

**IMPLEMENTASI VIDEO BERBASIS APLIKASI *POWTOON* DALAM  
PEMBELAJARAN IPA DI MI AL IHSAN MEDARI SLEMAN**



**Oleh: Kiki Melita Andriani**

NIM: 20204082010

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Diajukan Kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**YOGYAKARTA**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Kiki Melita Andriani, S.Pd.**

NIM : 20204082010

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Konsentrasi : PGMI

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 21 Desember 2022

Saya yang menyatakan,



Kiki Melita Andriani, S.Pd.

NIM 20204082010

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Kiki Melita Andriani, S.Pd.**

NIM : 20204082010

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Konsentrasi : PGMI

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 21 Desember 2022

Saya yang menyatakan,



Kiki Melita Andriani, S.Pd.

NIM 20204082010



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Nomor : B-51/Un.02/DT/PP.00.9/01/2023

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI VIDEO BERBASIS APLIKASI *POWTOON*  
DALAM PEMBELAJARAN IPA DI MI AL IHSAN MEDARI SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KIKI MELITA ANDRIANI, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 20204082010  
Telah diujikan pada : Senin, 09 Januari 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**TIM UJIAN TUGAS AKHIR**



Ketua Sidang  
Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 63ca00cbb1e99



Penguji I  
Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63ca1d38ecff5



Penguji II  
Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63ca4a125e357

1/1

2023

20/01/



Valid ID: 63ca4f122090c

## SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Kiki Melita Andriani, S.Pd.**  
NIM : 20204082010  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

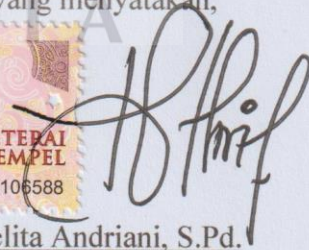
menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi yang menolak tersebut penggunaan jilbab.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 21 Desember 2022

Saya yang menyatakan,



Kiki Melita Andriani, S.Pd.

NIM 20204082010

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN  
Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

### **IMPLEMENTASI VIDEO BERBASIS APLIKASI *POWTOON* DALAM PEMBELAJARAN IPA DI MI AL IHSAN MEDARI**

Nama : **Kiki Melita Andriani, S.Pd.**

NIM : 20204082010

Jenjang : Magister (S2)


Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada pembelajaran Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

*Wassalamualikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 21 Desember 2022

Pembimbing,

  
Dr. Hj. Siti Fatonah, S.Pd. M.Pd.

NIP. 19710205199032008

## MOTTO

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ

*“ Dan Bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah itu benar ”*

*(Q.S. Ar-Rum: 60)*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## ABSTRAK

**Kiki Melita Andriani, 20204082010**, Implementasi Video Berbasis Aplikasi *Powtoon* Dalam Pembelajaran IPA di MI Al Ihsan Medari Sleman.

Penelitian ini dilakukan di MI Al Ihsan Medari Sleman dengan tujuan untuk mengkaji : 1) pengaruh implementasi video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa, 2) pengaruh implementasi video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* terhadap kemampuan komunikasi dan presentasi siswa. Jenis penelitian ini adalah *quasi* eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian ini adalah kelas V A dan kelas V B yang berjumlah 42 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas *product moment*, uji reliabilitas *cronbach alpha*, uji normalitas *kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas *levene test*, dan uji homogenitas menggunakan uji *multivariat* dan uji MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Implementasi video berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran IPA berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hasil analisis uji *univariat* diperoleh nilai sig. sebesar  $0,026 < 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Minat belajar siswa dengan video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* adalah 49% sedangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu menjadi 61%. Terdapat pengaruh pembelajaran IPA dengan menggunakan video berbasis aplikasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas V. Hasil analisis uji variat diperoleh nilai sig. sebesar  $0,08 < 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Hasil belajar siswa dengan video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* adalah 78,62 sedangkan pembelajaran dengan mengimplementasikan video berbasis aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu menjadi 88,67. Terdapat pengaruh pembelajaran IPA dengan menggunakan video berbasis aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji multivariate. Hasil uji *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* memiliki nilai sig. sebesar  $0,011 < 0,05$  maka  $H_0$  diterima. 2) Implementasi video berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran IPA siswa kelas V MI Al Ihsan Medari Sleman berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi dan presentasi. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memilih tata bahasa dan merangkai kata yang bagus, intonasi dalam berbicara dan menyampaikan pendapat, serta ekspresi wajah dan *body language* ketika berkomunikasi dalam presentasi di kelas.

**Kata Kunci** : Video Pembelajaran, *Powtoon*, Minat Belajar, Hasil Belajar, Kemampuan Komunikasai, Presentasi, IPA

## ABSTRACT

**Kiki Melita Andriani**, 20204082010, *Powtoon Application-Based Video Implementation in Science Learning at MI Al Ihsan Medari Sleman.*

*This research was conducted at MI Al Ihsan Medari Sleman with the aim of studying: 1) the influence of the implementation of powtoon application-based learning videos on students' science interests and learning outcomes, 2) the influence of the implementation of powtoon application-based learning videos on students' communication and presentation skills. This type of research is quasi-experimental with quantitative approach and nonequivalent control group design. The samples of this study were class V A and class V B which totaled 42 students. Data collection techniques using questionnaires, tests, interviews, and documentation. The data analysis techniques used are product moment validity test, cronbach alpha reliability test, kolmogorov-smirnov normality test, levene test homogeneity test, and homogeneity test using multivariate test and MANOVA test.*

*The results showed that 1) The implementation of powtoon application-based videos in science learning affects student interests and learning outcomes. The results of the univariate test analysis obtained sig values. by  $0.026 < 0.05$  then  $H_a$  is accepted. Students' interest in learning with kinemaster application-based learning videos is 49% while powtoon application-based learning videos can increase students' interest in learning, which is 61%. There is an influence of science learning using powtoon application-based videos on the learning outcomes of class V students. by  $0.08 < 0.05$  then  $H_a$  is accepted. Student learning outcomes with kinemaster application-based learning videos are 78.62 while learning by implementing powtoon application-based videos can increase student interest in learning, namely to 88.67. There is an influence of science learning using powtoon application-based videos on the interests and learning outcomes of class V students, based on the results of multivariate test analysis. The test results of Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace and Roy's Largest Root have a sig value. by  $0.011 < 0.05$  then  $H_a$  is accepted. 2) The implementation of powtoon application-based video in science learning for class V MI Al Ihsan Medari Sleman students affects communication and presentation skills. The results of the observations showed an increase in students' ability to choose grammar and string good words, intonation in speaking and expressing opinions, as well as facial expression and body language when communicating in presentations in class.*

**Keywords** : *Learning Videos, Powtoon, Learning Interests, Learning Outcomes, Communication Ability, Presentation, Science*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW dan kepada keluarga beliau, sahabat, tabi'in yang telah memperjuangkan agama Islam.

Tesis ini berjudul “Implementasi Video Berbasis Aplikasi *Powtoon* Dalam Pembelajaran IPA di MI Al Ihsan Medari Sleman.” disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan tesis ini, penulis mengalami berbagai macam hambatan dan rintangan. Akan tetapi, berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tesis ini dapat terselesaikan, namun masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Saudara.

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, S. Ag., M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Hj. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing sekaligus Ketua Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S. Pd., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik sekaligus Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Segenap Dosen dan civitas akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak Sutejo Heri Wibowo, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di MI Al Ihsan Medari.
7. Ibu Marganingtyas Wicaksanti, S.Pd. dan Ibu Sri Fatonah, S.Pd. selaku guru kelas yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas V MI Al Ihsan Medari.
8. Suami tercinta Rz. Ricky Satria Wiranada, M.Pd. yang telah memberikan dukungan serta doa yang tulus dan ikhlas, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi ini.
9. Keluarga tercinta Bapak Sugirno dan Mami Ida Erlina, Ayah Zaidan, M.Pd, Ibu Asmarawati, S.Pd.SD., dan Saudara-saudari penulis (Chandra Setiawan, S.E., Novi Astuti, S.E., Indah Maysela Azzahra, M.Pd., Elvia Andriyani, A.Md., Widtri Octaviara Azzahra, dan Muhammad Gilang Persada dan keponakan tercinta Despicha Aska Azzahra.
10. Sahabat-Sahabat yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan rekan-rekan mahasiswa serta semua teman-teman seperjuangan penulis dari berbagai jurusan, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Dengan doa sepenuh hati semoga Allah melimpahkan kasih sayang serta membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis juga mengucapkan permohonan maaf atas segala kekurangan dalam penulisan tesis ini. harapan penulis semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca.

Yogyakarta, 21 Desember 2022

Penulis



Kiki Melita Andriani

NIM. 20204082010



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN BERJILBAB .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
D. Kajian Pustaka.....	9
E. Metode Penelitian.....	20
1. Jenis Penelitian .....	20
2. Variabel Penelitian .....	21
3. Tempat dan waktu Penelitian .....	21
4. Populasi dan Sampel Penelitian .....	23
5. Definisi Operasioanl .....	24
6. Jenis dan sumber Data .....	25
7. Instrumen dan Teknik Pengeumpulan Data .....	26
8. Teknik Analisis Data .....	32
F. Sistematika Pembahasan .....	39

BAB II KAJIAN TEORI.....	40
A. Landasan Teori.....	40
1. Media Pembelajaran .....	40
2. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	46
3. Minat Belajar .....	50
4. Hasil Belajar .....	56
5. Kemampuan Komunikasi .....	61
6. Pembelajaran IPA .....	65
7. Materi Ekosistem .....	70
B. Kerangka Berpikir.....	72
C. Hipotesis Penelitian.....	75
BAB III HASIL DAN PENELITIAN.....	76
A. Hasil Penelitian .....	76
1. Uji Instrumen .....	76
2. Uji Prasyarat .....	84
B. Pembahasan.....	94
1. Pengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa .....	94
2. Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa .....	105
3. Pengaruh terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa .....	110
4. Pengaruh Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa .....	114
BAB IV PENUTUP .....	119
A. Kesimpulan .....	119
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA .....	122
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	128

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kisi-kisi Angket Minat Belajar .....	27
Tabel 1.2 Pensekoran Angket .....	28
Tabel 1.3 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda .....	29
Tabel 1.4 Kriteria Pensekoran Instrumen Validasi .....	34
Tabel 3.1 Hasil Validasi Angket oleh ahli .....	77
Tabel 3.2 Hasil Validasi Soal Pilihan Ganda oleh Ahli .....	77
Tabel 3.3 Validitas Uji Coba Angket .....	78
Tabel 3.4 Validitas Uji Coba Soal <i>Pretest</i> .....	80
Tabel 3.5 Validitas Uji Coba Soal <i>Posttest</i> .....	81
Tabel 3.6 Reliabilitas Angket .....	82
Tabel 3.7 Reliabilitas <i>Pretest</i> .....	83
Tabel 3.8 Reliabilitas <i>Posstest</i> .....	83
Tabel 3.9 Uji Normalitas Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	84
Tabel 3.10 Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	85
Tabel 3.11 Uji Homogenitas Minat Belajar .....	86
Tabel 3.12 Uji Homogenitas Hasil Belajar .....	87
Tabel 3.13 Uji <i>Box's M</i> .....	89
Tabel 3.14 Hasil Uji <i>Levene's Test</i> .....	90
Tabel 3.15 Hasil Uji <i>Test of Between Subject Effect</i> .....	91
Tabel 3.16 Hasil Uji Manova .....	93



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan laman Awal Powtoon.....	48
Gambar 2.2 Tampilan Laman Login Powtoon .....	49
Gambar 2.3 Tampilan Pilihan Desain <i>Template</i> Powtoon.....	49
Gambar 2.4 Lembar Kerja Powtoon .....	50
Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	74
Gambar 3.1 Presentase <i>Pretest</i> Minat Belajar IPA Kelas Eksperimen .....	95
Gambar 3.2 Presentase <i>Posttest</i> Minat Belajar IPA Kelas Eksperimen .....	96
Gambar 3.3 Presentase <i>Pretest</i> Minat Belajar IPA Kelas Kontrol .....	97
Gambar 3.4 Presentase <i>Posttest</i> Minat Belajar IPA Kelas Kontrol .....	98
Gambar 3.5 Grafik Perbandingan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen ...	100
Gambar 3.6 Grafik Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	106



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	129
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian .....	130
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP.....	131
Lampiran 4 Validasi Ahli .....	144
Lampiran 5 Hasil Olah Data SPSS .....	172
Lampiran 6 Dokumentasi Proses Penelitian .....	264
Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup.....	266



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu dan pengetahuan tentang fenomena alam yang meliputi produk dan proses.<sup>1</sup> Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang merangsang siswa untuk aktif terlibat di dalamnya. IPA juga diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghasilkan konsep pengetahuan, yang diperoleh dari pengalaman secara langsung.<sup>2</sup> Pembelajaran IPA SD adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diperhatikan. Banyak model hapalan pada pelajaran IPA sering membuat siswa bosan dalam belajar.<sup>3</sup> Siswa diarahkan secara langsung mengamati dan mempelajari objek pembelajaran IPA secara mandiri ataupun dengan bimbingan guru. Pembelajaran IPA tidak hanya dilakukan di dalam kelas dengan meminta anak menghafal pelajaran, namun guru juga hendaknya berinisiatif untuk mengajak anak belajar di luar kelas atau di alam

---

<sup>1</sup> Sopi Paris et al., "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Dengan Pendekatan Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Inpres Bangkala II Kota Makassar," *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 1 (March 16, 2021): 104, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/637>.

<sup>2</sup> Ardian Asyhari and Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (April 24, 2016): 2, <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>.

<sup>3</sup> Putu Sintya Devi and Gede Wira Bayu, "Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual," *MIMBAR PGSD Undiksha* 8, no. 2 (July 24, 2020): 162, <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v8i2.26525>.

sekitar.<sup>4</sup> Materi yang disajikan dalam pembelajaran IPA cenderung berkaitan dengan lingkungan sekitar, sehingga memberikan kemudahan pada siswa untuk belajar secara langsung. Pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar menuntut guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran.

IPA bukan merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka tetapi lebih baik diajarkan melalui percobaan yang dilakukan sendiri oleh siswa.<sup>5</sup> Namun pada kenyataan di lapangan berbeda. Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari beberapa artikel ilmiah dan hasil observasi di beberapa sekolah bahwa guru lebih nyaman jika pembelajaran IPA dilakukan secara konvensional. Pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas lebih sering dilakukan dengan metode ceramah dengan berpusat kepada buku tematik dan LKS. Pembelajaran ini terfokus kepada guru yang memberikan materi sedang siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan guru.

Beberapa alasan guru masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti yang dikemukakan dari beberapa sumber (guru MI Al Ihsan Medari dan guru MI Muhammadiyah Watubelah Pagedongan) antara lain: terbenturnya waktu guru dengan banyaknya tugas yang harus dikerjakan, kesulitan menyiapkan bahan pelajaran yang menggunakan pendekatan menarik, khususnya guru senior yang

---

<sup>4</sup> Elisa Diah Masturah, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Alexander Hamonangan Simamora, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 2 (September 29, 2018): 213, <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>.

<sup>5</sup> Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, and M. Yusuf Setiawardana, "Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 3 (December 10, 2018): 259, <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>.

merasa lebih nyaman dengan pembelajaran konvensional. Alasan tersebut yang menjadikan guru kembali lebih memilih menggunakan metode ceramah dibandingkan metode yang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan di MI Al Ihsan Medari Sleman bahwa dengan metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan oleh guru ternyata menyebabkan siswa cenderung pasif dan cepat bosan. Hal ini mengakibatkan siswa kurang minat memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu siswa yang pasif menyebabkan kurangnya kemampuan komunikasi dan presentasi siswa. Sehingga siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi nilai hasil belajar IPA siswa kelas V pada Tema 1 yaitu sebanyak 42,11% belum mencapai nilai batas ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukannya suatu perbaikan pada pembelajaran untuk mengatasi minat dan pemahaman serta kemampuan komunikasi dan presentasi siswa dalam belajar IPA. Ada beberapa hal yang dapat digunakan guru dalam menjembatani pembelajaran supaya lebih menyenangkan dan tidak monoton. Diantaranya penggunaan bahan ajar, media, metode, dan model pembelajaran.<sup>6</sup> Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat ketika pembelajaran berlangsung. Karena dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka siswa akan merasa senang dan

---

<sup>6</sup> Jajang Bayu Kelana and Duhita Savira Wardani, *Model Pembelajaran IPA SD* (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021), 1.

lebih mudah mengerti materi ajar yang disampaikan oleh guru.<sup>7</sup> Sesungguhnya pembelajaran IPA di sekolah dasar akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran.<sup>8</sup>

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.<sup>9</sup> Media pembelajaran memiliki beragam bentuk dan kreasi. Media audio visual adalah salah satu alternatif yang tepat digunakan untuk pembelajaran IPA di MI Al Ihsan Medari, karena di sekolah tersebut memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan video namun selama ini jarang digunakan. Salah satu kelebihan dari video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien.<sup>10</sup>

Salah satu media pembelajaran video yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahan siswa dalam pembelajaran IPA adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*. Media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* memiliki karakteristik dapat menyampaikan materi melalui pesan visual sekaligus audio yang berisi gambar dan animasi.<sup>11</sup> Media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* sangat

---

<sup>7</sup> Devi and Bayu, "Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual," 240.

<sup>8</sup> Veronica, Pusari, and Setiawardana, "Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA," 259.

<sup>9</sup> Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 8.

<sup>10</sup> Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: CV. Alfabeta, 2015).

<sup>11</sup> Izomi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 1 (June 19, 2019): 51, <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.

mendukung pembelajaran IPA yang memerlukan gambaran secara nyata terhadap konsep materi yang bersifat abstrak.<sup>12</sup> Penggunaan media *powtoon* diharapkan dapat menjadi solusi belajar IPA pada siswa tekhusus memudahkan dalam mempelajari Ekosistem secara nyata. Pembelajaran IPA dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan hasil belajar yaitu hasil kemampuan kecakapan dan keterampilan serta sikap yang dinilai hasil pengukuran dengan test dengan mengedepankan hasil belajar peserta didik.<sup>13</sup>

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, dan Lukman Nulhakim. Hasil penelitiannya berupa video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V. Hasil validasi produk oleh ahli diperoleh kategori sangat layak. Dari ahli media diperoleh nilai 89,8% ahli dan materi 88,7%. Hasil uji coba terbatas untuk peserta didik memperoleh katagori sangat baik dengan 96,36% dan evaluasi oleh pendidik sebesar 91,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwasannya media *powtoon* yang digunakan saat proses belajar mengajar pada kelas V telah memenuhi kriteria yang diharapkan sebagai media video IPA yang sangat baik untuk diterapkan.<sup>14</sup>

Penelitian lain dilakukan oleh Siti Maulida, Hamsi Mansur, Fatimah. Hasil penelitian ini diperoleh media yang dikembangkan layak digunakan dengan hasil

---

<sup>12</sup> Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 2 (October 12, 2020): 269–79, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.

<sup>13</sup> Ikha Nur Jannah, "Efektivitas Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran IPA Di SD," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (April 2, 2020): 54, <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>.

<sup>14</sup> Wulandari, Ruhiat, and Nulhakim, "Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V," October 12, 2020, 278.

validasi ahli media sebesar 98% dan validasi ahli materi sebesar 96,2% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari hasil Uji N-Gain sebesar 0,7 dengan kategori tinggi.<sup>15</sup>

Berdasarkan jbaran tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti memfokuskan penelitian pada penerapan video berbasis aplikasi *powtoon* pada pembelajara IPA. Dengan Tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan video berbasis aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar, serta kemampuan komunikasi dan presentasi IPA siswa.

Peneliti memilih video berbasis aplikasi *Powtoon* untuk diterapkan karena video ini akan membuat siswa dapat belajar secara langsung tentang materi Ekosistem. Sehingga siswa memiliki gambaran konkret tentang materi yang disampaikan tidak hanya sekedar materi dari LKS dan buku tematik. Selain itu melalui video siswa dapat belajar tentang cara komunikasi dan presentasi yang baik. Karena video merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan komukasi siswa.<sup>16</sup>

Harapanya dengan implementasi media pembelajaran berupa video berbasis *powtoon* siswa akan lebih berminat dan paham terkait dengan materi yang diajarkan.

---

<sup>15</sup> Siti Maulida, Hamsi Mansur, and Fatimah Fatimah, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal of Instructional Technology* 1, no. 1 (August 5, 2021): 20.

<sup>16</sup> Elfindri, *Soft Skill Untuk Pendidik* (Jakarta: Baduose Media, 2011), 160.



Selain itu dengan belajar dengan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* siswa akan semakin lancar dalam berkomunikasi dan presentasi di kelas.

Adapun pada penelitian ini, peneliti mengimplementasikan video pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon*. Hal ini dilakukan berdasarkan pada permasalahan yang telah dipaparkan dan diperlukan adanya media pembelajaran. Tujunnya adalah supaya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu juga untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan presentasi siswa terkait dengan materi pembelajaran IPA.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang terjadi di sekolah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi Video Berbasis Aplikasi *Powtoon* Dalam Pembelajaran IPA di MI Al Ihsan Medari Sleman”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengaruh implementasi video berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran IPA terhadap minat dan hasil belajar siswa di MI Al Ihsan Medari Sleman?
2. Bagaimanakah pengaruh implementasi video berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan komunikasi dan presentasi siswa di MI Al Ihsan Medari Sleman?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaruh implementasi video berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran IPA terhadap minat dan hasil belajar siswa di MI Al Ihsan Medari Sleman.
- b. Untuk mengetahui pengaruh implementasi video berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan komunikasi dan presentasi siswa di MI Al Ihsan Medari Sleman.

### **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang dapat dijadikan sebagai tambahan informasi untuk penelitian selanjutnya.

#### b. Manfaat Praktis

##### 1) Manfaat Bagi Guru

Memberikan pengetahuan kepada guru terkait dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai pada setiap pembelajaran dan juga untuk memberikan kemudahan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

##### 2) Manfaat Bagi Siswa

Membantu siswa untuk mempermudah proses pembelajaran IPA pada materi Ekosistem dengan menggunakan media pembelajaran alternatif.

### 3) Manfaat Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman nyata bagi peneliti dalam memahami situasi siswa pada proses pembelajaran.

## **D. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan hasil pencarian peneliti terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang sesuai dan berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Agar terhindar dari kesamaan dan duplikasi pada penelitian yang dilaksanakan sebelumnya, peneliti melakukan tinjauan pustaka terhadap berbagai karya ilmiah terkait. Diantaranya tentang pengaruh penerapan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V. Tujuan peneliti adalah untuk memperdalam dan melengkapi pembahasan pada penelitian sebelumnya. Beberapa penelitiannya adalah sebagai berikut:

Penelitian Novita Puspa Dewi Prianti dan Vanda Rezania, dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* terhadap minat belajar siswa. Dengan diterapkan media tersebut dengan animasi yang menarik dapat lebih menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Menggunakan media *powtoon* dapat mempengaruhi siswa lebih berminat dan ingin tahu lebih banyak. Sehingga proses diskusi dalam kelas akan berlangsung dengan baik. Hasil analisis data nilai rata-rata *pretest* minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* sebesar 42,61. Sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* minat belajar setelah menggunakan media

pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* sebesar 70,44. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD.<sup>17</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu dalam hal penggunaan media yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan aplikasi *powtoon*. Sedangkan perbedaannya terletak pada kelas dan mata pelajaran yang digunakan. Penelitian sebelumnya mengimplementasikan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* di kelas IV pada mata pelajaran IPS untuk mengetahui pengaruh minat belajar saja. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti mengimplementasikan video pembelajaran *powtoon* di kelas V pada mata pelajaran IPA untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Widyatami Prayitno, Woro sri Hastuti, dan Etik Setyaningsih. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran daring siswa di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari *presentase* minat belajar siswa yang meningkat, dari pra siklus sebesar 46,67%, meningkat menjadi 68,89% pada siklus I, dan meningkat menjadi 81,67% pada siklus II. Dengan adanya penggunaan media *powtoon* terjadi peningkatan fokus siswa dalam pembelajaran,

---

<sup>17</sup> Novita Puspa Dewi Prianti and Vanda Rezanía, "Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo," *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 1 (May 31, 2022): 10, <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.1-12>.

minat siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru, minat bertanya siswa apabila ada materi yang belum dimengerti, dan siswa lebih tepat waktu dalam mengumpulkan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SDN Kasatriyan.<sup>18</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada metode penelitian, kelas dan mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian PTK, video diterapkan di kelas IV pada mata pelajaran IPA. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif, video diterapkan di kelas V MI untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Penelitian Vivin Lestari, Ida Sulistyowati, dan Pana Pramulia, dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran berupa *power point* nilai rata-rata *posstestnya* adalah sebesar 63,1, sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* nilai rata-rata *posstestnya* adalah sebesar 82. Hal ini menunjukkan

---

<sup>18</sup> Widyatami Prayitno, Woro Sri Hastuti, and Etik Setyaningsih, "Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Media *Powtoon* Dalam Pembelajaran Daring," *Educatif Journal of Education Research* 5, no. 1 (2023): 153, <https://doi.org/10.36654/educatif.v5i1.159>.

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaa media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi pencernaan manusia kelas V SDN Sedatigede II Sidoarjo. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.<sup>19</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu menggunakan video pembelajaran berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan metode penelitian eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol yaitu pada penelitian sebelumnya kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *power point* sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian Afifatul Aliya dan Sigid Edy Purwanto, dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* nilai rata-rata *posstestnya* adalah sebesar 82. Sedangkan pada kelas kontrol dengan tanpa perlakuan nilai rata-rata *posstestnya* adalah sebesar 49,5. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran *powtoon* pada hasil belajar mata pelajaran

---

<sup>19</sup> Vivin Lestari, Ida Sulistyowati, and Pana Pramulia, "Pengaruh Multimedia Interaktif *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia," *SNHRP*, June 1, 2022, 1378.

matematika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.<sup>20</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu pada metode penelitan dan media media pembelajaran yang digunakan, yaitu sama-sama menerapkan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*. Selain itu sam-sama menggunakan metode penelitian ekperimen kuantitatif untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada kelas dan mata pelajaran yang dipakai serta *treatment* yang diberikan pada kelas kontrol. Pada penelitian terdahulu video *powtoon* diterapkan pada kelas II SD/MI pada mata pelajaran Matematika. Penerpan video *powtoon* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, kelas kontrol di berikan *treatment* penggunaan video pembelajaran berbasis *kinemaster*, dan video berbasis aplikasi *powtoon* pada kelas eksperimen. Dengan tujuan untuk mengetahui minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V MI.

Penelitian Chantika Nur Laili, I Ketut mahardika, dan Zainur Rasyid Ridlo. Dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan penggunaan media interaktif *powtoon* disertai LKPD. Semntara pada kelas kontrol pembelajaran yang digunakan adalah dengan

---

<sup>20</sup> Afifatul Aliyah Aliyah and Sigid Edy Purwanto, "Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8, no. 3 (August 19, 2022): 926, <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>.

menggunakan *power point* disertai LKPD. Setelah berikan perlakuan pada kelas eksperimen terdapat 30 siswa tuntas KKM, dan 2 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata *posstestnya* sebesar 85,47. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 16 siswa yang tuntas KKM dan 16 siswa tidak tuntas, dengan nilai rata-rata sebesar 62,03. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif *powtoon* disertai LKPD berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar fisika siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>21</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu terletak pada penerapan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* pada kelas eksperimen dengan metode eksperimen kuantitatif. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada *treatment* yang digunakan pada kelas kontrol. Pada penelitian sebelumnya kelas kontrol menggunakan media *power point*. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster*. Pada penelitian sebelumnya penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar IPA pada siswa SMP. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian dilakukan untuk mengetahui minat dan hasil belajar IPA pada siswa MI.

Penelitian Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, dan Lukman Nulhakim. Hasil penelitian berupa video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPA

---

<sup>21</sup> Chantika Nur Laili, I. Ketut Mahardika, and Zainur Rasyid Ridlo, "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Powtoon* Disertai Lkpd Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Fisika* 11, no. 1 (June 29, 2022): 30, <https://doi.org/10.24114/jpf.v11i1.34607>.



kelas V. Hasil validasi produk oleh ahli diperoleh kategori sangat layak. Dari ahli media diperoleh nilai 89,8% ahli dan materi 88,7%. Hasil uji coba terbatas untuk peserta didik memperoleh katagori sangat baik dengan 96,36% dan evaluasi oleh pendidik sebesar 91,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwasannya media video pembelajaran berbasis *Powtoon* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA.<sup>22</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal media dan mata pelajaran, yaitu menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA. Sedangkan perbedaannya terletak metode, materi dan kelas yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya metode yang digunakan adalah pengembangan. Materinya sistem peredaran darah, kelas yang digunakan adalah kelas V SD. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Materinya tentang Ekosistem, kelas yang digunakan adalah kelas V MI.

Penelitain Izomi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, dan Trian Pamungkas Alamsyah, hasilnya yaitu berupa video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Matematika kelas IV. Hasil validasi ahli sebesar 88%, skor kepraktisan sebesar 93,33%, skor respon siswa sebesar 94,73%, dan nilai rata-rata hasil postes sebesar 76,14. Hasil tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran

---

<sup>22</sup> Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 2 (October 12, 2020): 269, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.

animasi *Powtoon* dapat memberikan pemahaman matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kepada siswa kelas IV.<sup>23</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal media yaitu menggunakan aplikasi *Powtoon*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode, mata pelajaran yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya metode yang digunakan adalah pengembangan, mata pelajarannya Matematika kelas IV SD. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian eksperimen kuantitatif, pada mata pelajaran IPA dan dilakukan di kelas V MI.

Penelitian Clara Alverina, Zerri Rahman Hakim, dan M. Taufik, dengan hasilnya yaitu video pembelajaran audio visual berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPS. Hasil validasi ahli desai dipeoleh sebesar 96%, hasil validasi ahli materi sebesar 88%, hasil validasi uji bahasa sebesar 80%, dan nilai rata-rata respon siswa sebesar 88,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran audio visual *Powtoon* telah memenuhi kriteria dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS.<sup>24</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal media yaitu menggunakan aplikasi *Powtoon*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode dan mata pelajaran yang dikembangkan. Pada penelitian sebelumnya metode yang digunakan adalah

---

<sup>23</sup> Awalia, Pamungkas, and Alamsyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD," 49.

<sup>24</sup> Clara Alverina, Zerri Rahman Hakim, and M. Taufik, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPS," *School Education Journal Pgsd Fip Unimed* 9, no. 3 (January 21, 2020): 266, <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v9i3.15785>.

pengembangan pada mata pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian ini metode yang digunakan berupa eksperimen kuantitatif pada mata pelajaran IPA.

Penelitian Julsyam Fitra dan Hasan Maksum, hasil penelitian ini diperoleh validasi media dengan kriteria sangat valid dari segi diklatik konstruk, dan teknis. Dari segi kepraktisan hasil validasi ahli diperoleh kriteria sangat praktis, dan dari segi peningkatan hasil belajar diperoleh hasil sangan efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran interaktif ini valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK.<sup>25</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal media yaitu menggunakan aplikasi *Powtoon*. Sedangkan perbedaanya terletak pada metode mata pelajaran, dan sampel yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan metode pengembangan dengan mata pelajaran TIK sampelnya adalah siswa kelas X SMA. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode eksperimen kuantitatif pada mata pelajaran IPA dan sampelnya siswa kelas V MI.

Penelitian Siti Maulida, Hamsi Mansur, Fatimah, hasil penelitian ini diperoleh media yang dikembangkan layak digunakan dengan hasil validasi ahli media sebesar 98% dan validasi ahli materi sebesar 96,2% dengan kategori sangat layak.

---

<sup>25</sup> Julsyam Fitra and Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (March 30, 2021): 2, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari hasil Uji *N-Gain* sebesar 0,7 dengan kategori tinggi.<sup>26</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu penggunaan media video dalam pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada metode dan aplikasi yang digunakan untuk membuat video. Pada penelitian sebelumnya metode yang digunakan adalah pengembangan dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscrieb*. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan menggunakan aplikasi *powtoon* untuk membuat video.

Penelitian Komang Suardi Wiradarma, Ni Ketut Suarni, Ndara Tanggu Renda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar dan hasil belajar saling berpengaruh. Terjadi korelasi positif yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa terlihat dari  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $0,302 > 0,254$ ). Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar daring IPA siswa kelas III SD.<sup>27</sup>

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu pada mata pelajaran IPA SD dan variabel terikatnya minat dan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah pada metode dan media yang digunakan. Pada penelitian

---

<sup>26</sup> Maulida, Mansur, and Fatimah, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," 20.

<sup>27</sup> Komang Suardi Wiradarma, Ni Ketut Suarni, and Ndara Tanggu Renda, "Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 3 (October 4, 2021): 408, <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.39212>.

sebelumnya media yang digunakan adalah *expost facto*. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti metode yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti digunakan media pembelajaran video sedangkan penelitian sebelumnya tidak. Penelitian sebelumnya dilakukan secara daring, penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan secara luring.

Penelitian Anisa Khayati Nur Kafah, Lukman Nulhakim, Aan Subhan Pamungkas, hasil penelitian berupa video pembelajaran pada mata pelajaran IPA SD sifa-sifat cahaya. Hasil validasi ahli media sebesar 88% dan validasi ahli konten sebesar 88%, respon siswa sebesar 98% dan skor rata-rata pemahaman siswa sebesar 89,25%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powtoon* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA di SD.<sup>28</sup>

Penelitian ini memiliki perasamaan yaitu pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* pada pembelajaran IPA SD. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode dan materi yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya metode yang digunakan adalah pengembangan pada materi sifat-sifat cahaya. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian eksperimen kuantitatif pada materi Ekosistem.

---

<sup>28</sup> Anisa Khayati Nur Kafah, Lukman Nulhakim, and Aan Subhan Pamungkas, "Development of Video Learning Media Based on *Powtoon* Application on the Concept of the Properties of Light for Elementary School Students," *Gravity : Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika* 6, no. 1 (February 29, 2020): 34, <https://doi.org/10.30870/gravity.v6i1.6825>.

## E. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu dengan menggunakan *quasi experiment design*. Metode eksperimen merupakan suatu metode dalam penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap sesuatu dalam kondisi yang dikendalikan.<sup>29</sup>

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif, dengan desain *nonequivalent control group design*. Pada kelas ini akan diberikan perlakuan dengan menerapkan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem. Kelas eksperimen tersebut diakhir pembelajaran akan dilakukan pengukuran menggunakan alat ukur berupa angket minat dan tes pemahan materi. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Desain yang akan digunakan adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* Kelas Eksperimen

O<sub>2</sub> : *Pretest* Kelas Kontrol

---

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 72.

<sup>30</sup> Sugiyono, 79.

X : *Treatment*

O<sub>3</sub> : *Postest* Kelas Eksperimen

O<sub>4</sub> : *Postest* Kelas Kontrol

Penelitian ini melibatkan dua kelas dengan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster*. Untuk mengetahui hasil dari penerapan dua perlakuan tersebut maka siswa diberikan soal tes.

## 2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu yang dijadikan sebagai objek pengamatan penelitian, atau sering disebut sebagai faktor yang berperan dalam penelitian.<sup>31</sup> Pada dasarnya variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>32</sup> Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

---

<sup>31</sup> Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan ( Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method )* (Hidayatul Quran, 2019), 52.

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 38.

**a. Variabel Independen (Bebas)**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>33</sup>

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*.

**b. Variabel Dependen (Terikat)**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel dependen (bebas).<sup>34</sup> Variabel terikat pada penelitian ini yaitu minat dan hasil belajar siswa.

**3. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Sleman. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Pada bulan Juli 2022 sampai November 2022 di MI Al Ihsan Medari, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman DI Yogyakarta.

Penelitian ini dimulai dengan observasi yang dilakukan pada bulan Juli 2022 di MI Al Ihsan Medari Sleman. Kemudian pada bulan November peneliti melakukan uji coba angket dan soal. Setelah angket dan soal dinyatakan valid dan reliabel, peneliti melakukan *pretest*, pemberian *treatment* dan *posttest* di bulan November 2022.

---

<sup>33</sup> Sugiyono, 39.

<sup>34</sup> Sugiyono, 39.



## 4. Populasi dan Sampel Penelitian

### a. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Al Ihsan Medari tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 64 siswa.

### b. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* ialah teknik yang digunakan karena adanya pertimbangan dan tujuan tertentu dari peneliti berdasarkan sifat dari populasi yang sudah diketahui.<sup>35</sup>

Alasan peneliti menggunakan teknik ini karena peneliti hanya memerlukan dua kelas saja, dimana kedua kelas tersebut memiliki kemampuan dan karakteristik yang sama. Penelitian ini menggunakan sampel

---

<sup>35</sup> Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)*, vol. Vol. 1 (Yogyakarta: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), 74, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/24023/>.

kelas V A yang berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen, dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas V B yang berjumlah 21 siswa.

## 5. Definisi Operasional

### a. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara audio dan visual untuk menyampaikan suatu topik pelajaran.

### b. Aplikasi *Powtoon*

Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi terhubung internet atau web app *online* untuk membuat presentasi atau media pembelajaran berupa video animasi kartun dengan cara yang mudah. Aplikasi *powtoon* dilengkapi dengan fitur animasi yang sangat menarik. Antara lain animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah.

### c. Minat Belajar

Minat belajar adalah sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

### d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan intelektual yang ditandai adanya peningkatan kognitif yang ditandai dengan pemahaman pembelajaran yang telah didapatkan sebelumnya. Ekosistem merupakan salah satu materi yang diajarkan pada siswa kelas V pada semester ganjil dengan kompetensi dasarnya yaitu 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

**e. Kemampuan Komunikasi**

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. Komunikasi pada hakikatnya merupakan proses penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima.

**6. Jenis dan Sumber Data**

**a. Jenis Data**

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka meliputi data angket dan soal yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruh dari implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*.

## **b. Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari dua sumber yaitu sumber data sekunder dan sumber data primer.

### **1) Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah sumber data yang dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber pertama yaitu data yang didapatkan dari tempat objek penelitian yang dilakukan. Adapun sumber data primer pada penelitian ini yaitu data terkait minat dan hasil belajar siswa kelas V MI Al Ihsan Medari Sleman.

### **2) Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder adalah sumber data bersifat sebagai penunjang data primer. Pada penelitian ini data sekunder berupa hasil observasi dan dokumentasi diambil pada siswa kelas V di MI Al Ihsan Medari Sleman.

## **7. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama.<sup>36</sup> Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah:

---

<sup>36</sup> Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 75.

## 1) Angket

Angket merupakan instrument yang menyajikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada siswa untuk memperoleh jawaban. Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem melalui penerapan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*. Sebelum angket digunakan dalam penelitian maka dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari pertanyaan yang disajikan. Dengan tujuan angket belajar yang digunakan dapat mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berikut adalah kisi-kisi dari angket minat belajar IPA

**Tabel 1.1 Kisi-kisi Angket Minat Belajar**

Indikator	Keterangan	Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Perasaan Senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran IPA	1,5,6	2,3,4	6
	Kesan siswa terhadap guru IPA			
	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPA			
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran IPA	7,8*	9,10	4
	Perhatian siswa saat diskusi dan tanya jawab pembelajaran IPA			

Indikator	Keterangan	Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Ketertarikan	Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran IPA	11,13,15	12,14,16	6
	Penerimaan siswa ketika diberi tugas/PR oleh guru			
Keterlibatan siswa	Kesadaran tentang belajar di rumah	17,18	19*,20	4
	Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah			
<b>Jumlah keseluruhan</b>				<b>20</b>

Dalam angket minat belajar siswa, setiap pernyataan terdapat 4 jawaban yang dapat dipilih. Berikut adalah pilihan jawaban dan skor pada setiap pernyataan:

**Tabel 1.2 Pensekoran Angket**

Pilihan	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

## 2) Tes Pilihan Ganda

Tes pilihan ganda merupakan seperangkat tes yang setiap butirnya menyediakan pilihan jawaban. Salah satu pilihannya merupakan jawaban yang benar, sedangkan opsi lainnya berfungsi sebagai pengecoh.

Soal pilihan ganda yang disajikan yaitu sebanyak 15 soal yang telah diselaraskan dengan kompetensi dasar mata pelajaran IPA kelas V semester ganjil pada materi ekosistem. Kisi-kisi soal yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.3 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jenis Tes</b>	<b>No Soal</b>	<b>Jumlah soal</b>
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar	3.5.1 Menganalisis perbedaan komponen biotik dan abiotik.	Pilihan ganda	1,2,3, 4,5	5
	3.5.2 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya	Pilihan ganda	6,7,8, 9*	4
4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	4.5.1 Membuat jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	Pilihan ganda	10,11, 12,13, 14,15	6
<b>Total Keseluruhan Soal</b>				<b>15</b>

Tes yang diberikan sebanyak 15 soal pilihan ganda. Setiap soal apabila dijawab dengan benar mendapat skor 2, dan apabila jawaban salah mendapat skor 1. Selanjutnya jumlah skor dari setiap soal ditotal dan dikali 100 kemudian dibagi 30.

## **b. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, angket, observasi serta data yang diperoleh dari penggabungan tiga teknik pengumpulan data tersebut.<sup>37</sup> Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### **1) Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan indra yang dimiliki observer. Observasi ialah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi berupa lembar observasi.<sup>38</sup>

Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di dalam kelas. Tujuan peneliti mengobservasi responden juga untuk mengamati respon siswa saat menerima pembelajaran melalui media *powtoon* yang dibawakan oleh guru. Kegiatan observasi ini dapat menjadi upaya peneliti mengukur keberhasilan penerapan media video yang telah disiapkan oleh peneliti.

### **2) Angket**

Angket adalah instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi (dipilih) oleh responden sesuai

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 137.

<sup>38</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), 270.



dengan petunjuk pengisiannya.<sup>39</sup> Angket yang digunakan peneliti yaitu angket tertutup, dimana angket ini telah diberikan jawaban dari setiap pernyataan yang diajukan. Siswa diminta untuk memberikan ceklis pada jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan dirinya yang sebenarnya. Kriteria pengukuran yang digunakan yaitu skala likert untuk mengetahui lebih banyak opsi yang diinginkan oleh siswa.

Pada penelitian ini butir-butir *item* yang tertera pada angket dikembangkan dari indikator minat belajar menjadi pernyataan-pernyataan. Angket diberikan setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa.

### 3) Tes Tertulis

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam penguasaan materi tertentu maka akan digunakan tes tertulis (berupa soal) tentang materi pelajaran tersebut.<sup>40</sup> Tes yang akan digunakan pada penelitian ini terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Jenis soal yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda.

---

<sup>39</sup> Sanjaya, 255.

<sup>40</sup> Sanjaya, 252.

#### 4) Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan secara langsung kepada narasumber untuk memperoleh informasi.<sup>41</sup>

Wawancara dilakukan kepada Ibu Marganingtyas Wicaksanti, S.Pd. selaku guru kelas V A, dan Ibu Sri Fatonah, S.Pd. selaku guru kelas V B. wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di MI Al Ihsan Medari. Selain wawancara dengan guru kelas, perlu juga wawancara dengan siswa kelas V untuk menggali informasi mengenai hambatan dalam pembelajaran IPA, terutama tentang minat dan hasil belajar siswa.

#### 5) Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.<sup>42</sup>

### 8. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah langkah yang dilaksanakan setelah terkumpulnya data-data yang diperlukan.<sup>43</sup> Tujuan dari teknik analisis data yaitu memberikan

---

<sup>41</sup> Irawan Soehartono, *Metode penelitian Sosial* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 67.

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 329.

<sup>43</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2016), 162.

jawaban dari rumusan masalah pada penelitian dan untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Teknik analisis data ini dilakukan uji instrument dan uji prasyarat untuk dapat mengetahui ada tidaknya pengaruh video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V MI Al Ihsan Medari.

#### **a. Uji Instrumen**

##### **1) Uji Validitas**

Validitas artinya sah atau tepat, maksudnya adalah sejauh mana ketepatan suatu alat ukur mengukur sebagaimana fungsinya.<sup>44</sup> Instrumen sebagai alat pengumpul data harus valid. Jika instrument tersebut valid, artinya instrument tersebut tepat untuk diigunakan sebagai alat ukur penelitian.<sup>45</sup>

Langkah utama yang dilakukan peneliti adalah menentukan validitas isi. Dalam validitas isi butir pernyataan angket dan butir soal tes dikonsultasikan dan meminta pendapat dari ahli. Peneliti meminta validator mengemukakan pendapatnya terkait instrumen yang telah disusun. Instrumen angket dan tes dikonsultasikan kepada ahli. Adapun rumus yang peneliti gunakan untuk mengolah data hasil validasi yakni sebagai berikut:

---

<sup>44</sup> Sukardi, "Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasionalnya," n.d., accessed December 12, 2022.

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 173.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validasi

TSe : Total skor empiris (hasil validasi dari ahli)

TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

**Tabel 1.4 Kriteria Pensekoran Instrumen Validasi<sup>46</sup>**

<i>Presentase</i>	<b>Kualifikasi</b>
75,01%-100%	Sangat Valid
50,01-75,00%	Valid
25,01%-50,00%	Kurang Valid
0%-25,00%	Tidak Valid

Selanjutnya jika hasil validasi dinyatakan baik, maka dapat dilakukan uji validitas empiris. Untuk menguji validitas butir soal dalam penelitian ini digunakan rumus *product moment*.

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

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi anatar variabel X dan Variabel Y

N = banyak siswa

X = skor butir soal

Y = skor total

<sup>46</sup> Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development): Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif* (Batu: Literasi Nusantara, 2020).

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu butir soal, maka  $r_{xy}$  atau  $r_{hitung}$  dibanding  $r_{tabel}$  dengan nilai  $\alpha$  0,05 (tingkat kesalahan 5%).<sup>47</sup> Dengan ketentuan apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Berlaku sebaliknya, apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item tersebut dinyatakan tidak valid.<sup>48</sup> Apabila instrumen sudah dinyatakan valid, maka lembar angket dan tes dapat digunakan di lapangan.

## 2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur instrumen indikator dari variabel. Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keteladanan (taraf kepercayaan tinggi) suatu instrumen. Suatu instrumen dapat dikatakan andal apabila dapat memberikan hasil yang tetap dan stabil. Instrumen dikatakan reliabel apabila responden menjawab kenyataan stabil dari waktu ke waktu.<sup>49</sup> Untuk mengukur reliabilitas angket dan tes dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach alpha*.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

---

<sup>47</sup> Duwi Prayitno, *Belajar Praktis Analisis Parametrik Dan Non Parametrik Dengan SPSS* (Yogyakarta: Gava Media, 2012).

<sup>48</sup> Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)*, Vol. 1:93.

<sup>49</sup> Masrukhin, *Statistik Inferensia Aplikasi Program SPSS* (Kudus: Media Ilmu Press, 2014).

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrument

$k$  = jumlah butir pernyataan yang sah

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah butir variab butir

$\sigma_t^2$  = varian skor total

Ketentuan pengambilan keputusan rekiabilitas instrument dengan *Cronbach alpha* adalah apabila nilai *cronbach's alpha* < 0,6 maka dinyatakan kurang reliabel dan apabila nilai nilai *cronbach's alpha* > 0,6 maka dinyatakan reliabel.<sup>50</sup>

## b. Uji Prasyarat

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya populasi suatu data. Apabila data hasil penelitian berasal dari distribusi normal, maka dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji homogenitas. Dalam pengujian normalitas ini digunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan ketentuan jika nilai *probability sig 2 tailed* > 0,05 maka distribusi data dikatakan normal, sebaliknya apabila nilai *probability sig 2 tailaid* < 0,05 maka distribusi data tidak normal.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)*, Vol. 1:106.

<sup>51</sup> Machali, Vol. 1:107.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data homogen atau tidak. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui selaras tidaknya varian sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan dalam uji homogenitas adalah *Levene test* dengan menggunakan aplikasi SPSS. Kriteria dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.<sup>52</sup>

## 3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh penerapan media video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPA. Serta untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis yang telah diajukan. Untuk menjawab hipotesis dari penelitian ini peneliti menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA). Analisis Manova ini digunakan untuk mengetahui hubungan dua atau lebih variabel dependen.<sup>53</sup> Melalui pengujian ini dapat mengukur pengaruh antara variabel independent terhadap beberapa variabel dependen secara bersamaan. Untuk

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015).

<sup>53</sup> Imam Machali, *Statistik Itu Mudah Menggunakan SPSS Sebagai Alat Bantu Statistik* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), 107.

memudahkan penghitungan peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Berikut adalah Langkah-langkah dalam uji MANOVA: <sup>54</sup>

a) Uji *Generalisasi Linear*

Pada uji homogenitas matriks kovarian, uji manova mempunyai persyaratan bahwa *matriks varian/ kovarian* dari variabel dependen sama. Uji homogenitas *matriks kovarian* dapat dilihat dari hasil uji *Box's M*. dengan kriteria apabila hasil uji *Box's* memiliki nilai sig. > 0,05 maka dapat dikatakan *covarian dependent* sama atau homogen. Dan apabila nilai sig. < 0,05 maka *matriks kovarian* tidak homogen.

b) Uji Kesamaan Varian

Uji homogenitas varian dapat dilihat dari uji *levene's* dengan kriteria nilai sig. > 0,05 maka dapat dikatakan homogen dan apabila nilai sig. < 0,05 maka data tidak homogen.

c) Uji Signifikansi *Univariat*

Dasar pengambilan keputusan pada uji *univariat* ini adalah apabila nilai sig. > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Berlaku sebaliknya apabila nilai sig. < 0,05 maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

d) Uji Signifikansi *Multivariat*

Uji *multivariat* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan dua kelompok atau lebih. Kriteria pengambilan keputusan pada *output*

---

<sup>54</sup> Prayitno, *Belajar Praktis Analisis Parametrik Dan Non Parametrik Dengan SPSS*.



untuk tes uji *multivariat* berdasarkan nilai signifikansi adalah jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.<sup>55</sup>

## **F. Sistematika Pembahasan**

Tesis ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan keaslian, halaman surat pernyataan bebas plagiasi, halaman surat pernyataan berjilbab, halaman pengesahan, halaman nota dina pembimbing, abstrak, kata pengantar, halaman motto, halaman persembahan, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Pada tesis ini dituliskan hasil dari penelitian menjadi empat bab, pada setiap bab terdapat sub-sub yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan.

**BAB I** berisi tentang gambaran umum penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

**BAB II** berisi landasan teori yang mencakup media pembelajaran, video aplikasi *powtoon*, minat belajar, hasil belajar, kemampuan komunikasi, hakikat IPA, materi ekosistem, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

**BAB III** berisi hasil dan pembahasan penelitian

**BAB IV** merupakan bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran

---

<sup>55</sup> Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)*.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan olah data tentang pengaruh video berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran IPA siswa kelas V MI Al Ihsan Medari dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi video berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran IPA siswa kelas V MI Al Ihsan Medari Sleman berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V MI Al Ihsan Medari Sleman.
  - a. Terdapat pengaruh video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* terhadap minat belajar IPA siswa kelas V MI Al Ihsan Medari Sleman. Hal tersebut berdasarkan analisis uji *univariat* yang memperoleh nilai sig sebesar  $0,026 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil *presentase posttest* minat belajar IPA dengan mengimplementasikan video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* sebesar 49% sedangkan pembelajaran IPA dengan mengimplementasikan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu sebesar 61%.
  - b. Terdapat pengaruh media video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Al Ihsan Medari Sleman. Hal tersebut berdasarkan analisis uji *univariat* yang memperoleh nilai sig sebesar  $0,08 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Kemudian jika dilihat pada analisis data deskriptif nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang

mengimplementasikan video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* sebesar 78,62 sedangkan pembelajaran IPA dengan mengimplementasikan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* adalah sebesar 88,67.

- c. Terdapat pengaruh media video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Al Ihsan Medari Sleman. Hal tersebut berdasarkan analisis uji multi variat yang memperoleh nilai sig sebesar  $0,011 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Pembelajaran berjalan efektif, kondusif, dan menyenangkan, sehingga minat dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Implementasi video berbasis aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran IPA siswa kelas V MI Al Ihsan Medari Sleman berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi dan presentasi. Hal tersebut berdasarkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memilih tata bahasa dan merangkai kata yang bagus, intonasi dalam berbicara dan menyampaikan pendapat, serta ekspresi wajah dan *body language* ketika berkomunikasi dalam presentasi di kelas.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan di atas, ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu:

### 1. Bagi Guru

Guru yang akan menerapkan media video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* harus mampu mengkondisikan siswa, karena kegiatan pembelajaran

tersebut membutuhkan suasana yang kondusif supaya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

## 2. Bagi Siswa

Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran yang menerapkan video berbasis aplikasi *powtoon*, harus memperhatikan instruksi dari guru supaya pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif dan efektif.

## 3. Bagi Peneliti

Peneliti yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* sebaiknya lebih memperhatikan instrument-instrumen yang akan digunakan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abu-Hamdan, Taghreed, and Fakhri Khader. "Alignment of Intended Learning Outcomes with Quellmalz Taxonomy and Assessment Practices in Early Childhood Education Courses." *Journal of Education and Practice* 5, no. 29 (2014): 43.
- Aliyah, Afifatul Aliyah, and Sigid Edy Purwanto. "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8, no. 3 (August 19, 2022): 921–28. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>.
- Alverina, Clara, Zerri Rahman Hakim, and M. Taufik. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS." *School Education Journal Pgsd Fip Unimed* 9, no. 3 (January 21, 2020): 266–72. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v9i3.15785>.
- Amalia, Sapriati. *Pembelajaran IPA Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta, 2012.
- Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (April 24, 2016): 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>.
- Awalia, Izomi, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 1 (June 19, 2019): 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Cangara, Hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- Darmuki, Agus, and Ahmad Hariyadi. "Eksperimentasi Model Pembelajaran JUCAMA Ditinjau Dari Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Berbicara di Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro." *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra* 3, no. 1 (November 11, 2019): 62–72. <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i1.4021>.
- Devi, Putu Sintya, and Gede Wira Bayu. "Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual." *MIMBAR PGSD Undiksha* 8, no. 2 (July 24, 2020): 238–52. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i2.26525>.
- Dewi, Ika Parma, Rania Sofya, and Asrul Huda. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP PRESS, 2021.
- Dimiyati, and Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rieneka Cipta, 2013.
- Djamaluddin, Adhar, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran : 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: Kaffah Learning Center, 2019.

- Djamarah, Syaiful Bahari, and Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rieneka Cipta, 2006.
- E Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Effendy, Onong Uchjana. *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Elfindri. *Soft Skill Untuk Pendidik*. Jakarta: Baduose Media, 2011.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (March 30, 2021): 1–13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development): Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif*. Batu: Literasi Nusantara, 2020.
- Harefa, Darmawan, and Muniharti Sarumaha. *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini*. PM Publisher, 2020.
- Hasan, Muhammad, Milawati, and Darajat. *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group, 2021.
- Hasibuan, Fitriyani, and Safrida Napitupulu. “Pengembangan Media Video Animasi Berrbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 102019 Firdaus.” *Education Achievement: Journal of Science and Research*, December 18, 2021, 10–20. <https://doi.org/10.51178/jsr.v2i1.332>.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan ( Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method )*. Hidayatul Quran, 2019.
- Hery, Maria Theresia. “Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.” *JTEM / Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika* 1, no. 1 (April 20, 2015). <http://portal.widyamandala.ac.id/jurnal/index.php/jiem/article/view/242>.
- Hisbullah, and Nurhayati Selvi. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makasar: Penerbit Aksara TIMUR, 2018.
- Iriantara, Yosol. *Komunikasi Pembelajaran: Interaksi Komunikatif Dan Edukatif Di Dalam Kelas*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014.
- Ismet, M, and S Suwandi. “Keefektifan Media Powtoon Dalam Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD.” *Indonesian Journal of Conservation*, no. Query date: 2022-03-12 17:38:28 (2019). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc/article/view/22680>.
- Jannah, Ikha Nur. “Efektivitas Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran IPA Di SD.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (April 2, 2020): 54–59. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>.

- Jatiningsih, Niken Henu. "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang." Other, Universitas Negeri Semarang, 2017. <http://lib.unnes.ac.id/31070/>.
- Kafah, Anisa Khayati Nur, Lukman Nulhakim, and Aan Subhan Pamungkas. "Development of Video Learning Media Based on Powtoon Application on the Concept of the Properties of Light for Elementary School Students." *Gravity : Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika* 6, no. 1 (February 29, 2020). <https://doi.org/10.30870/gravity.v6i1.6825>.
- Karitas, Diana Puspa. *Ekosistem : Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Kartika, Sinta, Husni Husni, and Saepul Millah. "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (June 11, 2019): 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.
- Kelana, Jajang Bayu, and Duhita Savira Wardani. *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021.
- Klassen, Stephen, and Cathrine Froese Klassen. "The Role of Interest in Learning Science through Stories." *Interchange* 45, no. 3 (November 1, 2014): 133–51. <https://doi.org/10.1007/s10780-014-9224-4>.
- Kpolovie, Peter James, Andy Igho Joe, and Tracy Okoto. "Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School." *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, n.d., 28.
- Kustandi, Cecep, and Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Laili, Chantika Nur, I. Ketut Mahardika, and Zainur Rasyid Ridlo. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powtoon Disertai Lkpd Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan Fisika* 11, no. 1 (June 29, 2022): 26–32. <https://doi.org/10.24114/jpf.v11i1.34607>.
- Lestari, Novia. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019.
- Lestari, Vivin, Ida Sulistyowati, and Pana Pramulia. "Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia." *SNHRP*, June 1, 2022, 1374–79.
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)*. Vol. Vol. 1. Yogyakarta: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/24023/>.
- . *Statistik Itu Mudah Menggunakan SPSS Sebagai Alat Bantu Statistik*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.
- Masrukhin. *Statistik Inferensia Aplikasi Program SPSS*. Kudus: Media Ilmu Press, 2014.

- Masturah, Elisa Diah, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Alexander Hamonangan Simamora. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 2 (September 29, 2018): 212–21. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>.
- Maulida, Siti, Hamsi Mansur, and Fatimah Fatimah. "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Instructional Technology* 1, no. 1 (August 5, 2021): 20–28.
- Munir. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta, 2015.
- Naim, Ngainun. *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2016.
- Noviyanti, Mery. "Pengaruh Motivasi Dan Keterampilan Berkomunikasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Tutorial Online Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Matakuliah Statistika Pendidikan." *Jurnal Pendidikan* 12, no. 2 (August 30, 2011): 80–88. <https://doi.org/10.33830/jp.v12i2.494.2011>.
- Nufadillah dkk, Septi. *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Paris, Sopi, Jusmawati Jusmawati, Syamsul Alam, Jumliadi Jumliadi, and Muhammad Arsyam. "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Dengan Pendekatan Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Inpres Bangkala II Kota Makassar." *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 1 (March 16, 2021). <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/637>.
- Powtoon. "Powtoon | Create Awesome Videos Yourself." Accessed June 12, 2022. <https://www.powtoon.com>.
- Prayitno, Duwi. *Belajar Praktis Analisis Parametrik Dan Non Parametrik Dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media, 2012.
- Prayitno, Widyatami, Woro Sri Hastuti, and Etik Setyaningsih. "Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Media Powtoon Dalam Pembelajaran Daring." *Educatif Journal of Education Research* 5, no. 1 (2023): 152–58. <https://doi.org/10.36654/educatif.v5i1.159>.
- Prianti, Novita Puspa Dewi, and Vanda Rezanita. "Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggong Krembung Sidoarjo." *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 1 (May 31, 2022): 1–12. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.1-12>.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.



- Ricardo, and Rini Intansari Meilani. "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." Accessed September 26, 2022. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108/5131>.
- Ruqoyyah, Siti, Hana Sakura Putu Arga, and Medita Ayu Wulandari. "Pengaruh Pemanfaatan Video Youtube Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 3 (March 27, 2022): 542–56. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i3.8192>.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2015.
- Setiani, Ani, and Donni Juni Priansa. *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, Dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Setiasih, Windy Agus, and Dimara Kusuma Hakim. "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Ekosistem Guna Peningkatan Prestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sumbang." *JUITA : Jurnal Informatika* 2, no. 1 (2012). <https://doi.org/10.30595/juita.v2i1.606>.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rieneka Cipta, 2013.
- Soehartono, Irawan. *Metode penelitian Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- . *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukardi. "Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasionalnya," n.d. Accessed December 12, 2022.
- Sulthon, Sulthon. "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI." *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (January 26, 2017). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Thesarah, Ravena Hardyanti, Lambang Subagiyo, and Riskan Qadar. "Penggunaan media pembelajaran interaktif Berbasis Audio-Visual dengan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Impuls dan Momentum di SMK Negeri 6 Samarinda." *Jurnal Kajian Pendidikan IPA* 1, no. 1 (March 1, 2021): 31–40. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1050>.

- Tiwow, Deiby, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, and Edino Ayub Lomban. "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4, no. 2 (June 26, 2022): 107–22. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4219](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219).
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Veronica, Indah, Ratna Whyu Pusari, and M. Yusuf Setiawardana. "Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 3 (December 10, 2018): 258–66. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>.
- Wardiana, I. Putu Arya, S. Pd Drs. I Wayan Wiarta, and M. Pd Dra. Siti Zulaikha. "Hubungan Antara Adversity Quotient (AQ) Dan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Di Kelurahan Pedungan." *MIMBAR PGSD Undiksha* 2, no. 1 (June 23, 2014). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.3026>.
- Wiradarma, Komang Suardi, Ni Ketut Suarni, and Ndara Tanggu Renda. "Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 3 (October 4, 2021): 408–15. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.39212>.
- Wisudawati, Asih Widi, and Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara, 2022.
- Wulandari, S. *Ekosistem Perairan*. Alprin, 2020.
- Wulandari, Yani, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim. "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 2 (October 12, 2020): 269–79. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.
- . "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 2 (October 12, 2020): 269–79. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.