

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *POWTOON* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA SISWA UPT SPF
SMP NEGERI 1 MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

REZKI SAMULIA

105311101920

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024/2025



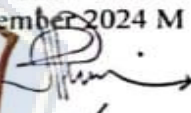


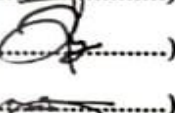
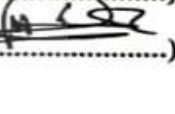


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **REZKI SAMULIA**, NIM 105311101920 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 262 TAHUN 1446 H/2024 M, Tanggal 27 Agustus 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2024.

Makassar, 29 Safar 1446 H
02 September 2024 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|---------------------------|--|---|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. Ir. H. Abd Rakhman Nanda, S.T., M.T., IPU (.....) |  |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, M.Pd., Ph.D (.....) |  |
| 3. Sekretaris : | Dr. Baharullah, M. Pd (.....) |  |
| 4. Penguji | 1. Dr. Iknawati Thahir, S.T., M.Pd (.....) |  |
| | 2. Wahyuddin, S.Pd., M.Ed (.....) |  |
| | 3. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd (.....) |  |
| | 4. Firdaus, S.Pd., M.Pd (.....) |  |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : REZKI SAMULIA
Stambuk : 105311101920
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 02 September 2024 M

Pembimbing I

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Pembimbing II

Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erym Akib, M.Pd., Ph.D
NBM. 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM- 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Rezki Samulia**

Nim : 105311101920

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPA SISWA UPT SPF SMP NEGERI 1 MAKASSAR**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 13 Agustus 2024
Yang Membuat Pernyataan


Rezki Samulia



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rezki Samulia

Nim : 105311101920

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dengan ini

menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 13 Agustus 2024
Yang Membuat Pernyataan

Rezki Samulia

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain)

“QS.Al-Insyirah:6-7”

Ide yang terlalu banyak dikepala akan mengganggu hidupmu jika tidak kau eksekusi juga

“Boy Chandra”

Segala sesuatu menunggu pada waktunya. Tak ada mawar yang mekar sebelum waktunya. Matahari juga tidak terbit sebelum waktunya. Tunggu apa yang menjadi milikmu pasti akan datang kepadamu

“Maulana Jalaluddin Rumi”

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan khususnya untuk kedua orang tua, keluarga besar, sahabat dan dosen selama perkuliahan atas keikhlasan, pikiran dan ilmu serta doa dan dorongan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa

ABSTRAK

Rezki Samulia, 2024. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Bapak Muhammad Nawir. Pembimbing 2 Bapak Syarifuddin Cn Sida.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kekreatifan dan pengaruh penggunaan media interaktif *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design, Pre-test dan post-test satu kelompok digunakan sebagai desain penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 438 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII yang berjumlah 42 orang, terpilih melalui *Porposive Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh penggunaan media interaktif *Powtoon* terhadap pembelajaran IPA menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $4.759 > 1.682$ dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Hasil Belajar, IPA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar**”. Salam dan shalawat juga senantiasa kita hanturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan banyak terimakasih kepada makhluk kasat mata yang sering jatuh tapi tetap tumbuh yang bernama **Rezki Samulia** karna telah berusaha sekuat kemampuannya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan seribu rasa sayang dan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada kedua makhluk tuhan yang ditakdirkan menjadi orang tua penulis yang tidak pernah putus doa dan usahanya untuk penulis **Ayahanda Hasan B. Umar dan Ibunda Jusnawati**, Serta kepada Saudari **Rika Paratiwi** dan **Haswita** yang tidak pernah lupa berbagi bahagia untuk penulis, dan kepada ketiga saudara laki-laki penulis yang bernama **Arham, Ilham, dan Asraful Akhsan** yang penulis yakini bahwa didalam doanya kadang terselip nama penulis.

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada **Ayahanda Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.** selaku pembimbing I dan **Ayahanda Dr. Syarifuddin Cn.sida, M.Pd** selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran, kesabaran, serta selalu menasehati penulis saat membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. H Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., P.Hd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd.,M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan dan seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan karna telah memberikan Ilmu pengetahuan kepada penulis.

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada kepala sekolah , guru, dan staf UPT SPF SMP Negeri Makassar yang memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada keluarga penulis yang menemani, membantu dan menasehati penulis selama berada di kota makassar Raodatul Jannah. A, Septi Aminah Amir, Mirdayana Sefia Putri. A, Nurfadillah Adam, Novika Rahmasari, serta sahabat yang senantiasa menemani saat keadaan suka dan duka dari penulis Uswatun Hasana, Firda Iasya, Ersyanda Yunarzat, Muh. Inal Alsyahrani, Mugnilily, Nirmalasari, Sarah Puspita, Ahmad Mutawakkil, Nurfadillah Fajhri, Alif Nur, M. Nur Rezki dan yang lain yang tidak sempat penulis sebutkan.

Penulis Menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan demi

kesempurnaan skripsi ini, Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi dan bermanfaat bagi perkembangan teknologi pendidikan.

Wassalamualaikum Wraahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 29 Agustus 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Konsep	7
1. Pembelajaran Daring	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Manfaat Media Pembelajaran	10
4. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	11
5. Hasil Belajar	16
6. Karakteristik Pelajaran IPA	19
B. Kerangka Pikir	21
C. Hasil Penelitian Relevan	22
D. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel	26
D. Desain Penelitian.....	27
E. Variabel Penelitian	28
F. Definisi Operasional Variable	29
G. Prosedur Penelitian	29
H. Instrument Penelitian	31
I. Teknik Pengumpulan Data	31
J. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	48
A. Simpulan	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51
RIWAYAT HIDUP.....	78

DAFTAR TABEL

3.1 Keadaan Populas I	26
3.2 keadaan Sampel	27
3.2 Presentase aktivitas siswa	33
3.3 Hasil Belajar Siswa	34
4.1 Kategori Lembar Aktivitas Belajar	36
4.2 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa Selama Penelitian Berlangsung	37
4.3 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar (<i>preetest</i>)	40
4.4 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar (<i>Preetest</i>)	40
4.5 Distribusi Dan Frekuensi Hasil Belajar (<i>Preetest</i>)	41
4.6 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar (<i>preetest</i>)	41
4.7 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar (<i>Posttest</i>)	42
4.8 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Biologi (<i>Posttest</i>)	42
4.9 Distribusi Dan Frekuensi Hasil Belajar (<i>Posttest</i>)	43
4.10 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar (<i>posttest</i>)	43
4.11 Distribusi Hasil Belajar Biologi <i>Preetest</i> Dan <i>Posttest</i>	44
4.12 Distribusi Uji-t One Group Pretest-Posttest	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Persuratan.....	52
Lampiran B Instrumen Penelitian.....	59
Lampiran C Data Hasil Penelitian.....,	66
Dokumentasi Penelitian.....	73



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi kehidupan manusia, pada saat ini pendidikan di Indonesia menjadi hal terpenting bagi kehidupan masyarakat karna pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat menunjang kesuksesan di masa yang akan mendatang. Pendidikan zaman sekarang sudah banyak macam cara pembelajarannya

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Pasal 20 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, tugas guru dan dosen termasuk merencanakan dan melaksanakan pelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas tinggi, dan menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Tujuan pelatihan yang pertama adalah untuk memperjelas apa yang sebenarnya diinginkan dari pelatihan, karena tanpa tujuan yang jelas maka seluruh kegiatan pelatihan tidak memiliki arah yang jelas dan pelatihan justru gagal. Selanjutnya tujuan akhir pendidikan adalah memberdayakan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu menjadi manusia sempurna (insan kamil)

yang berusaha untuk taat dan bertanggung jawab kepada Allah SWT. Allah SWT berfirman dalam QS. AL-Dzariat (51)56 yang berbunyi .:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Terjemahan:

Tidaklah Aku ciptakan jin dan manusia melainkan untuk beribadah kepadaku.

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Belajar adalah usaha sadar, terarah, dan terkendali untuk membuat orang lain belajar atau melakukan perubahan yang relatif permanen pada orang lain. Dengan upaya tersebut maka hasil belajar yang maksimal dapat dicapai dan usaha ini adalah pembelajaran..Di dalam sebuah proses pembelajaran menggunakan media adalah peluang guru dalam mencapai tujuan dengan mudah, Sehingga Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima, baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak, sehingga penerima memiliki motivasi untuk belajar dan mendapatkan hasil yang memuaskan, menurut Mudlofir & Rusydiyah (2019:124).

Di zaman yang standar teknologi sudah dikenal luas bagi masyarakat tidak sedikit dari guru ataupun calon guru mulai menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran melibatkan teknologi contohnya penggunaan komputer, handphone dan sejenisnya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan memanfaatkan fitur yang di sediakan dalam teknologi tersebut demi mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian dengan judul pengaruh media interaktif berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPA Siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Penelitian

ini menjadi penting untuk memenuhi informasi apakah penggunaan media pembelajaran menggunakan *powtoon* dalam pembelajaran interaktif dapat memberi pengaruh terhadap hasil pelajar dengan mengevaluasi dampak positif maupun negatif yang di peroleh selama penggunaan media tersebut di dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio dan visual. Salah satu alternatif dari kemajuan teknologi adalah penggunaan media interaktif untuk materi yang dianggap sulit untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan karena dikombinasikan dengan media seperti audio dan visual. Media ini sangat menarik untuk digunakan di kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dan guru memiliki lebih banyak pilihan media pembelajaran.

Powtoon adalah aplikasi online yang berfungsi sebagai pembuat video presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan *Powtoon* adalah mudah digunakan karena hasilnya berupa video dan dapat membuat animasi yang menarik minat siswa. Aplikasinya memiliki banyak pilihan animasi, sehingga tidak perlu membuat animasi secara manual. *Powtoon* juga dapat membuat video animasi kartun yang dapat diisi dengan materi pembelajaran dan menjadi media pembelajaran untuk siswa.

Setelah studi pendahuluan di lakukan di sekolah Peneliti akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang akan mereka hadapi, termasuk kondisi saat ini dan kemungkinan kemungkinan yang akan datang. Peneliti menggunakan siswa dan warga sekolah UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar

sebagai sumber informasi dalam studi pendahuluan ini. Mereka adalah orang-orang yang dapat digunakan sebagai tempat untuk berbicara dan bertukar pikiran tentang informasi yang diperlukan tentang masalah dan topik penelitian yang akan dilakukan. Dengan demikian, penelitian di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, buku dan papan tulis digunakan sebagai media, dan bahwa inovasi penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat di manfaatkan di dalam proses pembelajaran sebagai bentuk motivasi belajar siswa karna di dalamnya terdapat fitur video, gambar, audio untuk pengguna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: Apakah hasil belajar IPA siswa di UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif *Powtoon*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media interaktif *Powtoon* berdampak pada hasil belajar IPA siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kontinum pendidikan khususnya pembelajaran berbasis media (*Powtoon*) terhadap hasil belajar UPT SPF SMP Negeri 1 Kota Makassar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi pihak sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar yang dapat memberi dorongan kepada siswa agar lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam penggunaan media berbasis teknologi yang tepat sehingga dapat membangkitkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan masukan dan informasi dalam penggunaan media *Powtoon* untuk meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Untuk melatih dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian, serta mengubah wawasan peneliti tentang tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (*Powtoon*) terhadap hasil belajar yang akan di raih oleh siswa di UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar.

Hasil penelitian ini juga dapat di jadikan sebagai bahan rujukan oleh penulis selanjutnya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini akan di terbitkan dalam bentuk jurnal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Pembelajaran daring

Di era yang penggunaan teknologi sudah tidak asing lagi bagi Masyarakat baik itu anak-anak maupun orang dewasa, teknologi saat ini menjadi sesuatu yang penting bagi kehidupan karena sebagian besar kegiatan dapat dilakukan menggunakan teknologi dengan bantuan jaringan dan internet sehingga manusia dapat mengerjakan pekerjaan dengan mudah, begitu juga dengan dunia Pendidikan. Saat ini penggunaan teknologi di dunia pendidikan juga sudah banyak digunakan, tenaga pendidik menggunakan teknologi sebagai media ajar untuk peserta didik di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan dengan bantuan teknologi biasanya berupa gambar, video dan suara.

Pembelajaran daring, juga dikenal sebagai e-learning atau pembelajaran elektronik, adalah pendekatan dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi digital sebagai medium untuk menyampaikan materi pembelajaran, berinteraksi antara peserta didik dan instruktur, serta memfasilitasi interaksi antara peserta didik. Metode ini dapat mencakup berbagai bentuk, mulai dari platform pembelajaran online, kelas virtual, video pembelajaran, hingga konten pembelajaran interaktif.

Salah satu keunggulan pembelajaran daring adalah fleksibilitasnya. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja asalkan terhubung dengan internet. Ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih

terjangkau dan dapat diakses oleh mereka yang memiliki keterbatasan geografis atau waktu. Selain itu, pembelajaran daring juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan tempo dan gaya belajar masing-masing.

Namun, ada juga beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam pembelajaran daring. Salah satunya adalah aksesibilitas terhadap teknologi dan internet. Tidak semua orang memiliki akses yang sama terhadap perangkat komputer atau koneksi internet yang stabil. Selain itu, ada juga tantangan dalam mempertahankan tingkat keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam lingkungan pembelajaran yang tidak berbasis fisik. Meskipun demikian, dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, pembelajaran daring terus mengalami peningkatan dan inovasi untuk mengatasi tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan keunggulan teknologi, pembelajaran daring memiliki potensi untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan terpersonal bagi peserta didik di seluruh dunia.

2. Media pembelajaran

a. Media pembelajaran

Media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar." Media massa berfungsi sebagai penghubung antara orang yang menerima pesan dan orang yang menyampaikan informasi. Menurut Arsyadis (2020:3) dari AECT (Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi, 1977), "media adalah segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi."

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah ini berarti “suatu media alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menjelaskan pesan-pesan dalam suatu proses komunikasi atau komunikasi dari seseorang ke orang lain”.

Arsyad (2011) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Mereka juga mengatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar atau wahana fisik yang menempatkan materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, menurut Sadiman (2008: 7). Dari penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar adalah suatu alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan cara yang lebih efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat membuat lingkungan, suasana, dan metode belajar yang lebih nyaman. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk proses pendidikan.

Menurut Arsyad (2011), lingkungan belajar secara umum dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media audio (suara) mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk media audio adalah rekaman audio, rekaman radio, dan lain-lain; dalam dunia pendidikan, laboratorium bahasa sering menggunakannya.

- 2) Media visual, atau gambar, adalah jenis media yang memusatkan perhatian pada indra penglihatan. Dalam konteks pembelajaran, media visual dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Sumber-sumber ini juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membuat hubungan antara materi pelajaran dan dunia nyata.
- 3) Media audiovisual menggabungkan komunikasi visual dan audio, dengan gambar dan suara sebagai pendukungnya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa keunggulan media massa untuk pembelajaran menurut keterampilan Dayton (Aristo 2003) adalah:

- a. Penyajian subjeknya bisa seragam;
- b) Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- d. Efisiensi waktu dan tenaga;
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
- f. Memungkinkan pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja;
- g. Mengembangkan sikap positif terhadap materi dan pembelajaran;
- h. dan Menjadikan peran guru lebih positif dan produktif.

Selain manfaatnya, media pembelajaran juga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut. Menurut (Sanaky 2013), lingkungan belajar dapat merangsang siswa untuk belajar, yaitu dengan cara sebagai berikut:

- a) menyajikan benda nyata dengan benda langka;
- b) Buat salinan objek nyata;

- c) Konkretisasi konsep abstrak;
- d) Memberikan pemahaman yang terpadu;
- e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak;
- f) Menyajikan informasi secara konsisten;
- g) Ciptakan lingkungan belajar yang santai, santai dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

(Aristo 2003) berpendapat bahwa selain beberapa keunggulan media massa seperti di atas, kita juga dapat menemukan banyak keunggulan praktis lainnya, yaitu:

- a) Media massa dapat menjadikan suatu pokok bahasan yang abstrak menjadi lebih konkrit;
- b. Media massa juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang terbatas;
- c. Media massa dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia;
- d. Media massa juga dapat menyajikan pembelajaran berupa hal-hal atau kejadian yang jarang dan berbahaya di dalam kelas;
- e. Informasi kelas yang disajikan dengan media yang tepat akan meninggalkan kesan yang mendalam dan bertahan lebih lama bagi siswa..

4. Media Pembelajaran *Powtoon*

a. Pengertian Media *Powtoon*

Powtoon merupakan aplikasi web online yang dapat di gunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan

time line yang sangat sederhana. Menurut Sari dan Suci Rohayati (2017:1) ”*Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video”. Oleh karena itu, penggunaan media *powtoon* yang menampilkan berbagai macam fitur animasi, seperti animasi kartun dan tulisan tangan bisa dijadikan sebagai salahsatu solusi agar siswa tertarik dalam belajar. Hal ini didukung oleh pendapat dari (Aksoy,2012) yang menyatakan bahwa media pembelajaran animasi lebih efektif.

Hampir semua fitur dapat diakses dalam saru layar, yang membuat *powtoon* mudah digunakan dalam proses membuat sebuah paparan. Aplikasi *powtoon* dapat diakses oleh siapapun baik guru maupun peserta didik (Kholilurrohmi, 2017). Salah satu media komputer (*software*) yang mampu menyajikan informasi informasi yakni dengan *software powtoon*.

Animasi *Powtoon* salah satu media interaktif *online* yang didalamnya terdapat berbagai macam template yang digunakan untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui visualisasi yang menarik Nurdiansyah, dkk (2018). *Powtoon* adalah perangkat lunak untuk membuat video animasi secara sederhana namun bukan untuk sejenis film, tetapi lebih kepada mempresentasikan materi secara variatif, unik, dan menyenangkan sesuai dengan tingkat imajinasi, daya komunikasi, kreasi, serta kontemplasi. Selain itu, *Powtoon* sudah direkomendasikan menjadi program yang cocok digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang nasional. Karena sudah memiliki alat dan berbagai efek yang cocok untuk mempengaruhi kreativitas, pemikiran dinamis, dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio dan visual. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi menyenangkan karna disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternative media pembelajaran guru lebih bervariasi. Kelebihan aplikasi *Powtoon* sendiri adalah aplikasi yang bersifat interaktif dan menarik dalam hal audio ataupun visual.

Powtoon masih dianggap asing oleh beberapa orang, karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Populsaritas *Powtoon* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, *Powtoon* jauh lebih evisisen dan efektif untuk membawa materi video yang lebih hidup.

b. Manfaat media *Powtoon*

Media *Powtoon* memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran disekolah. Salah satunya yaitu membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Deliviana, 2017). Adapun manfaat lain media pembelajaran *Powtoon* yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbaslistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atay lisa belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan daya indera, seperti misalnya;

- a) Objek yang terlalu besar, bisa digunakan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atay gambar.
- b) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelipse* atau *high-speed photography*.
- c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi leewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- d) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, digram, dan lain lain
- e) Konsep yang terlalu luas (pemandangan alam, iklim dan lain lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar dan lain=lain

Berdasarkan penjelasan diatas, ada beberapa manfaat media *powtoon* yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah. Media *Powtoon* bisa memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan materu karena banyak aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang lebih menarik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon*

Didalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan, Foresty (2017) mengemukakan kelebihan dan kekurangan media *Powtoon* yaitu:

1) Kekurangan Media *Powtoon*

- a) Presentasi menggunakan *Powtoon* ini kurang efektif apabila di terapkan diperguruan tinggi, karena durasi yang digunakan terlalu singkat sehingga

sangat sulit bagi peserta didik untuk memahami materi yang akan disampaikan

- b) Proses pembuatan harus terhubung ke internet dan memerlukan waktu yang cenderung lama
- c) Memerlukan kemahiran untuk menggunakan aplikasinya.

2) Kelebihan Media *Powtoon*

- a) Memiliki animasi-animasi yang menarik
- b) Mencakup segala aspek indera
- c) Sangat pas jika presentasi menggunakan media *powtoon* pada jenjang sekolah SMP karena mampu mengurangi rasa bosan melalui animasi-animasi yang dimilikinya
- d) Hasil yang diperoleh sangat menarik jika diiringi suara latar belakang yang pas
- e) Interaktif

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media *powtoon*, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangan, pengguna media *powtoon* ini harus mempunyai keahlian untuk mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihannya, media *Powtoon* ini sangatlah inovasi dalam pembelajaran karena lebih interaktif dengan berbagai macam animasinya sehingga peserta didik dapat menikmati pembelajaran yang disajikan guru di dalam kelas.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditunjukkan dalam skala berupa huruf, kata, atau simbol (Martina, 2019). Sebagai hasil belajar, siswa mempunyai banyak pengalaman yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Pratama dan Kiki Aryaningrum, 2017). Penilaian proses dan hasil belajar dan pembelajaran merupakan penerapan Standar Nasional Pendidikan (SPN) Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005. Tugas SNP berimplikasi pada model dan teknik penilaian pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dan evaluasi proses dan hasil pembelajaran meliputi evaluasi eksternal dan internal. Tahapan perencanaan pembelajaran dan evaluasi proses dan hasil belajar meliputi rencana evaluasi proses pembelajaran dan rencana evaluasi hasil belajar siswa. Rencana evaluasi proses dan hasil belajar mengajar merupakan rencana evaluasi yang dilaksanakan oleh guru, yang dengan demikian perkembangan hasil belajar siswa senantiasa dipantau sesuai dengan kemungkinan dan kemampuan yang diharapkan.

Berdasarkan taksonomi Bloom (2001), hasil belajar dalam pembelajaran mencakup tiga subkategori, yaitu:

1) Ranah kognitif yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

a) Pemahaman;

- b) permohonan;
- c) analisis;
- d) sintesis; dan
- (e) penilaian.

2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, yang meliputi lima tingkat kemampuan, yaitu:

- a) penerimaan;
- b) respon/reaksi;
- c) evaluasi organisasi;
- d) barang-barang yang mempunyai nilai; dan
- e) nilai kompleks.

3) Bidang psikomotorik, meliputi:

- a) keterampilan motorik;
- b) penggunaan benda; dan
- c) koordinasi neuromuskular (pengikatan, pelacakan).

Hasil belajar kognitif lebih dominan dibandingkan afektif dan psikomotorik karena lebih terlihat, namun hasil belajar psikomotorik dan afektif hendaknya menjadi bagian dari hasil penilaian sekolah dan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah pembelajaran dan dapat digunakan guru sebagai ukuran atau kriteria untuk mencapai tujuan pendidikan, dan hal ini dapat dicapai bila siswa sudah memahami pembelajaran yang melibatkan perubahan perilaku menjadi lebih baik.

Keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada kecerdasan saja, tetapi sikap, kebiasaan dan kemampuan belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang. Proses belajar dan hasil usaha belajar dipengaruhi secara signifikan oleh perbedaan individu (Martina, 2019).

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada di dalam diri siswa dan di luar siswa. Faktor internal berasal dari dalam diri anak dan bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa.

1) Faktor internal.

a. Fisik

Faktor fisik meliputi faktor kesehatan dan kecacatan jasmani, apabila kesehatan dan kecacatan jasmani mengakibatkan prestasi yang buruk atau tidak tuntas maka hal ini sangat mempengaruhi pembelajaran.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis meliputi perhatian, minat, bakat dan motif yang beberapa di antaranya mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar. Dalam pembelajaran harus memperhatikan apa yang dapat merangsang siswa untuk belajar dengan baik dan berkonsentrasi, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berkaitan atau menunjang minat siswa dalam belajar.

2) Faktor luar.

a. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan anak. Faktor keluarga dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu cara orang tua membina

hubungan keluarga, suasana rumah, keadaan keuangan keluarga, pemahaman orang tua, beberapa faktor tersebut dapat membawa pada prestasi akademik yang baik jika dibiarkan. nah, jika tidak terjadi sebaliknya maka prestasi akademik anak akan turun, karena banyak permasalahan tersebut yang mengganggu atau membebani mereka.

b. Faktor Sekolah

Sekolah berperan sangat aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meliputi disiplin sekolah, hubungan guru-siswa, alat peraga, dan metode belajar mengajar. Beberapa faktor tersebut tentu saja adalah guru yang perlu mengetahui lebih banyak tentang kebutuhan siswanya.

c. Faktor Masyarakat

Selain faktor keluarga dan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar, terdapat juga faktor masyarakat seperti keaktifan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, dimana ketiganya saling berkaitan karena suatu hal yang baik. kehidupan sosial mempunyai dampak positif bagi siswa..

6. Karakteristik Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan. Sains adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta dan apa yang dapat dirasakan oleh indera dan apa yang tidak dapat dirasakan oleh indera. Menurut Wahyana dalam Trianto (2011:136), ilmu adalah pengetahuan yang tersusun secara sistematis, yang penerapannya biasanya terbatas pada fenomena alam. A. N. Whitehead (M.T Zen) Sumaj (1998: 29) berpendapat bahwa sains muncul dari

pertemuan dua kelas pengetahuan. Urutan pertama berdasarkan hasil observasi gejala/fakta, dan urutan kedua berdasarkan persepsi masyarakat terhadap alam semesta. Sains berorientasi pada penelitian dan tindakan untuk membantu siswa merasakan lingkungan alam secara lebih mendalam (Trianto, 201: 153). Tujuan ilmu pengetahuan adalah untuk menggugah minat masyarakat agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya terhadap alam yang penuh misteri yang tiada habisnya. Tujuan pendidikan sains atau sains adalah agar peserta didik memahami/mengetahui 10 konsep ilmiah dan hubungannya serta dapat menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya sehingga semakin sadar akan kebesaran dan kekuasaan Penciptanya.

Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan sehingga siswa dapat mengeksplorasi dan memahami sains. Pendidikan alam berorientasi pada “menjelaskan” dan “melakukan” untuk membantu siswa memahami alam lingkungan secara lebih mendalam. Menurut data Departemen Pendidikan (2006: 2), mata pelajaran IPA meliputi:

- a. Memberikan pengetahuan dasar untuk perolehan pendidikan tinggi dan untuk penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan untuk memperoleh, mengembangkan dan menerapkan konsep-konsep ilmiah.
- c. Mendorong sikap ilmiah dan melatih siswa menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan permasalahannya.
- d. Menyadarkan siswa akan keteraturan alam dan segala keindahannya,

- e. Mendorong siswa untuk mencintai dan memuji Penciptanya.
- f. Mempromosikan keterampilan kreatif dan inovatif siswa.
- g. Untuk membantu siswa memahami ide-ide atau informasi baru dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.
- h. Menumbuhkan dan mengembangkan minat siswa terhadap mata pelajaran alam.

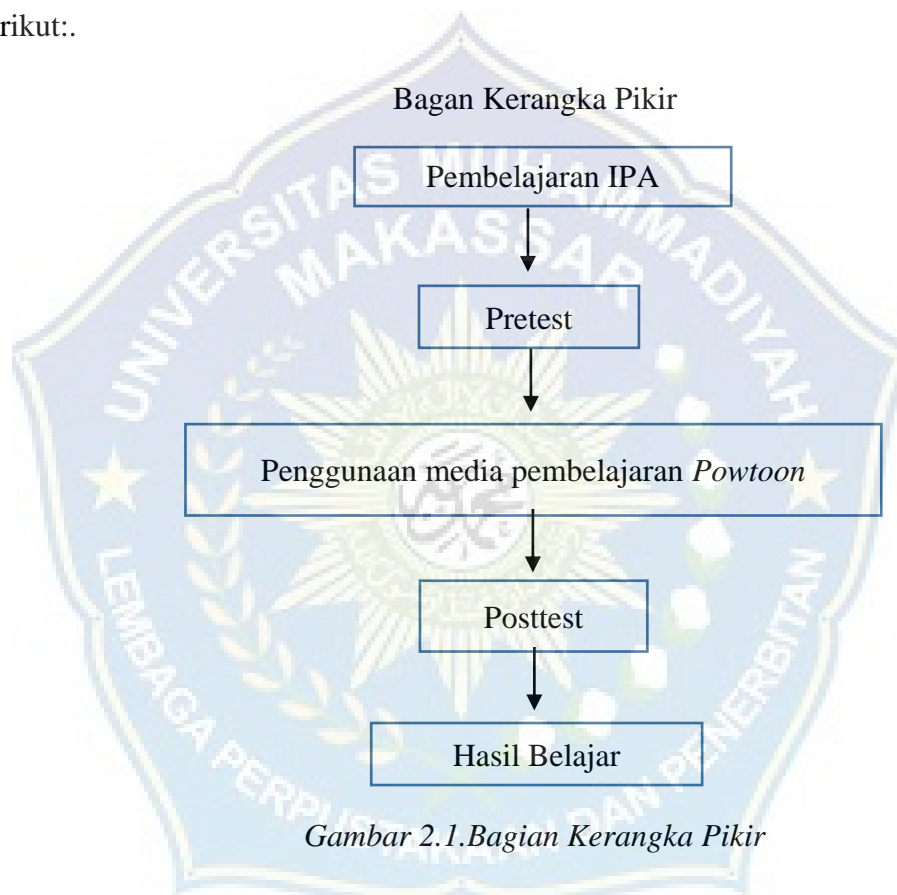
Berdasarkan uraian di atas, keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah pemanfaatan lingkungan belajar..

B. Kerangka Pikir

Powtoon adalah aplikasi presentasi yang berisi animasi untuk semua tingkatan (SD, SMP, SMA) ataupun guru. Media *Powtoon* dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan guru karena berisi fitur animasi bergerak yang mampu merangsang keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran, Media *powtoon* ini dapat memudahkan guru dalam melakukan proses ajar mengajar dalam kelas karena media ini dapat menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan kreatif.

Maksud dari judul penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran interaktif dengan bantuan media *Powtoon* sehingga diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berpengaruh. Hal ini dapat menjadi acuan baru bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih menarik sehingga pembelajaran tidak monoton. Kelebihan sumber ini adalah kemudahan penggunaannya sehingga dapat digunakan tanpa bimbingan

orang lain, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian eksperimen menggunakan media *Powtoon* di kelas VII. Penelitian ini dilakukan dengan pekerjaan pendahuluan dan tindak lanjut. pengujian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa IPT SPF SMP Negeri 1 Makassar Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut:.



C. Hasil Penelitian Relevan

Kegiatan penelitian terumbu karang yang memberikan paparan terhadap penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut temuan penelitian terkait penelitian ini, antara lain:

Penelitian Nugroho (2020) berjudul “Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Kelas XI MIPA 2 SMAN 2 Pangudi Luhur Sedayu”. Hasil penelitiannya didapatkan pengembangan media produk untuk materi cerita pendek pada siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 2 Pangudi Luhur Sedayu menghasilkan produk pembelajaran bermedia Powtoon untuk materi cerita pendek. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan peneliti terdapat pada tujuan dan metode penelitiannya. Tujuan penelitian Nugroho bertujuan untuk memaparkan pengembangan materi cerita pendek menggunakan produk media Powtoon untuk siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur sedayu sedangkan tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Powtoon berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tersebut prakarya di SMP Negeri 2 Sungguminasa. Metode penelitian yang dilakukan Nugroho yaitu Research & Development (R&D), sedangkan peneliti menggunakan metode pre Eksperimen design pada satu kelas eksperimen.

Penelitian ini dilakukan Deiby Tiwow dkk (2022) dengan judul pengaruh media pembelajaran animasi Powtoon terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik. Perbedaan penelitian yang dilakukan Deiby Tiwow dkk dengan peneliti yaitu terdapat pada metode penelitian. Jenis penelitian Deiby Tiwow dkk digunakan adalah metode eksperimen dengan desain Treatment by level 2 x 2. sedangkan peneliti menggunakan metode pre Eksperimen dengan design pada satu kelas eksperimen.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019). Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori dan penelitian terdahulu yang telah di uraikan sebelumnya maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2009:107) “Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” Sedangkan menurut Arikunto (2006:3) mengatakan bahwa. Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design, sehingga penelitian ini hanya dapat digunakan pada satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Pre-test dan post-test satu kelompok digunakan sebagai desain penelitian, yaitu. kelompok eksperimen mendapat pre-test sebelum diberikan perlakuan dan kemudian post-test setelah pembelajaran berakhir..

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar Jl. Baji Areng No. 17 Baji Mappakasunggu, Kecamatan Mamajang Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 2 bulan, dari bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII 1	40
2.	VIII 2	40
3.	VIII 3	42
4.	VIII 4	42
5.	VIII 5	40
6.	VIII 6	40
7.	VIII 7	40
8.	VIII 8	41
9.	VIII 9	38
10.	VIII 10	37
11.	VIII 11	39
	Total	438

(Sumber: dari hasil observasi kelas SMP Negeri 1 Makassar)

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang diteliti. Sugiyono (2019:126) mengatakan bahwa “populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek-obyek atau subyek-subyek dengan jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan dari situlah diambil kesimpulannya”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar yang meliputi :

2. Sampel

Sugiyono (2019) mengatakan bahwa sampel adalah bagian kecil yang mewakili populasi tersebut. Bila peneliti tidak mampu mempelajari semua yang ada dipopulasi misalna karna keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam mengambil sampelnya Suharmi Arikunto (2010). Alasan digunakannya teknik *Purposive Sampling* oleh peneliti karena peneliti hanya bisa menggunakan kelas VIII.3 UPTS SPF SMP Negeri 1 Makassar karena keterbatasan waktu dan tenaga sehingga peneliti hanya memerlukan satu kelas yang mewakili karakteristik seluruh populasi. Diantaranya sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.2 keadaan Sampel

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	Kelas VIII 3	27	15	42
Jumlah Sampel				42

(Sumber: dari hasil observasi kelas SMP Negeri 1 Makassar)

D. Desain Penelitian

Bentuk desain penelitiannya adalah *One Group Pretest-Posttest*, dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen dilakukan *pra-tes* pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum dapat belajar IPA

menggunakan media *Powtoon*. Setelah tes pertama, siswa mendapat perlakuan yaitu belajar IPA menggunakan media *Powtoon*.

Setelah itu, siswa diberikan *post-test* yang didalamnya diteliti pengaruh pembelajaran IPA terhadap hasil belajar menggunakan media *Powtoon*. Secara sederhana desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Gambar 3.2

Keterangan :

O1 : *pretest* (tes awal sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan (pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran)

O2 : *posttest* (tes akhir setelah diberi perlakuan).

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek atau fungsi yang diteliti. Sugiyono (2019:112) mengatakan bahwa “variabel adalah segala sesuatu dalam bentuk apa pun yang dipilih peneliti untuk dipelajari guna memperoleh informasi darinya dan kemudian menarik kesimpulan”. Variabel merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian karena merupakan objek penelitian dan subjek penelitian. Secara umum variabel dibedakan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau terjadinya variabel terikat (dependen). Namun variabel terikat atau dependen adalah variabel yang terpengaruh atau berubah akibat adanya variabel bebas (bebas).

Berdasarkan gambaran di atas, terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu. variabel independennya adalah penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis media *Powtoon*, variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

F. Defisi Operasional Variabel

Powtoon adalah sebuah aplikasi yang bersifat online yang memungkinkan pengguna membuat video pendek yang memiliki fitur animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hasil dari aplikasi *Powtoon* berupa video yang dapat diputar di berbagai perangkat seperti *laptop, komputer, smartphone maupun handphone*

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.

G. Prosedur Penelitian

Perlu diperhatikan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan eksperimen. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap awal/pras eksperimen

Tahap ini digunakan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan diawal penelitian. Pada tahap ini peneliti melaksanakan studi literatur, studi lapang dan penemuan masalah.

2. Tahap penelitian/eksperimen

Tahap ini peneliti melakukan eksperimen yang diawali dengan deskripsi, desain instrumen dan penelitian. Kemudian peneliti melakukan pengambilan data

awal dari pretest, pembelajaran menggunakan perlakuan eksperimen, dan pengambilan data akhir dengan posttest. Berikut merupakan langkah-langkah pada tahap penelitian:

a. *Pretest*

Pretest adalah tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

b. Perlakuan

Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran dengan memberikan perlakuan atau treatment pada kelas eksperimen. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media *Powtoon*.

c. *Posttest*

Posttest dilakukan untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dan untuk membandingkan nilai dengan nilai yang didapat pada saat pretest, dari hasil perlakuan apakah posttest efektif terhadap hasil belajar siswa.

3. Tahap akhir

Setelah tahap pra eksperimen dan tahap eksperimen dilakukan, selanjutnya dilakukan tahap pasca eksperimen. Pada tahap ini merupakan penyelesaian dari penelitian. Pada tahap ini data pretest dan posttest dianalisis menggunakan perhitungan secara statistik dan peneliti menarik kesimpulan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengelola data aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan dalam kelas selama proses pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

2. Lembar Tes

Tes yaitu alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, serta kemampuan yang dimiliki oleh individu berisi soal-soal yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA yang berupa soal pretest dan posttest. Pretest yaitu tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran media pembelajaran berbasis media *Powtoon*. Posttest yaitu tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media *Powtoon*.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang dialami subjek. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi tentang penggunaan media *Powtoon* di kelas IPA dan keadaan siswa selama kegiatan belajar mengajar.

2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data di mana responden diberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang kemudian harus merekaanggapi. Tes ini mengukur pemahaman siswa terhadap sains. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pre-test dan post-test berupa soal pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 10 soal.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini memberikan informasi tentang status siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran..

J. Teknik Analisi Data

Analisis data merupakan serangkaian kajian, pengelompokan, sistematika, penafsiran, dan verifikasi data sedemikian rupa sehingga fenomena tersebut mempunyai nilai sosial, akademis, dan natural. Analisis data dilakukan setelah data sampel dikumpulkan dengan menggunakan instrumen. Dengan adanya uji statistik ini dapat digunakan untuk menghitung data yang diperoleh dan kemudian menganalisisnya. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan dua jenis teknik statistik, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

1. Statistik deskriptif

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik inferensial parametrik. Analisis data merupakan kegiatan setelah mengumpulkan data dari seluruh responden atau sumber data lainnya. Dalam penelitian digunakan dua jenis statistik untuk menganalisis data yaitu:

a. Analisis Data Siswa

Analisis Data Siswa dilakukan untuk mengetahui seberapa paham siswa mengenai pembelajaran yang diberikan dengan bantuan media *Powtoon*. Langkah-langkah menganalisis prestasi siswa adalah:

- 1) Tentukan frekuensi pengamatan prestasi siswa untuk setiap indikator dalam satu pertemuan.
- 2) Cari persentase frekuensi setiap indikator dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah siswa kemudian dikalikan dengan 100% untuk menghitung persentil rata-rata untuk bidang kinerja setiap siswa.

Tabel 3.2 Presentase Aktivitas Siswa

NO	SKOR	KATEGORI
1	90-100	Sangat baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Sedang
4	0-69	Cukup

Sumber data: Purwanto (2011:244)

b. Analisis Data Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan pemahaman materi pelajaran siswa setelah diterapkan penggunaan aplikasi *Powtoon*. Hasil belajar siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual.

Tabel 3.3 Kategori Hasil Belajar Siswa

NO	SKOR	KATEGORI
1	0-54	Sangat Rendah
2	55-74	Rendah
3	75-79	Sedang
4	80-89	Tinggi
5	90-100	Sangat Tinggi

Sumber data: Aqib & Zainal : 2009

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial dalam penelitian ini menggunakan uji SPSS (26) uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan bantuan media *Powtoon* mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga memerlukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan. dan setelah perawatan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t.

Uji-t merupakan uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua sampel atau variabel yang dibandingkan. Uji-t dapat digunakan misalnya untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan lingkungan pembelajaran berbasis media *Powtoon*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Baji Mappakasunngu, Kec. Mamajang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Dalam menjalankan kegiatannya, UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar berada di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. Pelaksanaan penelitian diawali dengan menjumpai kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPA di UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh kantor dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu kota Makassar untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan dari tanggal 27 mei-29 juni 2024

Penelitian ini menggunakan 42 siswa kelas VII 3 untuk penelitian pre eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi IPA. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 4 kali pertemuan, pertemuan pertama dimulai dengan teks awal (*preetest*) yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Fungsi pemberian pretest ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar. Setelah *preetest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi IPA tentang Makanan dan Sistem Pencernaan dengan menggunakan metode ceramah kemudian setelah itu diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* diperangkat masing-masing. Setelah pembelajaran selesai dilakukan test akhir (*posttest*) yang terdiri dari

10 butir soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran dengan media *powtoon*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar kelas VII 3 dengan jumlah siswa sebanyak 42 orang maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Hasil Observasi aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*, dengan menggunakan kategori lembar aktivitas belajar sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kategori Lembar Aktivitas Belajar

NO	SKOR	KATEGORI
1	90-100	Sangat baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Sedang
4	0-69	Cukup

Sumber data: Purwanto (2011:244)

Berikut adalah hasil observasi siswa sebelum digunakan media *Powtoon* di kelas VII.3 UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar selama 4 pertemuan. Dari keenam lembar observasi yang telah diisi, nilai rata-rata tiap kriteria penilaian dihitung untuk mencapai nilai yang mencerminkan penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran selama empat pertemuan. Selanjutnya, data berikut diperoleh:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa Selama Penelitian Berlangsung

NO	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan dan Frekuensi				Persen (%)			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Siswa yang memperhatikan materi pembelajaran	21	32	35	40	50%	76,19%	83,33%	95,23%
2.	Siswa aktif dalam memberi pertanyaan selama belum digunakan media dalam pembelajaran	7	10	12	16	16.66%	23,80%	28,57%	38,09%
3.	Kehadiran /absensi siswa meningkat selama mengikuti pembelajaran	40	40	41	42	95.23%	95,25%	97,61%	100%
4.	Siswa datang tepat waktu selama mengikuti pembelajaran	38	40	40	42	40,47%	95,23%	95,23%	100%

NO	Aktifitas Belajar Siswa	Pertemuan dan Frekuensi				Persen (%)			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
5.	Siswa lancar berpartisipasi selama proses pebeljaran	13	10	17	20	30,95%	23,80%	40,47%	47,61%
6.	Siswa mampu memahami system pencernaan makanan setelah menggunakan media	10	9	23	38	23,80%	21,42%	54,76%	40,47%
7.	Siswa aktif memberi pendapat setelah menggunakan media pembelajaran	13	16	24	32	30,95%	38,09%	57,14	76,19%
8.	Siswa pulang tepat waktu selama mengikuti pembelajaran	40	40	42	42	95,23%	95,23%	100%	100%

NO	Aktifitas Belajar Siswa	Pertemuan dan Frekuensi				Persen (%)			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
9.	Siswa mengerjakan tugas selama proses pembelajaran berlangsung	40	40	41	42	95,23%	95,23%	97,61%	100%
10.	Siswa mengumpulkan tugas dengan tertib dan sesuai dengan perintah selama proses pembelajaran berlangsung	40	40	41	42	95,23%	95,23%	97,61%	100%
Jumlah Presentasi Aspek Siswa						478,52	659,47	752,33	797,59
Persentase Aktivitas Siswa						47,85	65,94	75,23	79,75
Kategori						Cukup	Cukup	Sedang	Sedang

b. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di UPT SPF SMP Negeri 1 kelas VII 3 dengan jumlah siswa sebanyak 42 orang maka data *preetest* dan *posttest* yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* yang diperoleh telah dianalisis berdasarkan teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1) Hasil Analisis Preetest Menggunakan Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 90 dan skor terendah 30, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil preetest siswa 58.05 dan standar deviasi 15.365. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut

4.3 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar (*preetest*)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	42	30	90	58.05	15.365
Valid N (listwise)	42				

(Sumber: Output SPSS 26)

4.4 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar (*Preetest*)

No	Kategori Nilai Statistic	Nilai
1.	Nilai tertinggi	90
2.	Nilai terendah	30
3.	Nilai rata-rata	58.05
4.	Standar deviasi	15.365
5.	Sampel	41

b) Kategori Hasil Belajar Siswa

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *preetest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi makanan dan sistem pencernaan pada 42 orang siswa terdapat 3,80% pada kategori sangat rendah, 42,85% pada kategori rendah. 0% pada kategori sedang, 7,14% kategori tinggi dan 7,14% pada kategori sangat tinggi lebih jelasnya dapat dilihat dari table dihalaman berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Dan Frekuensi Hasil Belajar (*Preetest*)

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1.	0-54	Sangat rendah	16	3,80 %
2.	55-74	Rendah	18	42,85 %
3.	75-79	Sedang	0	0 %
4.	80-89	Tinggi	3	7,14%
5.	90-100	Sangat tinggi	3	7,14%

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar bahwa nilai *preetest* sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi makanan dan sistem pencernaan pada mata pelajaran IPA terdapat 33 orang siswa dengan presentasi sebesar 75.57% kategori tidak tuntas dan 9 siswa dengan persentase sebesar 21.42% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70%. Lebih jelasnya dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar (pretest)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentasi
≤ 69	Tidak tuntas	31	73.80%
≥ 70	Tuntas	11	26,11%
	Jumlah	42	100

2) Hasil Analisis *Posttest* Menggunakan Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 40. Nilai rata-rata hasil *posttest* siswa 66.34 dan standar deviasi 15,125 lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

4.7 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar (*Posttest*)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	42	40	100	66.34	15.125
Valid N (listwise)	42				

(Sumber: Output SPSS 26)

Tabel 4.8 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (*Posttest*)

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1.	Nilai tertinggi	100
2.	Nilai terendah	40
3.	Nilai rata-rata	66,34
4.	Standar deviasi	15.125
5.	Sampel	42

b) Kategori Hasil Belajar Siswa

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi makanan dan sistem pencernaan pada 42 orang siswa terdapat 26,19% pada kategori sangat rendah, 45,23% pada kategori rendah, 0% pada kategori sedang, 16,66% kategori tinggi dan 11,90% pada kategori sangat tinggi lebih jelasnya dapat dilihat dari table dihalaman berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Dan Frekuensi Hasil Belajar (*Posttest*)

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1.	0-54	Sangat rendah	11	26.19 %
2.	55-74	Rendah	19	45.23 %
3.	75-79	Sedang	0	0 %
4.	80-89	Tinggi	7	16.66%
5.	90-100	Sangat tinggi	5	11,90%

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar bahwa nilai *posttest* setelah adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi makanan dan sistem pencernaan pada mata pelajaran IPA terdapat 21 orang siswa dengan presentasi sebesar 50.00% kategori tidak tuntas dan 21 siswa dengan persentase sebesar 50.00% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70%. Lebih jelasnya dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar (*posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentasi
≤ 69	Tidak tuntas	21	50.00%
≥ 70	Tuntas	21	50.00%
	Jumlah	42	100

d) Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara *Preetest* Dan *Posttest*

Apabila disajikan dengan tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan (*pretest*) dan setelah dilakukan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Hasil Belajar IPA *Preetest* Dan *Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	Preetest	Posttest
Jumlah sampel	42	42
Nilai tertinggi	90	100
Nilai terendah	30	40
Nilai rata-rata	58.05	66.34
Standar deviasi	15.365	15.125

Dari tabel 4.8 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon* (*pretest*) yaitu 58.05 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan

media pembelajaran *powtoon* (posttest) yaitu 66.34. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang dihadapkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*

1. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar.

Pengujian hasil hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Selanjutnya pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji t pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan $(df)=(n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan ditolak. Artinya penggunaan media pembelajaran *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya penggunaan media pembelajaran aplikasi *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adapun perhitungan yang digunakan dalam memperhatikan data untuk pengujian hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss* sebagai berikut:

Tabel 4.12 Distribusi Uji-t One Group Pretest-Posttest

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.293	11.159	1.743	-11.815	-4.771	-4.759	40	.000

Berdasarkan hasil perhitungan program komputer *spss* 26 pada tabel diatas yang telah dilakukan maka diperoleh t_{hitung} 4.759, selanjutnya untuk dibandingkan dengan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu dicari derajat kebebasan (dk) seperti

berikut:

$$\begin{aligned} Dk &= n-1 \\ &= 42-1 \\ &= 41 \end{aligned}$$

Harga tabel dengan taraf signifikan = 0, 05 dan derajat kebebasan (dk) = 41 dari tabel distribusi diperoleh $t_{\text{-tabel}} = 1.682$ dengan hasil perhitungan $t_{\text{-hitung}} > t_{\text{-tabel}}$ $4.759 > 1.682$ dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar.

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Analisis hasil belajar siswa sebelum diterapkannya pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran *Powtoon* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah. Sebaliknya, hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran *Powtoon* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah tercapai. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media *Powtoon* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dengan pembelajaran di akibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media Powtoon konsep materi pembelajaran dapat didesain serta ditampilkan dengan menggunakan ilustrasi animasi yang sesuai dengan gambaran yang terjadi pada kehidupan nyata.

Harrison dan Hummell (2010 hlm, 21-22), menyatakan bahwa “Animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar”. Sehingga dengan adanya unsur animasi yang berupa ilustrasi nyata pada media Powtoon tersebut menjadikan siswa mampu memikirkan bagaimana materi pembelajaran yang sebelumnya telah dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Sanjaya (2012, hlm, 73) yang menyatakan bahwa “ Media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan pemahaman dalam aspek kognitif tetapi media pembelajaran juga memiliki fungsi dalam peningkatan dan pengembangan aspek keterampilan dan sikap”.

Penerapan menggunakan media *Powtoon* dalam pembelajaran IPA menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat tes awal, masih ada beberapa siswa memperoleh nilai dibawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran IPA menggunakan media *Powtoon* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 58.05 dan nilai rata-rata posttest sebesar 66.34 dimana nilai rata-rata posttest lebih besar dari nilai pretest. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho tahun (2020), berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pada komponen materi atau isi, produk media pembelajaran berbasis video *Powtoon* memperoleh skor rata-rata dari dua dosen pakar sebesar 4,3 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Selain dosen pakar internal

dan dosen pakar eksternal, para siswa yang berjumlah 25 siswa saat uji coba juga memberikan penilaian dan memperoleh skor rata-rata 4,42 masuk dalam kategori “sangat baik”. Jadi, dengan hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis Powtoon pada komponen materi atau isi dinyatakan layak untuk digunakan.

Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018) berdasarkan Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Minat belajar siswa pada siklus I sebesar 2,9 dengan kriteria sedang, meningkat menjadi 3,2 dengan kriteria tinggi pada siklus II. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,28 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%, meningkatkan menjadi 81,42 dengan ketuntasan klasikal 85,71% pada siklus II. Penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Menurut Deiby Tiwow dkk (2022) berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis interaksi seperti yang disajikan maka diperoleh nilai $F_{hitung} = 45,714$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Diperoleh $F_{tabel} = 3,63$. Jika kedua nilai F tersebut diperbandingkan, maka ternyata $F_{hitung} \neq F_{tabel}$. Hal ini dapat diartikan bahwa interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis statistiki inferensial, teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang telah direncanakan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penelitian mengemukakan saran untuk meningkatkan hasil belajar dan mutu pendidikan. Adapun saran-saran yang penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar dengan menyesuaikan karakteristik materi pelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, tujuan yang harus dicapai, waktu yang tersedia serta sarana dan prasarana yang di miliki.
3. Pihak sekolah hendaknya selalu memberikan dukungan kepada guru dalam penerapan media pembelajaran mulai dini pada siswa

DAFTAR PUSTAKA

- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> [Diakses 10 Januari 2022].
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Deiby, T. (2022) Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. 122(111) 2022.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran* , 44-51.
- Hendrik, Muhammad. Tentang Powtoon".
<http://muhammadhendrik94.blogspot.co.id/2015/12/tentangpowtoon.html>
Diakses pada 21 Januari 2022
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>.
- Munadi, Y. (2008) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurdiansyah, E., & dkk. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics*, 15. Persada
- Nugroho, P. W. A. (2020). Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. *Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*. Retrieved from https://repository.usd.ac.id/36707/1/151224014_full.pdf.
- Rahayu, Bela Apriliana; Suryani, Ela. Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 2022, 16.1: 14-20.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322-328.

- PUTRI, Ervina Febriani. Media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 2021, 5.2: 198-205.
- 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.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Purwanto, E., & Nugroho, P. W. (2020). Metodologi penelitian kuantitatif.
- 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).
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran animasi powtoon terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107-122.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematiknya.
- Sholikhati, N. I., & Astuti, N. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Powtoon. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 78-84.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan media powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122-127.
- https://web.archive.org/web/20180417231035id_/http://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/viewFile/8957/pdf_1



L
A
M
P
I
R
A
N



LAMPIRAN A
PERSURATAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 e-mail: dp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4324/05/C.4-VIII/V/1445/2024
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

21 May 2024 M
13 Dzulqa'dah 1445

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16360/FKIP/A.4-II/V/1445/2024 tanggal 20 Mei 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : REZKI SAMULIA
No. Stambuk : 10531 1101920
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP NEGERI 1 MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 24 Mei 2024 s/d 24 Juli 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



BT. Muhi. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulseprov.go.id> Email : ptsp@sulseprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : 12851/S.01/PTSP/2024
Lampiran : -
Perihal : izin penelitian

Kepada Yth.
Walikota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4324/05/C.4-VIII/V/1445/2024 tanggal 21 Mei 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : REZKI SAMULIA
Nomor Pokok : 105311101920
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sit Alauddin, No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP NEGERI 1 MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 27 Mei s/d 29 Juni 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 21 Mei 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar.
2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
Website: dpmpstp.makassar.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 070/2386/SKP/SB/DPMPSTP/5/2024

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 12851/S.01/P/ISP/2024, Tanggal 21 Mei 2024
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 2386/SKP/SB/BKBP/5/2024

Dengan ini Menerangkan Bahwa :

Nama : REZKI SAMULIA
NIM / Jurusan : 105311101920 / Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar
Lokasi Penelitian : Terlampir,-
Waktu Penelitian : 27 Mei 2024 - 27 Juni 2024
Tujuan : Skripsi
Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP NEGERI 1 MAKASSAR

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangekososbudke-sbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2024-05-27 15:19:14



Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR

HELHY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
- Pertinggal,-



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
laman: <https://disdik.makassar.go.id> email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/500/K/Umkep/V/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/2386/SKP/SB/DPMPSTP/5/2024 Tanggal 27 Mei 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : **REZKI SAMULIA**
NIM/Jurusan : 105311103320 / Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No 259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SMPN 1 Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA UPT SPF SMPN 1 MAKASSAR"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 28 Mei 2024

An.KEPALA DINAS
Sekretaris
Ub
Plt. Kasubag Umum Dan Kepegawaian

MOL ABWAN UMAR, S.Pd.M.M
Pangke S Penata Tk. I
NIP : 198010012003121009



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
UPT SPF SMP NEGERI 1 MAKASSAR

Jalan Baji Areng No. 17 Makassar, Marmajang, Makassar, Sulawesi Selatan, Kode pos 90134,
 Telp. (0411) 873914 / 04118911846 NPSN: 40313125

Laman : www.smpnegeri1makassar.sch.id, Pos-el : smpnsatumskr@gmail.com



SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 422/242/UPT SPF SMPN.1/VI/2024

Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Kota Makassar dengan nomor: 070/500K/Umkep/V/2024 dan Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar nomor : 070/2386/SKP/SB/DPMPTSP/5/2024 tentang izin melakukan penelitian pada UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar maka sehubungan dengan hal tersebut di atas kepada mahasiswa yang namanya di bawah ini

N a m a : REZKI SAMULIA
N I M : 105311101920/ Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alaudin No.259 Makassar

Telah melakukan penelitian di UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar tanggal 27 Mei s/d 29 Juni 2024 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA UPT SPF SMPN 1 MAKASSAR "

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya





PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
UPT SPF SMP NEGERI 1 MAKASSAR

Jalan Baji Areng No. 17 Makassar, Mamajang, Makassar, Sulawesi Selatan, Kode pos 90134,
 Telp. (0411) 873914 / 04118911846 NPSN: 40313125

Laman : www.smpnegeri1makassar.sch.id, Pos-el : smpnsatumsr@gmail.com



SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK

Nomor : 422/242/UPT SPF SMPN.1/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr.Suaib Ramli,S,Pd,MPd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama Lembaga Sekolah : UPTSPF SMP Negeri 1 Makassar
 Alamat : Baji Areng No.17 Makassar

Dengan ini menerangkan bahwa produk yang di kembangkan oleh Mahasiswa

Nama : Rezki Samulia
 NIM : 105311101920
 Program Studi / Fakultas : Teknologi Pendidikan/ FKIP
 Produk : Media Pembelajarann POWTOON

Dengan ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran Powtoon pada mata pelajaran IPA di gunakan pada proses sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk di gunakan sebagai manna mestinya



Dr. Suaib Ramli, S.Pd., M.Pd
 NIP.19700917 199403 1 008

PLAGIASI



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin, NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Rezki Samulia
Nim : 105311101920
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	2 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 21 Agustus 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nuzulita S. Hum, M.I.P.
NPM. 964 591

Bab I Rezki Samulia
105311101920
by Tahap Tutup

Submission date: 21-Aug-2024 09:14AM (UTC+0700)
Submission ID: 2435305270
File name: new_Skripsi_Rezki_Samulia_ACC_BAB_1.docx (332.72K)
Word count: 992
Character count: 7384

Bab I Rezki Samulia 105311101920

ORIGINALITY REPORT

10%	6%	3%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source		4%
2	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper		4%
3	Submitted to IAIN Samarinda Student Paper		2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches On

/

Bab II Rezki Samulia

105311101920

by Tahap Tutup



Submission date: 21-Aug-2024 09:15AM (UTC+0700)

Submission ID: 2435305614

File name: new_Skripsi_Rezki_Samulia_ACC_BAB_2.docx (51.8K)

Word count: 3008

Character count: 23066

Bab II Rezki Samulia 105311101920

ORIGINALITY REPORT

2%	0%	0%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1%
2	Submitted to Transylvania University Student Paper	<1%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1%
4	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1%
5	Submitted to Universitas Negeri Surabaya Student Paper	<1%
6	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Bab III Rezki Samulia
105311101920
by Tahap Tutup

Submission date: 21-Aug-2024 09:16AM (UTC+0700)
Submission ID: 2435306210
File name: new_Skripsi_Rezki_Samulia_ACC_BAB_3.docx (37.31K)
Word count: 1573
Character count: 12161

Bab III Rezki Samulia 105311101920

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

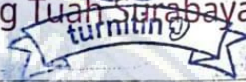
Submitted to IAIN Bengkulu
Student Paper



2%

2

Submitted to Universitas Hang Tuah Surabaya
Student Paper



1%

3

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Buton
Student Paper

1%

4

Submitted to Universiti Malaysia Sabah
Student Paper

1%

5

digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

1%

6

Submitted to Universitas Diponegoro
Student Paper

1%

7

123dok.com
Internet Source

1%

8

Deden Rahmat, Ribut Wahidi. "Pengaruh
Pembelajaran Passing Berpasangan Terhadap
Keterampilan Passing Bawah Dalam

1%

Permainan Bola Voli", JUARA : Jurnal
Olahraga, 2018
Publication

9

Submitted to IAIN Purwokerto
Student Paper

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



Bab IV Rezki Samulia
105311101920
by Tahap Tutup

Submission date: 21-Aug-2024 09:17AM (UTC+0700)
Submission ID: 2435306464
File name: new_Skripsi_Rezki_Samulia_ACC_BAB_4.docx (39.6K)
Word count: 2182
Character count: 15488

Bab IV Rezki Samulia 105311101920

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

10%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source



10%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches On



Bab V Rezki Samulia 105311101920

by Tahap Tutup



Submission date: 21-Aug-2024 09:17AM (UTC+0700)
Submission ID: 2435306709
File name: new_Skripsi_Rezki_Samulia_ACC_BAB_5.docx (22.13K)
Word count: 652
Character count: 5189

Bab V Rezki Samulia 105311101920

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

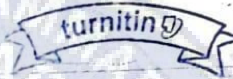
PRIMARY SOURCES

1

Submitted to IAIN Kediri
Student Paper



2%



Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



LAMPIRAN B
INSTRUMEN PENELITIAN



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar

Kelas : VIII.3

Nama Guru :

Nama Observer : Rezki Samulia

Tujuan:

1. Merekam data beberapa siswa selama proses pembelajaran
2. Merekam kuantitas aktivitas siswa

Petunjuk:

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan siswa

NO	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan dan Frekuensi			
		I	II	III	IV
1.	Siswa yang memperhatikan materi pembelajaran	21	32	35	40
2.	Siswa aktif dalam memberi pertanyaan selama	7	10	12	16

	belum digunakan media dalam pembelajaran				
3.	Kehadiran /absensi siswa meningkat selama mengikuti pembelajaran	40	40	41	42
4.	Siswa datang tepat waktu selama mengikuti pembelajaran	38	40	40	42
5.	Siswa lancar berpartisipasi selama proses pembelajaran	13	10	17	20
6.	Siswa mampu memahami system pencernaan makanan setelah menggunakan media	10	9	23	38
7.	Siswa aktif memberi pendapat setelah menggunakan media pembelajaran	13	16	24	32
8.	Siswa pulang tepat waktu selama mengikuti pembelajaran	40	40	42	42
9.	Siswa mengerjakan tugas selama proses pembelajaran berlangsung	40	40	41	42
10.	Siswa mengumpulkan tugas dengan tertib dan sesuai dengan perintah selama proses pembelajaran berlangsung	40	40	41	42

Makassar, Juni 2023

Rezki Samulia

Lembar Soal Pre-Test dan Post-Test**Nama** :**Kelas** :**Alamat** :

Petunjuk: Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada kotak di depan jawaban yang benar.

1. Apa yang dimaksud dengan makanan bergizi?
 - A. Makanan yang tidak mengandung gizi
 - B. Makanan yang mengandung semua zat gizi yang diperlukan tubuh
 - C. Makanan yang mengandung gula tinggi
 - D. Makanan yang mengandung banyak lemak
2. Zat gizi yang berperan sebagai sumber energi utama bagi tubuh adalah:
 - A. Protein
 - B. Lemak
 - C. Karbohidrat
 - D. Vitamin
3. Organ yang bertanggung jawab untuk menghancurkan makanan dalam sistem pencernaan adalah:
 - A. Hati
 - B. Usus halus
 - C. Lambung

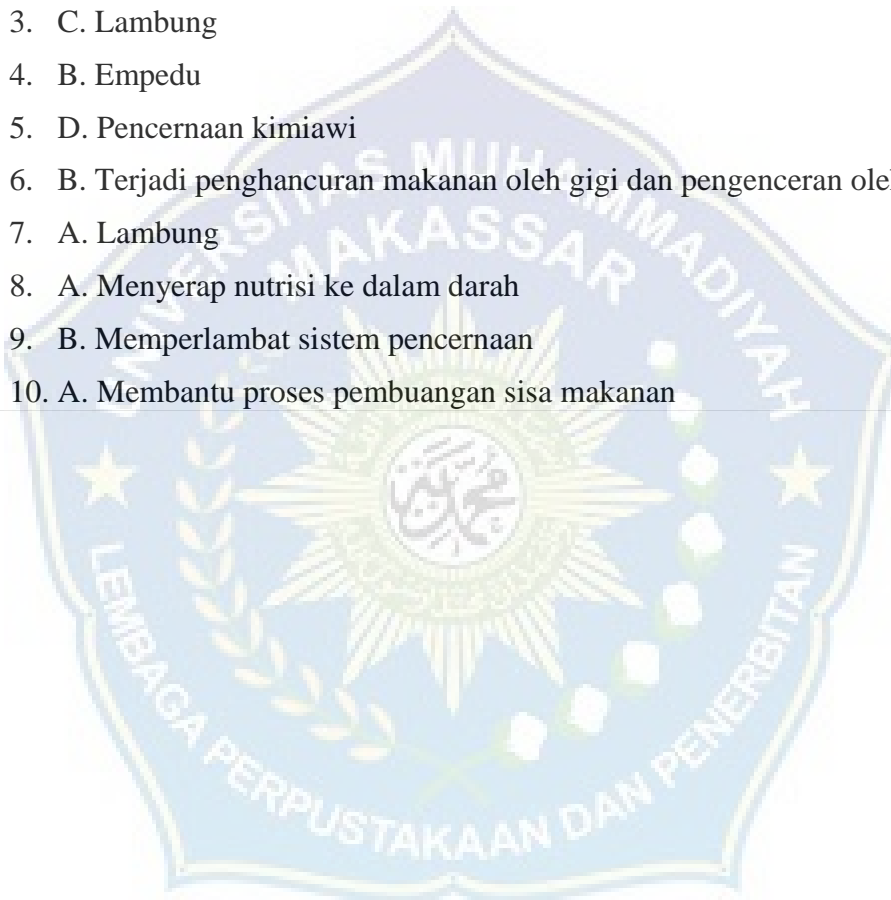
- D. Mulut
4. Zat yang dihasilkan oleh hati dan berfungsi untuk membantu proses pencernaan lemak disebut:
- A. Insulin
 - B. Empedu
 - C. Asam lambung
 - D. Enzim amilase
5. Proses pemecahan makanan menjadi bentuk yang lebih sederhana dalam usus halus disebut:
- A. Absorpsi
 - B. Ekskresi
 - C. Pencernaan mekanis
 - D. Pencernaan kimiawi
6. Apa yang terjadi saat pencernaan makanan dalam mulut?
- A. Terjadi pembentukan kencing
 - B. Terjadi penghancuran makanan oleh gigi dan pengenceran oleh air liur
 - C. Terjadi penyerapan nutrisi
 - D. Terjadi pembuatan enzim pencernaan
7. Organ yang berfungsi sebagai penyimpanan sementara makanan sebelum masuk ke dalam usus halus adalah:
- A. Lambung
 - B. Hati
 - C. Usus besar
 - D. Usus halus

8. Apa fungsi utama dari usus halus dalam sistem pencernaan?
- A. Menyerap nutrisi ke dalam darah
 - B. Menghasilkan enzim pencernaan
 - C. Menghancurkan makanan menjadi bentuk yang lebih sederhana
 - D. Menghasilkan asam lambung
9. Jenis makanan yang mengandung serat tinggi penting untuk:
- A. Meningkatkan kolesterol
 - B. Memperlambat sistem pencernaan
 - C. Mempercepat penyerapan nutrisi
 - D. Mengurangi asupan gula
10. Salah satu peran air dalam sistem pencernaan adalah:
- A. Membantu proses pembuangan sisa makanan
 - B. Mempercepat proses penghancuran makanan
 - C. Memperlambat proses pencernaan
 - D. Menghambat penyerapan nutrisi

Selamat mengerjakan! Silakan tandai jawaban yang menurut Anda benar untuk setiap nomor.

Kunci jawaban Lembar Soal

1. B. Makanan yang mengandung semua zat gizi yang diperlukan tubuh
2. C. Karbohidrat
3. C. Lambung
4. B. Empedu
5. D. Pencernaan kimiawi
6. B. Terjadi penghancuran makanan oleh gigi dan pengenceran oleh air liur
7. A. Lambung
8. A. Menyerap nutrisi ke dalam darah
9. B. Memperlambat sistem pencernaan
10. A. Membantu proses pembuangan sisa makanan





LAMPIRAN C

DATA HASIL PENELITIAN

DAFTAR HADIR SISWA KELAS VIII.3

NO	NAMA PESERTA DIDIK	PERTEMUAN				KET
		1	2	3	4	
1	Achmad Anugrah	a	√	√	√	
2	Adira Kayana Bharata	√	√	√	√	
3	Aisyah Farahdilla	√	√	√	√	
4	Andi Muhammad Akhtar P	√	√	√	√	
5	Andi Zulfikar	√	√	√	√	
6	Andini	√	√	√	√	
7	Anindya Putri Aqilah	√	√	√	√	
8	Asyraf Zahirul Ubaid	√	√	√	√	
9	Athar Aqwa Raihan	√	√	√	√	
10	Balqis Khairunnisa	√	√	√	√	
11	Bilal Adzani Maulana	√	√	√	√	
12	Brain Kennen Marifat K	√	√	√	√	
13	Christian Wijaya	√	√	√	√	
14	Citra Cahaya	a	√	√	√	
15	Fitra Saydina Balqis S.	√	√	√	√	

16	Ghaliyah Atikah Yan	√	√	√	√	
17	Gita Ghoziah Busra	√	√	√	√	
18	Ichsanul Taqwa Saputra	√	√	√	√	
19	Jihan Athafunnisa	√	√	√	√	
20	Juliana Azzahrah	√	√	√	√	
21	Kaysan Nawfal Ali	√	√	√	√	
22	Khawlah Al Boghoriah	√	√	√	√	
23	Muh. Alif Saputra Pratama	√	√	√	√	
24	Muh. Ferdiansyah	√	√	√	√	
25	Muh. Ilham Arif Putra P.	√	√	√	√	
26	Muh. Rafi Bagaskara	√	a	√	√	
27	Muh. Zayyan Zuhdi Arrafif	√	√	√	√	
28	Muh. Alfarizi	√	√	√	√	
29	Muh. Dhiyahulhaq Aidilamin	√	√	√	√	
30	Muh. Fauzan Ramadhan	√	√	√	√	
31	Muh. Sani	√	√	a	√	
32	Muh. Zaidane Al Kaisar R.	√	√	√	√	
33	Nailah Athaya Farhana	√	√	√	√	
34	Nur Alfira	√	√	√	√	
35	Nurazizah Sahrayani	√	√	√	√	
36	Rezky Sulkarnaen. S	√	√	√	√	

37	Safanah Fauziyah Amir	√	√	√	√	
38	Sarfaraz Abisali Dilawar	√	√	√	√	
39	Willbert Brendan Mitang	√	√	√	√	
40	Yosua James Kontawinata	√	√	√	√	
41	Zulqadar Arlin	√	a	√	√	
42	Ahmad Rais Naufal	√	√	√	√	

Catatan :



NO	NAMA PESERTA DIDIK	HASIL BELAJAR				
		P/L	Pre-Test	Keterangan	Post-Test	Keterangan
1	Achmad Anugrah	L	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
2	Adira Kayana Bharata	P	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
3	Aisyah Farahdilla	P	90	Tuntas	90	Tuntas
4	Andi Muhammad Akhtar P	L	90	Tuntas	90	Tuntas
5	Andi Zulfikar	L	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
6	Andini	P	80	Tuntas	90	Tuntas
7	Anindya Putri Aqilah	P	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
8	Asyraf Zahirul Ubaid	L	40	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
9	Athar Aqwa Raihan	L	40	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
10	Balqis Khairunnisa	P	70	Tuntas	80	Tuntas
11	Bilal Adzani Maulana	L	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
12	Brain Kennen Marifat K	L	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
13	Christian Wijaya	P	80	Tuntas	80	Tuntas
14	Citra Cahaya	P	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
15	Fitra Saydina Balqis S.	P	40	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
16	Ghaliyah Atikah Yan	P	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
17	Gita Ghoziah Busra	P	80	Tuntas	80	Tuntas
18	Ichsanul Taqwa Saputra	L	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas

19	Jihan Athafunnisa	P	90	Tuntas	90	Tuntas
20	Juliana Azzahrah	P	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
21	Kaysan Nawfal Ali	L	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
22	Khawlah Al Boghoriah	P	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
23	Muh. Alif Saputra Pratama	L	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
24	Muh. Ferdiansyah	L	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
25	Muh. Ilham Arif Putra P.	L	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
26	Muh. Rafi Bagaskara	L	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
27	Muh. Zayyan Zuhdi Arrafif	L	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
28	Muh. Alfarizi	L	70	Tuntas	70	Tuntas
29	Muh. Dhiyahulhaq Aidilamin	L	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
30	Muh. Fauzan Ramadhan	L	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
31	Muh. Sani	L	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
32	Muh. Zaidane Al Kaisar R.	L	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
33	Nailah Athaya Farhana	P	70	Tuntas	80	Tuntas
34	Nur Alfira	P	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
35	Nurazizah Sahrayani	P	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
36	Rezky Sulkarnaen. S	L	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
37	Safanah Fauziyah Amir	P	40	Tidak Tuntas	100	Tuntas
38	Sarfaraz Abisali Dilawar	L	70	Tuntas	80	Tuntas
39	Willbert Brendan Mitang	L	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas

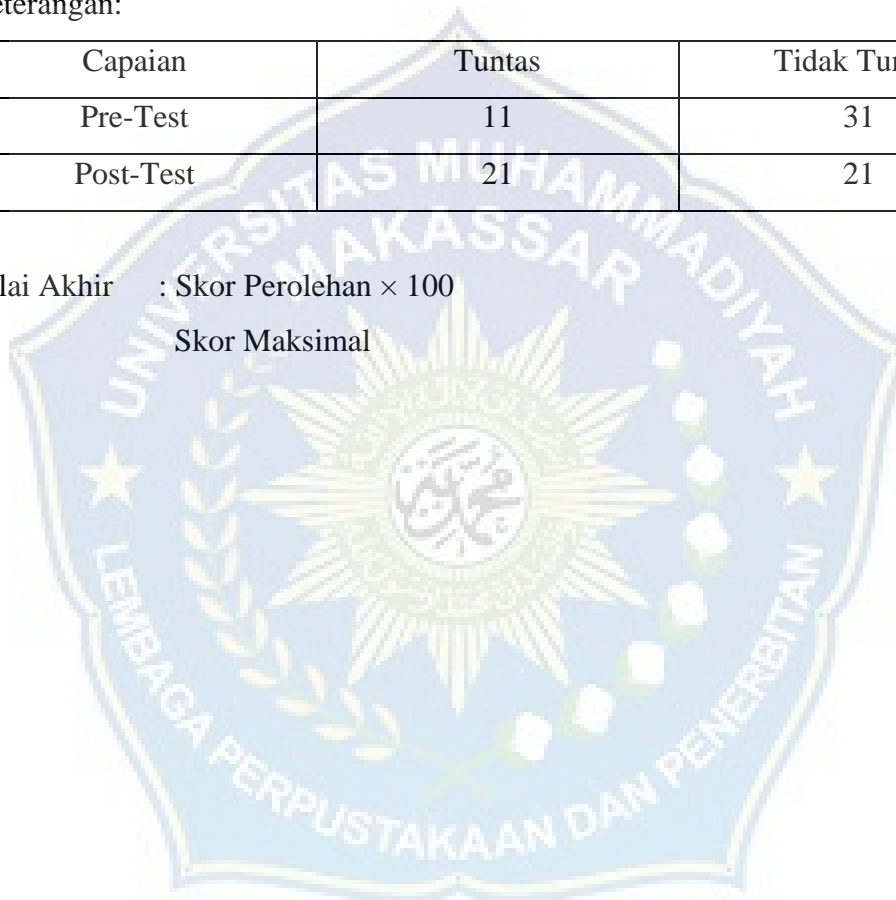
40	Yosua James Kontawinata	L	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
41	Zulqadar Arlin	L	70	Tuntas	80	Tuntas
42	Ahmad Rais Naufal	L	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas

DAFTAR HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII.3

Keterangan:

Capaian	Tuntas	Tidak Tuntas
Pre-Test	11	31
Post-Test	21	21

Nilai Akhir : $\frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$

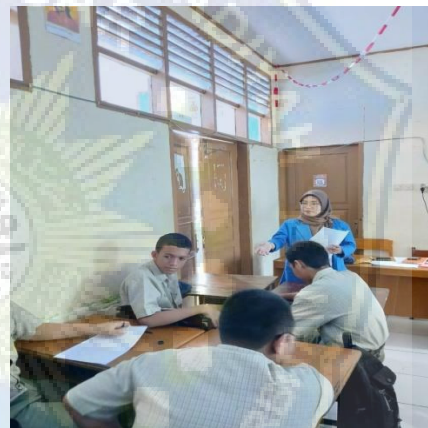




LAMPIRAN D
DOKUMENTASI



(Senin 27 Mei 2024) Pengantaran Surat dan Konsultasi dengan guru



(Selasa 28 Mei) Pemberian Soal Pre-Test



(Kamis 30 Mei 2024) Pemberian Materi IPA tentang makanan dan sistem pencernaan



(Selasa 04 Juni 2024) Belajar menggunakan presentasi *Powtoon*



(Kamis 06 Juni 2024) Pemberian soal *posttest*



(Kamis 06 Juni 2024) Foto Bersama Siswa

RIWAYAT HIDUP



REZKI SAMULIA. Lahir di Kabupaten Kolaka Utara, Provinsi Sulawesi Tenggara. Pada tanggal 23 Agustus 2002. Penulis merupakan anak ke 5 dari 6 bersaudara pasangan suami istri Hasan dan Jusnawati yang beralamat di Kelurahan Mala-Mala, Kecamatan Kodeoha, Kabupaten Kolaka Utara, Sulawesi Tenggara. Penulis menempuh pendidikan pertama di TK Uswatun Khasanah pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2007. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dan masuk ke SD Negeri 2 Mala-Mala pada tahun yang sama dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Darul Istiqamah Mala-Mala dan tamat pada tahun 2017. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Lasusua pada tahun 2017 dan tamat pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar di Universitas muhammdiyah Makassar sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Teknologi Pendidikan S1 pada tahun 2020 dan menyelesaikan study pada tahun 2024, dengan menyelesaikan tugas akhir kuliah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar”.