

Pemanfaatan Media Powtoon Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa

Asmaul Khusna

MAN 4 Madiun

akhusna409@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes and activity of class XA MAN 4 Madiun students in Physics and Energy lessons through the use of Powtoon media. This research is classroom action research consisting of 2 cycles. The subjects of this research were all students in class XA MAN 4 Madiun, totaling 31 students. The data analyzed in this research are observation sheets, questionnaires and written test results. The data analysis technique was carried out using quantitative description techniques. The indicator of success for this research is that 75% of students have completed the KKM. In the pre-cycle, 48% (15) students completed the KKM. In the first cycle, 71% (22) students completed the KKM. Then, in cycle II there were 90% (28) students who completed the KKM. Research success was obtained in cycle II. The use of Powtoon learning media has also succeeded in increasing students' active learning as proven by the success indicator of this research being more than 75% of the number of students in the A and B grade classifications. The success of the research to increase students' active learning in class was obtained in cycle II, namely 83.9%. (26) students.

Keywords: Powtoon, Learning Results, Activeness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas XA MAN 4 Madiun dalam pelajaran Fisika materi Energi melalui pemanfaatan media Powtoon. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas 2 siklus. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas kelas XA MAN 4 Madiun yang berjumlah 31 siswa. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket dan hasil tes tulis. Teknik analisis data yang dilakukan dengan teknik deskripsi kuantitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah terdapat 75% siswa yang tuntas KKM. Pada prasiklus terdapat 48% (15) siswa tuntas KKM. Pada siklus I terdapat 71% (22) siswa tuntas KKM. Kemudian, pada siklus II terdapat 90% (28) siswa tuntas KKM. Keberhasilan penelitian didapat pada siklus II. Pemanfaatan media pembelajaran *Powtoon* juga berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa terbukti dengan Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah lebih dari 75% jumlah siswa dalam klasifikasi nilai A dan B. Keberhasilan penelitian untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas didapat pada siklus II yaitu sebanyak 83,9 % (26) siswa.

Keywords: Powtoon, Hasil Belajar, Keaktifan

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di kelas akan efektif apabila ada proses timbal balik antara pengajar dan siswa. Metode pembelajaran yang berjalan satu arah akan menyulitkan guru dalam mengukur tingkat kephahaman siswa pada suatu pelajaran, terutama pada pelajaran eksak.

Fisika merupakan ilmu yang mempelajari tingkah laku alam dalam berbagai bentuk gejala untuk dapat memahami apa yang mengendalikan atau menentukan kelakuan tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka belajar fisika tidak lepas dari penguasaan konsep-konsep dasar fisika melalui pemahaman. Pada dasarnya, fisika adalah ilmu dasar, seperti halnya Kimia, Astronomi, dan Geologi. Ilmu-ilmu dasar diperlukan dalam berbagai cabang ilmu pengetahuan terapan dan teknik. Tanpa landasan ilmu dasar yang kuat, ilmu-ilmu terapan tidak dapat maju dengan pesat. Fisika berisi fakta, konsep, dan prinsip yang berdasarkan pada pengamatan tentang fenomena-fenomena tersebut, dan disusun secara sistematis. Pembelajaran fisika

idealnya merupakan kegiatan di kelas yang dapat menumbuhkan minat siswa pada awal kegiatan pembelajaran, dan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik (Subana, 2011).

Namun, Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh siswa. Hal itu ditemukan di kelas XA MAN 4 Madiun. Banyak siswa mengeluh Fisika terlalu sulit karena banyaknya rumus yang harus dihafal dan diterapkan pada soal. Siswa menjadi lebih menggantungkan pekerjaan rumah dan tugas kepada siswa lain yang sudah paham dan mengerti terlebih dahulu. Hal tersebut membuat nilai rata-rata siswa kurang dari KKM yang ditentukan yaitu 75. Dari masalah diatas guru harus bisa menarik minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran fisika salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang berasal dari dalam diri siswa tersebut. Siswa yang memiliki kemauan belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan sebaliknya siswa yang memiliki semangat belajar rendah cenderung malas untuk belajar. (Widiasih, Widodo, Kartini, 2018: 103-107).

Oleh karena itu, atas dasar berbagai faktor yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan mencoba memberikan suatu bentuk upaya dalam pemecahan berbagai permasalahan tersebut yaitu, peneliti akan mencoba membuat sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang lebih menarik dan lebih modern dengan menggunakan perangkat lunak *Powtoon* yang merupakan suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis SaaS (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara online melalui situs www.powtoon.com yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas (Fajar, 2017). Dengan menggunakan media *Powtoon* diharapkan semangat dan hasil belajar siswa bisa meningkat.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Powtoon

Media pembelajaran *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *audio* dan *visual*. Menurut Khamid (2015) "*Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan *online* yang

memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti *audio* dan *visual*. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi'. Kelebihan yang dimiliki oleh *powtoon* yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa (Adkhar, 2015).

Hamzah & Nurdin (2012) menjelaskan pembelajaran yang menarik adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*)

Hasil Belajar

Hilgrad dan Bower (dalam Baharuddin & Nur Wahyuni, 2007) belajar (*to learn*) memiliki arti 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of trough experience or study*; 2) *to fix in the mind or memory; memorize*; 3) *to acquire trough experience*; 4) *to became in forme of to find out*. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan.

Hasil atau prestasi belajar adalah hasil kegiatan usaha belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu (Djamarah, 2002: 231). Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar sehingga ada perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan sikap siswa (Yoni, 2010:158)

Keaktifan belajar

Keaktifan belajar dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi guru dan siswa. Keaktifan belajar dari sisi siswa adalah: (1) Memerhatikan pelajaran, (2) Menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal, (3) Berperan aktif dalam diskusi kelompok. Serta Keaktifan belajar

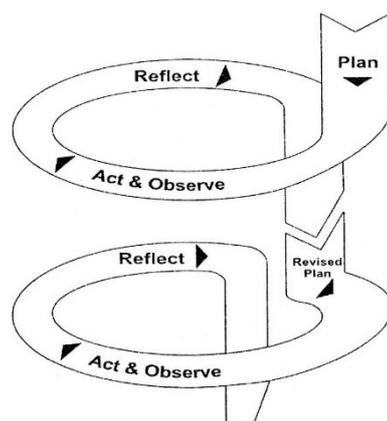
dipandang dari sisi guru adalah upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa antara lain: (1) Memantau kegiatan belajar serta memotivasi siswa, (2) Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, (3) Memberi umpan balik (feedback), (4) Mengajukan pertanyaan yang menantang kepada siswa, (4) Mempertanyakan pendapat siswa.

Gagne dan Briggs (dalam Widyantini, 2006: 35) menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu: (1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. (2) Memunculkan aktifitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. (3) Memberi umpan balik (feed back). (4) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pelajaran. Dari semua faktor di atas, dapat diupayakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut (Jamal Ma'mur Asmani, 2011).

Penelitian dilakukan di kelas XA MAN 4 Madiun pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 tepatnya bulan Januari-Pebruari 2023 dengan subjek berjumlah 31 siswa. Penelitian ini menggunakan metode spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin McTaggart. Tujuan menggunakan desain penelitian model ini adalah apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai.



Gambar 1.PTK Model Spiral dari Kemmis & Mc Taggart (Pardjono dkk, 2007: 22)

Dalam desain penelitian tindakan model Kemmis dan Mc.Taggart terdapat empat tahapan penelitian tindakan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada model Kemmis dan Mc.Taggart, tahapan tindakan dan observasi menjadi satu tahapan karena kedua kegiatan itu dilakukan secara simultan. Maksudnya kedua kegiatan ini harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya suatu tindakan, begitu pula pengamatan juga harus dilaksanakan (Pardjono dkk, 2007).

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data dari lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan siswa dan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meragamkan aktivitas siswa, data angket untuk memperoleh data tentang penggunaan media pembelajaran *Powtoon*, dan hasil tes tulis yang telah dilakukan oleh siswa. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah terdapat 75% siswa yang tuntas KKM. KKM pelajaran Fisika di MAN 4 Madiun kelas X adalah 75, dan meningkatnya keaktifan belajar siswa di kelas dengan indikator lebih dari 75% jumlah siswa dalam klasifikasi nilai A dan B berdasarkan data hasil analisis angket.

HASIL PENELITIAN

Langkah-langkah Penelitian

Untuk mengukur adanya peningkatan atau tidak pada hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan maka dibutuhkan data hasil tes siswa yang didapat sebelum siklus tindakan dimulai. Data tersebut akan diambil melalui tahapan prasiklus. Oleh sebab itu, penelitian tindakan ini akan dilaksanakan dalam satu prasiklus dan dua siklus penelitian. Setiap siklus penelitian memuat tindakan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Kegiatan perencanaan yaitu a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan media pembelajaran Powtoon, b) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, c) Menyusun dan mempersiapkan angket tentang penggunaan media pembelajaran Powtoon.

Kegiatan pelaksanaan merupakan implementasi dari perencanaan. Pelaksanaan tindakan dilakukan pada proses pembelajaran secara terstruktur sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan memberikan LKPD dengan menerapkan media pembelajaran Powtoon sesuai dengan RPP.

Kegiatan refleksi merupakan observasi dengan mengamati secara langsung bagaimana aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Pada saat observasi dilaksanakan peneliti telah mempersiapkan lembar observasi bagi guru dan siswa guna mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Powtoon.

Kegiatan refleksi dilakukan setelah akhir siklus dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan tindakan yang dilakukan. Setelah itu peneliti merumuskan tindakan berikutnya dan apabila berdasarkan refleksi perlu dilaksanakan pengulangan siklus maka dapat diulang lagi sampai pembelajaran optimal.

Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari tes akhir siklus (posttest).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa prasiklus, siklus I dan siklus II

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa lolos KKM	15	22	28
% siswa lolos KKM	48%	71%	90%
Rata-rata nilai siswa	70.0	74	89

Tabel 1 memperlihatkan kenaikan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal di setiap siklus. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah terdapat 75% siswa yang tuntas KKM. Data tersebut memperlihatkan terjadi peningkatan dari prasiklus sampai siklus II. Dan keberhasilan penelitian sesuai dengan indikator keberhasilan didapat saat siklus II, yaitu lebih dari 90% siswa tuntas KKM. Nilai rata-rata di setiap siklus juga mengalami kenaikan. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 89 atau di atas KKM.

Hasil Observasi terhadap Guru

Data observasi guru dianalisa secara kuantitatif dan kualitatif dan disajikan secara deskriptif naratif. Skor data observasi mengacu pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria dan skor hasil observasi

Skor	Kriteria
1	Kurang
2	Sangat kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Skor didapat dengan menggunakan rumus:

$$Skor\ observasi = \frac{\sum Total\ skor\ siklus}{\sum indikator \times \sum Pertemuan}$$

Hasil observasi terhadap guru yang dilakukan oleh observer pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil observasi terhadap guru siklus 1

No	Aspek Pengamatan	Skor			Total
		Pert1	Pert 2	Pert 3	
1	Penguasaan kelas	3	4	4	11
2	Penggunaan pendekatan	3	3	4	10
3	Alokasi waktu	3	4	4	11
4	Membimbing siswa	3	3	4	10
5	Meragamkan aktivitas siswa	3	3	4	10
6	Kejelasan penugasan	3	3	3	9
7	Mengevaluasi hasil kegiatan siswa	3	4	3	10
8	Mendorong siswa mencari data informasi untuk menjawab pertanyaan	3	3	3	9
9	Mendorong siswa berpikir kreatif dan aktif	2	3	4	9
10	Mendorong rasa ingin tahu siswa untuk bertanya	3	3	4	10
11	Mendorong siswa agar tidak takut berbuat kesalahan	2	3	3	8
12	Menciptakan suasana senang dalam kegiatan pembelajaran	3	3	4	10
13	Memberikan <i>reward</i> Verbal (ucapan bagus, baik, betul)	2	3	3	8
14	Memberikan <i>reward</i> Nonverbal (anggukan, tepuk tangan, kontak)	3	3	2	8
Jumlah total skor					133
Skor observasi guru siklus 1					3,2

Hasil penilaian aktivitas guru di siklus 1 memiliki nilai/skor 3,2. Dengan skor tersebut membuat kinerja guru di siklus 1 berada di kategori Cukup.

Hasil observasi terhadap guru yang dilakukan oleh observer pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil observasi terhadap guru siklus 2

No	Aspek Pengamatan	Skor			Total
		Pert1	Pert 2	Pert 3	
1	Penguasaan kelas	3	3	4	10
2	Penggunaan pendekatan	3	4	5	12
3	Alokasi waktu	4	4	5	13
4	Membimbing siswa	3	4	5	12
5	Meragamkan aktivitas siswa	4	4	5	13
6	Kejelasan penugasan	3	3	4	10
7	Mengevaluasi hasil kegiatan siswa	4	5	5	14
8	Mendorong siswa mencari data informasi untuk menjawab pertanyaan	3	4	5	12
9	Mendorong siswa berpikir kreatif dan aktif	4	5	4	13
10	Mendorong rasa ingin tahu siswa untuk bertanya	4	4	5	13
11	Mendorong siswa agar tidak takut berbuat kesalahan	3	4	5	12
12	Menciptakan suasana senang dalam kegiatan pembelajaran	4	3	4	11
13	Memberikan <i>reward</i> Verbal (ucapan bagus, baik, betul)	3	4	4	11
14	Memberikan <i>reward</i> Nonverbal (anggukan, tepuk tangan, kontak)	4	3	3	10
Jumlah total skor					166
Skor observasi guru siklus 1					4,0

Hasil penilaian aktivitas guru di siklus 2 memiliki nilai/skor 4. Dengan skor tersebut membuat kinerja guru di siklus 2 berada di kategori Baik.

Hasil Observasi terhadap Siswa

Hasil observasi terhadap siswa yang dilakukan oleh observer pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil observasi terhadap siswa siklus 1

No	Uraian Aspek Pengamatan	Skor			Total
		Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	
1	Siswa bertanya	1	2	2	5
2	Siswa mengobrol sendiri di luar materi	1	2	2	5
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan guru	1	2	3	6
4	Siswa bercanda	2	2	2	6
5	Siswa menyahut asal-asalan	2	2	3	7
6	Siswa antusias belajar	1	2	2	5
7	Siswa percaya diri	1	2	2	5

8	Siswa malu	5	5	5	15
9	Siswa bermain-main sendiri	5	4	4	13
10	Siswa tidur-tiduran	5	5	5	15
11	Siswa menyimak guru	4	5	5	14
12	Siswa terlibat aktif	5	5	5	15
13	Siswa menghargai hasil kerja teman	5	5	5	15
14	Siswa terlambat masuk kelas	5	5	5	15
Jumlah total skor					141
Skor observasi siswa siklus 1					3,4

Hasil penilaian observasi siswa di siklus 1 memiliki nilai/skor 3,3. Dengan skor tersebut membuat kondisi siswa di siklus 1 berada di kategori Cukup.

Hasil observasi terhadap siswa yang dilakukan oleh observer pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil observasi terhadap siswa siklus 2

No	Uraian Aspek Pengamatan	Skor			Total
		Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	
1	Siswa bertanya	3	3	4	10
2	Siswa mengobrol sendiri di luar materi	3	3	3	9
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan guru	3	3	4	10
4	Siswa bercanda	3	3	3	9
5	Siswa menyahut asal-asalan	3	3	3	9
6	Siswa antusias belajar	4	4	4	12
7	Siswa percaya diri	3	3	4	10
8	Siswa malu	5	5	5	15
9	Siswa bermain-main sendiri	5	5	5	15
10	Siswa tidur-tiduran	5	5	5	15
11	Siswa menyimak guru	5	5	5	15
12	Siswa terlibat aktif	5	5	5	15
13	Siswa menghargai hasil kerja teman	5	5	5	15
14	Siswa terlambat masuk kelas	5	5	5	15
Jumlah total skor					174
Skor observasi siswa siklus 2					4,1

Hasil penilaian observasi siswa di siklus 2 memiliki nilai/skor 4,1. Dengan skor tersebut membuat kondisi siswa di siklus 2 berada di kategori Baik.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan media pembelajaran *Powtoon* sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Hal ini dapat dilihat pada saat penelitian dilaksanakan di kelas XA MAN 4 Madiun. Hasil observasi pada kinerja guru di penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa semakin meningkat di setiap siklusnya. Di siklus 1, kinerja guru masuk dalam kategori cukup. Hal ini

terjadi karena guru masih belum cukup mampu membawa siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Di siklus 2, kinerja guru masuk dalam kategori baik. Hal ini terjadi karena guru telah belajar dari hasil refleksi di siklus sebelumnya. Di siklus 2 guru mampu membimbing siswa dengan lebih baik

Hasil observasi siswa yang dilakukan observer memperlihatkan bahwa pada siklus 1 aktivitas siswa dalam kategori cukup. Di siklus 1 ditemukan siswa yang tidak mengikuti instruksi guru. Pada siklus 2 aktivitas siswa masuk dalam kategori baik. Hal itu ditandai dengan banyaknya siswa yang sudah mulai aktif mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan semangat belajar siswa dapat dilihat pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, siswa memanfaatkan waktu yang diberikan guru untuk kegiatan siswa yang terbukti dengan siswa dapat memahami materi yang diterangkan oleh guru dengan menggunakan media *Powtoon*, selanjutnya siswa memasukkan kata kunci materi pelajaran yang mereka temukan dalam media *Powtoon* sebagai catatan materi. Siswa memperhatikan media dan rasa suka siswa terhadap pelajaran, serta siswa dapat memahami dan mengerti pelajaran lebih baik. Sehingga muncul semangat partisipasi siswa dalam bertanya dan menjawab. Dengan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran meningkat.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pemanfaatan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XA MAN 4 Madiun dalam pelajaran Fisika materi Energi. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai siswa dan meningkatnya prosentase siswa yang tuntas KKM yaitu 90%. Media pembelajaran *Powtoon* juga berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa terbukti dengan indikator keberhasilan dari penelitian ini masuk dalam kategori baik.

PENELITIAN LANJUTAN

Media Pembelajaran *Powtoon* bukanlah satu-satunya media pembelajaran yang mendorong siswa lebih kreatif. Masih banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan dan dikembangkan. Jika lebih banyak media pembelajaran yang diterapkan dan dikembangkan, diharapkan akan memberikan inovasi-inovasi baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Kepala Madrasah, guru-guru, dan siswa MAN 4 Madiun yang telah mengizinkan penelitian ini dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B. I. (2015). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Laksana: Yogyakarta
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : AR-Ruzz Media
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar, S. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu: Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 25 Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hamzah dan Nurdin Mohamad. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Khamid. 2015. *Penggunaan Media Powtoon Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo*. *Skripsi*. Universitas Malang, Jawa Timur. *Tidak dipublikasikan*
- Pardjono, dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Lembaga Penelitian UNY: Yogyakarta.
- Subana, M. S. (2011). *Dasar - Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung : Pustaka Setia.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh penggunaan media bervariasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103-107.