

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMANSI POWTOON BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Elida Smita Manurung¹, Kiki Aryaningrum², Sunedi³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}
e-mail: elidasmita7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD. hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 117 Palembang ditemukan bahwa tingkat hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa belum berkembang dengan baik, siswa kurang termotivasi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti menggunakan metode eksperimen *jenis post-test only control grup design. Design.* Sampel siswa kelas 4D dan 4E SD Negeri 117 Palembang. Teknik pengumpulan data observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji hipotesis pengaruh Media Video Animasi Powtoon Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dapat disimpulkan dari hasil belajar pada nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 55,66 dan pada kelas eksperimen yaitu 84,48 dari kedua kelas ini terlihat kelas yang mendapatkan perlakuan nilai hasil belajar anak kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol skor meningkat. Darai data uji normalitasnya diperoleh 0,108 untuk kelas kontrol dan 0,128 untuk kelas Eksperimen terlihat hasil belajar anak pada kelas kontrol dan eksperimen lebih besar dari 0.05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikan sebesar $0,973 > 0,05$ maka kelas kontrol dan eksprimen disebut homogenitas. melakukan uji hipotesis dari data yang sudah diperolehlah mempergunakan uji *independent simple t-test*. Pada data yang diperolehlah nilai signifikan (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima data tersebut. Setelah melakukan pengujian peneliti menyimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan terhadap Media Video Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Media, Animasi Powtoon, Kearifan Lokal dan Hasil Belajar*

ABSTRACT

This study aims to determine the Effect of Local Wisdom-Based Powtoon Animation Video Media on the Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Science. The results of observations and interviews with grade IV teachers at Elementary School 117 Palembang found that the level of learning outcomes of students in Natural and Social Sciences (IPAS) had not developed well, students were less motivated during the teaching and learning process. The researcher used an experimental method, a post-test only control group design. Design. Samples of grade 4D and 4E students at Elementary School 117 Palembang. Data collection techniques were observation, testing and documentation. The analysis technique used data normality test, data homogeneity test and hypothesis test of the effect of Local Wisdom Powtoon Animation Video Media on the Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Science. This can be concluded from the learning outcomes in the control class posttest score of 55.66 and in the experimental class of 84.48 from both classes, it can be seen that the class that received the treatment had better learning outcomes for the experimental class compared to the control class, the score increased. From the normality test data, it was obtained 0.108 for the control class and 0.128 for the experimental class, it can be seen that the learning outcomes of children in the control and experimental classes were greater than 0.05, so the data was normally distributed.



The results of the homogeneity test obtained a significant value of $0.973 > 0.05$, so the control and experimental classes were called homogeneity. Conduct a hypothesis test from the data that has been obtained using the independent simple t-test. In the data obtained, the significant value (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. After conducting the test, the researcher concluded that there was a significant influence on the Local Wisdom-Based Powtoon Animation Video Media on the Learning Outcomes of Science in Grade IV Elementary Schools.

Keywords: *Media, Powtoon Animation, Local Wisdom and Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek Pendidikan (Elmawati & Musfirah, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pembelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan yang membahas tentang interaksi makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta dan membahas kehidupan manusia sebagai individu serta makhluk sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Septiana dkk., 2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memberikan manfaat bagi guru yaitu lebih efisien dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan melalui satu topik guru dapat langsung menjelaskan dua materi sekaligus. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah, karena mereka diajak untuk menghubungkan konsep dan informasi dari berbagai disiplin ilmu (Rahmawati dkk., 2023).

IPAS merupakan pembelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan yang membahas tentang interaksi makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta dan membahas kehidupan manusia sebagai individu serta makhluk sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Setiawati et al., 2024). Menurut (Sari et al., 2024) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan peleburan dari dua mata pelajaran yang sebelumnya telah ada, yaitu IPA dan IPS. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memberikan manfaat bagi guru yaitu lebih efisien dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan melalui satu topik guru dapat langsung menjelaskan dua materi sekaligus (Rahmawati dkk., 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata Pelajaran yang dapat dikatakan baru untuk inovasinya, akan tetapi memiliki kesamaan dengan mata Pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya (Siti, et. al., 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya serta mengkaji kehidupan serta individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dilingkungannya (Ali, et. al., 2022, hal. 127). Pada Kurikulum Merdeka menurut (Sari et al., 2024) yang merupakan kurikulum yang dirancang akhir-akhir ini terdapat dua mata pelajaran yang digabungkan yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang disingkat menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar pesan. Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan agar lebih cepat dipahami dalam proses belajar mengajar (Elmawati & Musfirah, 2021). Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses Pendidikan (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran (Syifa, 2023). Media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Istiningsih, 2022). Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media sebagai fasilitator guru dalam menjelaskan dan menyampaikan materi Pelajaran sehingga diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi dan aktif dalam pembelajaran (Amilatul, et. al., 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru dan dapat membantu mengantarkan pesan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menambah informasi baru pada diri siswa dan dapat merangsang perhatian, pikiran serta perasaan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Siti, et. al., 2023).

Video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, dan berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional. Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual (Nugraha & Nestiyarum, 2021). Media video jenis media yang mengandung unsur gambar yang dapat dilihat dan dapat didengarkan. Media audio visual diantaranya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Video merupakan gabungan dari gambar dan suara yang tersusun menjadi satu file (Selvianovi & Winarto, 2021). Media video adalah media pembelajaran yang dapat mengkomunikasikan pesan pembelajaran lebih kuat, tegas, menginspirasi, meningkatkan, dan membujuk peserta didik dalam belajar serta dapat meningkatkan kegembiraan dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang disajikan dengan audiovisual agar pembelajaran dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik (Mu'in, 2024). Video adalah media di mana audio dan visual dapat ditampilkan secara berkala untuk membantu siswa dalam proses belajarnya. Video merupakan gabungan dari gambar dan suara yang tersusun menjadi satu file (Suwanto et al., 2024).

Animasi adalah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Video animasi adalah serangkaian gambar bergerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan dikemas secara menarik yang dimana terdapat beragam informasi agar tercapai tujuan pembelajaran (Hendra, dkk., 2023, hal. 25). Video animasi adalah salah satu jenis media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang sulit dan abstrak (Hilda, dkk., 2023, hal. 36). Video animasi (Setiawati et al., 2024) adalah suatu gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Aplikasi yang mendukung untuk membuat media audio visual adalah powtoon. Powtoon (Ika et al., 2021) adalah perangkat lunak animasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat presentasi beranimasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, gambar yang diimpor, musik yang disediakan, dan sulih suarah yang dibuat oleh pengguna. Aplikasi powtoon (Rizki et al., 2022) merupakan aplikasi yang terhubung pada internet atau web apps online yang menampilkan presentasi atau paparan materi.

Media video animasi powtoon (Miudi & Supriansyah, 2023) adalah salah satu platform online pengolah media presentasi animasi yang berbasis audio visual yang dapat diakses melalui web powtoon, yang disana terdapat fitur animasi dan transisi yang dapat digunakan serta penggunaan *timeline* yang mudah dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya. Aplikasi powtoon (Muin & Hajar, 2023) adalah salah satu platform online pengolah media presentasi animasi yang berbasis audio visual yang dapat diakses melalui web powtoon, yang disana terdapat fitur animasi dan transisi yang dapat digunakan serta penggunaan *timeline* yang mudah dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya. Media video animasi powtoon (Setiawati et al., 2024) merupakan suatu inovasi media pembelajaran baru yang menarik dan cukup mudah untuk

digunakan. Media pembelajaran berbasis powtoon merupakan salah satu media pembelajaran berupa video yang menarik dan sebagai media pembelajaran pelengkap dengan ilustrasi dan bahasa yang digunakan juga lebih komunikatif dan bersahabat.

Beberapa manfaat media pembelajaran yang dibuat menggunakan Powtoon menurut (Ika et al., 2021) yaitu penyampaian persentasi bisa lebih jelas penyampaiannya tidak bersifat verbalitas, mengatasi keterbatasan penggambaran daya indra, waktu, dan ruang, gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat dapat dibantu dengan tampilan visual timelapse atau high-speed photography, penerapan yang tepat dan variative dalam pembelajaran bisa mengatasi persoalan sikap pasif siswa dengan menumbuhkan gairah belajar dan meningkatkan interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta baik di dalam maupun di luar lingkungan belajar.

Kearifan lokal atau kebijakan lokal merupakan suatu istilah untuk menunjukkan kekhasan yang menjadi pandangan dan cara hidup Masyarakat di suatu daerah tertentu. Kearifan lokal adalah sebagai suatu budaya yang diciptakan oleh actor-aktor lokal melalui proses yang berulang-ulang melalui internalisasi dan interpretasi ajaran agama dan budaya yang disosialisasikan dalam bentuk norma-norma dan dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari Masyarakat. Secara etimologis, kearifan lokal terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*) sehingga dapat diartikan gagasan-gagasan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam, dan diikuti oleh anggota masyarakatnya (Indradewa, 2021). Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat local wisdom atau pengetahuan setempat “*local knowledge*” atau kecerdasan setempat *local genious* maka kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari. Hildred Geertz, seorang ahli sosiologi, mendefinisikan kearifan lokal sebagai tatanan pengetahuan dan praktik lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi. Ia menyoroti peran penting kearifan lokal dalam mempengaruhi kehidupan sehari-hari masyarakat dan membentuk pola pikir serta tindakan mereka (Yenny, et, al, 2023). Kearifan lokal adalah warisan dari leluhur dalam bentuk budaya dan potensi daerah yang memiliki ciri khas tertentu yang harus tetap dijaga agar, ciri khas daerah tersebut lestari dari generasi berikutnya (Alawiyah & Setyasto, 2024).

Hasil Belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang melalui proses belajar sedangkan perubahan tersebut harus dapat digunakan untuk meningkatkan penampilan diri dalam kehidupan (Andini, 2021). Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Perubahan yang terjadi dari diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku yang dapat diukur digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi siswa dan guru untuk melihat apakah siswa telah lulus atau tidak (Tampubolon et al., 2021). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang melalui proses belajara sedangkan perubahan tersebut harus dapat digunakan untuk meningkatkan penampilan diri dalam kehidupan (Nur, 2021). Hasil belajar merupakan salah satu gambaran atau bukti keberhasilan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan bobot atau nilai yang dicapainya lanjut (Solikhah & Nurmilawati, 2024). Hasil belajar adalah hasil atau capaian yang diperoleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran atau Pendidikan, hasil belajar ini dapat diukur dengan melakukan evaluasi (Mu'in, 2024).

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. (Priskilah Elmawati & Musfirah, 2021) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar sikap, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternalnya adalah

faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lebih lanjut Solikhah & Nurmilawati (2024) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa faktor fisiologis (fisik) dan faktor psikologis (kecerdasan). Adapun faktor eksternal berupa faktor sosial seperti keluarga, lingkungan, masyarakat, dan sekolah. Dikemukakan juga (Mu'in, 2024) hasil belajar dipengaruhi oleh motivasi, metode pembelajaran, kualitas pengajaran, lingkungan belajar, kondisi kesehatan, kemampuan kognitif, dukungan keluarga dan teman, penggunaan teknologi, dan kebutuhan individu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 117 Palembang ditemukan bahwa tingkat hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa belum berkembang dengan baik, terutama dalam media video animasi powtoon berbasis kearifan lokal modul ajar IPAS kelas IV pada BAB 6 tentang Indonesiaku kaya budaya isinya topik keunikan kebiasaan Masyarakat di sekitarku, Kekayaan budaya Indonesia dan Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya. Terlihat bahwa guru tersebut hanya menggunakan metode konvensional dengan ceramah dimana menggunakan media berupa buku paket dalam menyampaikan materi topik tentang keunikan kebiasaan Masyarakat di sekitarku kepada siswa sehingga siswa menjadi bosan dan menjadikan proses pembelajaran tidak menarik. Selain itu siswa ketika melakukan proses pembelajaran menjadi lebih pasif karena tidak guru hanya ceramah saja. Akibatnya siswa merasa jemu dan kurang termotivasi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini terlihat dari 28 siswa, 21 dari 28 yaitu siswa belum memiliki pengetahuan baru, siswa belum memiliki sikap yang baik dan siswa belum memiliki keterampilan sehingga hasil belajar siswa belum berkembang selain itu dalam penggunaan media video animasi powtoon berbasis kearifan lokal pada kelas IV ini belum digunakan khususnya materi pada BAB 6 tentang Indonesiaku kaya budaya isinya topik keunikan kebiasaan Masyarakat di sekitarku, Kekayaan budaya Indonesia dan Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya. Sehingga peneliti menggunakan media video animasi powtoon yang merupakan suatu inovasi media pembelajaran baru yang menarik dan cukup mudah untuk digunakan agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan baik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *True Experimental* jenis *Posttest-Only Control Group Design*. Tujuan penelitian adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media video animasi Powtoon berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran di SD Negeri 117 Palembang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 140 orang. Dari populasi tersebut, dua kelas dipilih secara acak untuk menjadi sampel penelitian, yaitu kelas IVE (29 siswa) sebagai kelompok eksperimen yang menerima perlakuan, dan kelas IVD (29 siswa) sebagai kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Penugasan acak ini bertujuan untuk memastikan kesetaraan awal antar kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan.

Prosedur penelitian diawali dengan memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelompok. Kelompok eksperimen mengikuti proses pembelajaran yang diintervensi dengan media video animasi Powtoon, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media tersebut. Setelah periode perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan instrumen tes yang sama, yaitu *posttest* hasil belajar. Instrumen tes ini dirancang berdasarkan kisi-kisi yang mencakup tiga aspek penilaian: pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang dijabarkan ke dalam enam indikator dan dua belas butir soal. Selain tes sebagai instrumen utama, teknik observasi dan dokumentasi digunakan sebagai instrumen

pendukung untuk mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan bukti pelaksanaan penelitian.

Data kuantitatif yang diperoleh dari skor *posttest* kedua kelompok dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas untuk memastikan data terdistribusi normal dan uji homogenitas varians untuk memastikan kedua kelompok sampel memiliki varians yang sama. Setelah kedua asumsi tersebut terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Samples t-test*. Uji-t ini bertujuan untuk membandingkan secara statistik rata-rata skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, guna menyimpulkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebagai bukti pengaruh dari penggunaan media video animasi Powtoon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut hasil pemerolehan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol.

Tabel 1. Data Nilai Pretest dan Possttest Kelas Kontrol

	Hasil Pretest	Hasil Posttest
RATA-RATA	49,66	59,66

Hasil perolehan nilai pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran konvensional tanpa perlakuan khusus. Rata-rata nilai pretest yang semula berada pada level 49,66 mengalami kenaikan menjadi 59,66 pada saat posttest. Peningkatan sebesar 10 poin ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang biasa diterapkan di kelas tersebut memiliki dampak positif dan mampu memberikan kontribusi terhadap pemahaman siswa, meskipun dalam tingkat yang moderat. Kenaikan ini dapat diatribusikan pada proses belajar mengajar standar, interaksi dengan guru, serta kematangan siswa selama periode pembelajaran. Peningkatan ini menjadi dasar atau baseline yang penting untuk nantinya dibandingkan dengan hasil dari kelas eksperimen, guna mengukur efektivitas sebenarnya dari metode baru yang diuji dalam penelitian ini.

Selanjutnya hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Data Nilai Pretest dan Possttest Kelas Eksperimen

	Hasil Pretest	Hasil Posttest
RATA-RATA	61,38	84,48

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, Ms. Excel 2025)

Data yang diperoleh dari kelas eksperimen menunjukkan dampak yang sangat positif dan signifikan dari penerapan metode atau media pembelajaran baru yang diuji. Rata-rata nilai siswa mengalami lonjakan drastis, dari skor pretest sebesar 61,38 menjadi 84,48 pada saat posttest. Peningkatan rata-rata yang mencapai 23,1 poin ini secara jelas mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan penguasaan materi siswa. Perolehan skor akhir yang sangat memuaskan ini tidak hanya menegaskan keberhasilan metode yang diterapkan, tetapi juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu mencapai bahkan melampaui kriteria ketuntasan belajar. Pencapaian ini menjadi bukti kuat akan keunggulan perlakuan yang diberikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang diterima oleh kelas kontrol.

Setelah mendapatkan data nilai akhir (*posttest*) dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dilanjutkan dengan uji normalitas dengan mempergunakan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan *software SPSS for windows*, yaitu :

Tabel 3. Data Uji Normalitas

		Test Of Normality		
		Kolmogorov - Smirnov		
Hasil Belajar	Kelas	Statistic	df	Sig.
	Posttest Kelas Eksperimen	0.152	29	.108
	Posttest Kelas Kontrol	0.154	29	.128

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, dapat disimpulkan bahwa data posttest dari kedua kelompok penelitian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berdistribusi secara normal. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar 0,108 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,128. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka asumsi normalitas sebaran data telah terpenuhi. Pemenuhan prasyarat ini merupakan langkah krusial dalam analisis statistik karena memungkinkan peneliti untuk melanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan metode parametrik. Dengan demikian, perbandingan efektivitas perlakuan antara kedua kelompok dapat dianalisis secara valid menggunakan uji beda rata-rata, seperti Independent Samples T-test, secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Peneliti menggunakan uji *levene's* pada uji homogenitas, yakni dijabarkan :

Tabel 4. Data Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

Hasil Belajar		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.001	1	58	.973
	Based on Median	.001	1	58	.980
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	49.739	.980
	Based on trimmed mean	.003	1	58	.958

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai Signifikan sebesar 0,973 Karena nilai signifikan $0,973 > 0,05$ maka dapat disimpulkan sample berasal dari populasi yang sama atau dikatakan homogen. Sesudah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada data penelitiannya di distribusikan data normal dan varian data dinyatakan homogen, pada tahap ini melakukan uji hipotesis penelitian guna mengetahui apakah terdapat pengaruh Media Video Animasi Powtoon Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti melakukan uji hipotesisnya mempergunakan rumus *independent sample T-Test* berbantuan *Microsoft Spss for windows*.

Tabel 5. Data Uji Hipotesis

Independent Samples Test											
Hasil Belajar	Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval
	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	Difference		
		.001	.973	4.729	50	.000	17.867	3.778	3.778	10.278	
Hasil Belajar	Equal variances not assumed			4.728	49.664	.000	17.867	3.779	3.779	10.276	

Dari tabel tersebut dapat diketahui pengujian hipotesisnya mempergunakan uji *independent simple t-test* ialah kriteria pengujiannya H_a diterima jika nilai Signifikan (2-tailed)

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

$< 0,05$ dimana menjelaskan bahwa adanya pengaruh yang Signifikan dan H_0 diterima jika nilai Signifikan (2-tailed) $> 0,05$ dimana menunjukkan tidak terdapatnya perbedaan yang Signifikan pada variable awal dan variable akhir. Pada hasil analisis data ini diperolehnya nilai Signifikan (2-Tailed) adalah 0,000 $<$ dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Bisalah disimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh Media Video Animasi Powtoon Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas IV Sekolah Dasar.

Pembahasan

Penelitian ini berjudul Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas IV Sekolah Dasar yang berlangsung pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Pada penelitian ini berlangsung mempergunakan dua kelas yaitu : kelas kontrol di kelas IV.D dan kelas eksperiment di kelas IV.E guna mengetahui pemahaman materi Indonesia kaya budaya isinya topik keunikan kebiasaan Masyarakat di sekitarku, Kekayaan budaya Indonesia dan Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya terhadap hasil belajar yang diberikan saat penelitian. Selama kegiatan penelitian kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperiment diberikan perlakuan dengan mempergunakan Media Video Animasi Powtoon Kearifan Lokal untuk mengetahui Hasil Belajar *thinking* pada peserta didik. Penelitian ini mempergunakan *instrument test* soal uraian sebanyak 5 soal yang dimana setiap soal memiliki 2 butir pertanyaan ini diberi pada peserta didiknya di kelas kontrol dan kelas eksperiment untuk mengetahui hasil dari sampel tersebut.

Berdasarkan hasil data yang di ambil saat kegiatan penelitian di kelas uji coba masih banyak peserta didiknya mendapat nilai di bawah KKM yang dilampirkan. Kemudian pada kelas kontrol juga masih mendapatkan hasil akhir dimana nilai peserta didik ada yang di bawah KKM yaitu 59,66, sedangkan nilai akhir pada kelas eksperimen sesudahlah diberi perlakuan ini mempergunakan media Animasi Powtoon Kearifan Lokal mendapatkan hasil peningkatan dimana peserta didik mendapatkan nilai 84,48 dalam hal ini nilai tersebut sangat baik. Setelah memperoleh hasil tes akhir dari peserta didik, peneliti melakukan analisis data *instrument test*. Analisis datanya dipergunakan oleh peneliti didalam kegiatan penelitian ini menggunakan uji *independent simple t-test*, uji normalitas, dan uji homogenitas.

Berdasarkan perhitungan datanya sudah dikerjakan oleh peneliti pada kelas kontrol dimana uji normalitas data yang diperoleh sebesar 0,128 dan kelas eksperiment data sebesar 0,108 $> 0,05$ makanya bisa dinyatakan bahwa hasil akhir nilai (*posttest*) di kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki sebaran data yang berdistribusi normal ditunjukkan pada (Tabel 1). Kemudian peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus uji homogenitas guna mengetahui data tersebut diperoleh nilai Signifikan sebesar 0,973. Karena nilai Signifikan sebesar 0,973 $> 0,05$, makanya bisa disimpulkan bahwa sample berasal dari populasi yang sama ataupun dikatakan homogenitas ditunjukkan pada (Tabel 2). Kemudian peneliti melakukan uji hipotesis dari data yang sudah diperolehlah mempergunakan uji *independent simple t-test*. Pada data yang diperolehlah nilai signifikan (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima data tersebut ditunjukkan pada (Tabel 3). Setelah melakukan pengujian peneliti menyimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan terhadap Media Video Animasi Powtoon Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas IV Sekolah Dasar.

Diperkuat oleh penelitian dari Sari, et. al., (2024) yang berjudul “Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”. Menjelaskan bahwa berdasarkan hasil uji keefektifan media video animasi menunjukkan adanya hasil yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi. Dengan demikian Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

pengembangan media video animasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena media video animasi dapat mempermudah guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dapat meningkatkan motivasi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian dari Andriyani, et., al., (2025) yang berjudul "Improving The Learning Outcomes of IPAS Through the Application of Powtoon Media SD 3 Wergu Wetan". Menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS pada unsur pemahaman IPAS, pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai 58% "Cukup", kriteria pada siklus II meningkat menjadi 88%" Sangat Baik" kriteria. Sedangkan pada unsur keterampilan proses, hasil belajar juga meningkat dari 60,5% kriteria "Cukup" pada siklus I menjadi 86,7% "Sangat Baik" pada siklus II. Kesimpulan: Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw dengan bantuan media powtoon dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Adapun faktor yang menunjang keberhasilan kegiatan penelitian ini adalah terjalinya komunikasi yang baik antar peneliti dengan pihak sekolah , kerjasama yang baik antar pendidik, peneliti serta peserta didik, serta membuat suasana kegiatan belajar yang menyenangkan dengan peserta didiknya. Peserta didik berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik bersemangat untuk mengikuti instruksi dari peneliti saat kegiatan mengejerkakan LKPD menonton video animasi, sehingga kegiatan penelitian berjalan dengan baik. Pada pembelajaran tersebut menggunakan Media Video Animasi Powtoon Kearifan Lokal ini tedapat pengaruh yang signifikan karena peserta didik mendapatkan pengalaman dan pembelajaran dikaitkan dalam kegiatan kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Hal ini dapat disimpulkan dari hasil belajar pada nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 55,66 dan pada kelas eksperimen yaitu 84,48 dari kedua kelas ini terlihat kelas yang mendapatkan perlakuan nilai hasil belajar anak kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol skor meningkat. Darai data uji normalitasnya diperoleh 0,108 untuk kelas kontrol dan 0,128 untuk kelas Eksperimen terlihat hasil belajar anak pada kelas kontrol dan eksperimen lebih besar dari 0.05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikan sebesar $0,973 > 0,05$ maka kelas kontrol dan eksprimen disebut homogenitas. melakukan uji hipotesis dari data yang sudah diperolehlah mempergunakan uji *independent simple t-test*. Pada data yang diperolehlah nilai signifikan (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima data tersebut. Setelah melakukan pengujian peneliti menyimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan terhadap Media Video Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, M., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan media Powtoon berbasis kearifan lokal Kendal untuk meningkatkan hasil belajar PPKN sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 254–268.
- Ali, M., et al. (2022). *IPS pendidikan dasar*. Nawa Litera Publishing.
- Amilatul, M., et al. (2023). *Media interaktif pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Andini, N. A. S. (2021). *Metode bermain peran meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS*. DOTPLUS Publisher.
- Elmawati, P., & Musfirah, Y. S. P. (2021). Pengaruh penggunaan media video animasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas lima di Kabupaten Barru. *Pinisi Journal of Education*, 1(2), 10–19.

- Hendra, A. H., et al. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hilda, et al. (2023). *Media pembelajaran SD*. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Ika, P. D., et al. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press.
- Indradewa, D. (2021). *Etnoagronomi Indonesia*. Lily Publisher.
- Istiningsih, S., et al. (2022). Pengembangan media gambar berseri pop up box berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran cerita fiksi untuk pendidikan inklusi kelas IV SD Negeri 1 Darek. *Jurnal Elementary*, 2(1), 7-18.
- Miudi, I. A., & Supriansyah. (2023). Pengaruh media video animasi Powtoon terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Pejaten Timur 01. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 372–379. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1895>
- Muin, A., & Hajar, S. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. *JPPSD: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(4), 1-12.
- Mu'in. (2024). *Langkah tepat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan video pembelajaran*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Nugraha, A., & Nestyarum, Y. (2021). *Modul 09 pembuatan media video pembelajaran berbasis TIK*. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. CV. Jejak.
- Rahmawati, A. N., et al. (2020). Refleksi nilai kearifan lokal (local wisdom) dalam pembelajaran sains sekolah dasar: Literature review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151-156.
- Rizki, A., et al. (2022). Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi Powtoon untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPA kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 195–206.
- Sari, et al. (2024). Persepsi guru terhadap penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 25-36.
- Sari, K. D. I., et al. (2024). Media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 187-196. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.78479>
- Selvianovi, Y., & Winarto. (2021). Systematic literature review: Penggunaan media video animasi di sekolah dasar. *Dialektika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 758–774.
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis kritis materi IPS dalam pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.
- Setiawati, E., et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada muatan IPAS SDN Gugus I Sekarbel. *JIPP: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(4), 2448–2456.
- Siti, M. N. A., et al. (2023). *Inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Solikhah, A. M., & Nurmilawati, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran Powtoon berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya Kediri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukoharjo.

- Suwanto, N. D., et al. (2024). Pengembangan video pembelajaran IPA materi zat tunggal dan zat campuran berbasis kearifan lokal di Kabupaten Sragen. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 262–272.
- Syaripuddin. (2021). *Buku ajar kearifan lokal daerah Sumatera Selatan*. Bening Media Publishing.
- Syifa, N., & Julia, J. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap inovasi pembelajaran berbasis informasi teknologi sebagai alat bantu pencapaian pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(7), 283-295.
- Tampubolon, R. A., et al. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125–3133.
- Yenny, et al. (2023). Peran kearifan lokal dalam membangun identitas budaya dan kebangsaan. *eL-Hekam: Jurnal Studi Keislaman*, 1(2), 1-13.