang diambil dari tabel Lilliefors untuk $n = 21$ dan $\alpha = 0,05$ setelah dilakukan interpolasi adalah 0,187. Karena L_{tabel} lebih besar daripada L_{hitung} ($0,187 > 0,119$), kita dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar posttest juga terdistribusi normal.

Selanjutnya, untuk menentukan apakah varians data antara pretest dan posttest bersifat homogen, dilakukan uji homogenitas. Uji ini menggunakan uji F dan dilakukan dengan bantuan Ms Excel 2010. Kriteria yang diterapkan adalah jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka varians antar kelompok dianggap homogen. Sebaliknya, jika nilai Sig. kurang atau sama dengan 0,05, maka varians antar kelompok dianggap tidak homogen. Hasil output dari uji homogenitas yang dilakukan dengan Ms Excel 2010 menunjukkan nilai signifikansi (p) sebesar 0,230. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa data hasil belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah perlakuan, berasal dari populasi dengan varians yang sama atau homogen, karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,230 > 0,05$).



Untuk membuktikan hipotesis mengenai pengaruh media pembelajaran Powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, khususnya mengenai materi Simbol-Simbol Pancasila di kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang tahun ajaran 2024/2025, dilakukan analisis menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Keputusan diambil berdasarkan kriteria bahwa jika nilai thitung lebih besar dari ttabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran Powtoon terhadap hasil belajar siswa pada materi yang dimaksud.

KESIMPULAN

Berdasarkan tabel output *t-Test: Paired one Sample for Means* diatas diketahui nilai t_{hitung} atau Stat sebesar 11,316 (dibulatkan). Nilai t_{tabel} atau t Critical one tail berdasarkan nilai df (degree of freedom) yaitu 20 dan α 0,05 diperoleh sebesar 2,086 (dibulatkan). Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Materi Simbol Simbol Pancasila kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang TA 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Amral, & Asmar. (2020). Hakikat Belajar & Pembelajaran. Bogor: Guepedia
- Anand, I. S., Rector, T. S., Kuskowski, M., Snider, J., & Cohn, J. N. (2014). Prognostic value of soluble ST2 in the Valsartan Heart Failure Trial. *Circulation: Heart Failure*, 7(3), 418-426.
- Fajar, Syahrul, Cepi Riyana, and Nadia Hanoum. "Pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu." *Jurnal Pengajaran MIPA* 3.2 (2017): 101-114.
- Fitriyah, P. N., & Sumbawati, M. S. (2020). Korelasi Antara Kreativitas Dan Hasil Belajar Dengan Modul Pembelajaran Berbasis Aplikasi Interaktif Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Tkj. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 141-151
- Graham, B. 2015. Power Up Your *Powtoon* Studio Project. Birmingham: PACKT Publishing.
- Hamalik, Oemar. 2019. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Jusmawati, dkk. 2021. Model-Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Yogyakarta: Samudra Biru.

Prosiding Seminar Nasional

Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)

E-ISSN : 2830-361X, Volume 4, Maret 2025

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



-
- Lestari, Novia. 2019. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
- Maswan & Khoirul Muslimin. (2017). Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nana Sudjana. 2014. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.