

PENGARUH PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VIII SMPN 4 DARMA

Leni Juliany¹, Dodi Ahmad Haerudin²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: lenijuliany7@gmail.com

Article History

Received: 06-08-2025

Revision: 16-08-2025

Accepted: 18-08-2025

Published: 20-08-2025

Abstract. The purpose of this study was to determine the effect of the application of Powtoon-based animated video media on student learning outcomes in Pancasila Education subjects in class VIII SMP Negeri 4 Darma. The research used a quantitative method with a quasi-experimental design type Nonequivalent Control Group Design, where class VIII A was used as the experimental class and VIII B as the control class. Data collection techniques were carried out through multiple choice tests, documentation, and interviews, with the main instrument being a learning outcome test. Data analysis used Mann-Whitney test and N-Gain test. The results showed that there was no significant effect between the application of Powtoon-based animated video media and student learning outcomes, as indicated by the Asymp.Sig (2-tailed) value of $0.250 > 0.05$. However, there is an increase in learning outcomes after being given treatment with an average N-Gain value of 0.52451 which is in the moderate category. This shows that even though the research hypothesis is rejected, the use of Powtoon media still has a positive impact on increasing student understanding. Therefore, the results of this study can be used as evaluation and consideration material for teachers to develop digital learning media in Pancasila Education subjects, so that the learning process is more interesting, interactive, and able to encourage increased student learning outcomes in the future.

Keywords: Media, Animated Video, Powtoon, Learning Outcomes

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMP Negeri 4 Darma. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kelas VIII A dijadikan sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda, dokumentasi, dan wawancara, dengan instrumen utama berupa tes hasil belajar. Analisis data menggunakan uji *Mann-Whitney* dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* dengan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar $0,250 > 0,05$. Meskipun demikian, terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,52451 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun hipotesis penelitian ditolak, penggunaan media *Powtoon* tetap memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa di masa mendatang.

Kata Kunci: Media, Video Animasi, Powtoon, Hasil Belajar

How to Cite: Juliany, L & Haerudin, D. A. (2025). Pengaruh Penerapan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VIII SMPN 4 Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8313-8319. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4033>

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat (1) dan (2), menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan diarahkan agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Laili et al., 2022). Pandangan ini sejalan dengan Nietzsche yang menekankan pendidikan sebagai proses pembebasan dari keterbatasan sosial dan normatif (Barella Yusawinur et al., 2024), serta D. Marimba yang memaknai pendidikan sebagai upaya mengembangkan jasmani dan rohani melalui bimbingan menuju terbentuknya kepribadian utama (Umasugi, 2020). Dari berbagai pendapat tersebut, jelas bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu dan masyarakat, karena tanpa pendidikan seseorang akan mengalami kesulitan dalam memahami kehidupan serta berkontribusi terhadap lingkungannya.

Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran yang strategis karena bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kompetensi abad 21 seperti bernalar kritis, kreatif, mandiri, gotong royong, dan berkebinekaan global. Pembelajaran ini berlandaskan Pancasila, UUD 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap NKRI (Rochimudin et al., 2023). Namun, praktik di lapangan menunjukkan masih adanya tantangan, salah satunya keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Berbagai penelitian membuktikan bahwa penggunaan media digital, khususnya video animasi, dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa (Wulandari et al., 2018; Saraswati & Hidayat, 2025). Video animasi juga membantu memvisualisasikan konsep abstrak, mengakomodasi berbagai gaya belajar, dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif (Manik et al., 2023). Salah satu aplikasi yang kini banyak digunakan adalah Powtoon, yang menyediakan fitur animasi, teks, suara, serta *template* yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran.

Meskipun demikian, hasil observasi awal di kelas VIII SMPN 4 Darma menunjukkan bahwa guru Pendidikan Pancasila belum pernah menggunakan media video animasi, baik berbasis Powtoon maupun aplikasi serupa. Guru masih mengandalkan media gambar cetak, slide sederhana, dan sumber dari internet yang lebih banyak dimanfaatkan siswa secara mandiri. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan ketercapaian hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan data Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) tahun 2025, yang

menunjukkan 68,42% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara hanya 31,58% siswa yang mencapai atau melampaui standar tersebut. Fakta ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti video animasi Powtoon, agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 4 Darma tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan Accidental Sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yakni siapa saja yang secara tidak sengaja bertemu dengan peneliti dapat dijadikan sampel, apabila sesuai dengan konteks penelitian (Daengs et al., 2022). Dari populasi tersebut, peneliti menetapkan 12 siswa kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan 10 siswa kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel ini dinilai layak berdasarkan pendapat Roscoe dalam Cahyadi (2022), yang menyatakan bahwa penelitian eksperimen sederhana dengan kelompok eksperimen dan kontrol dapat menggunakan anggota sampel antara 10 sampai dengan 20 siswa. Penelitian ini digolongkan sebagai eksperimen sederhana karena tahapannya tidak terlalu kompleks dan tidak memerlukan prosedur pengacakan, sehingga sesuai dengan karakteristik quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda, dokumentasi, dan wawancara, dengan instrumen berupa lembar tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik non-parametrik Mann-Whitney U Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, digunakan juga perhitungan N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Analisis ini bertujuan untuk memastikan apakah media video animasi berbasis Powtoon berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, sekaligus menggambarkan seberapa besar peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan media pembelajaran tersebut.

HASIL

Uji *Expert Judgment* (Penilaian Ahli)

Dalam penelitian ini, uji *expert judgment* dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII. Berdasarkan saran ahli, soal yang relevan untuk sampel (kelas VIII A dan B) adalah soal yang mengaitkan materi dengan contoh kehidupan sehari-hari siswa kelas VIII.

Uji Validitas & Reabilitas

Uji validitas dan Reabilitas dilakukan setelah peneliti mengetahui hasil uji coba instrument di kelas IX. Berikut rinciannya:

Tabel 1. Hasil uji validitas

No	Soal	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1.	Soal 1	$0 < 0,05$	Valid
2.	Soal 2	$0,003 < 0,05$	Valid
3.	Soal 3	$0 < 0,05$	Valid
4.	Soal 4	$0 < 0,05$	Valid
5.	Soal 5	$0 < 0,05$	Valid
6.	Soal 6	$0,022 < 0,05$	Valid
7.	Soal 7	$0,003 < 0,05$	Valid
8.	Soal 8	$0,003 < 0,05$	Valid
9.	Soal 9	$0,113 > 0,05$	Tidak Valid
10.	Soal 10	$0,279 > 0,05$	Tidak Valid
11.	Soal 11	$0,574 > 0,05$	Tidak Valid
12.	Soal 12	$0 < 0,05$	Valid
13.	Soal 13	$0,194 > 0,05$	Tidak Valid
14.	Soal 14	$0,037 < 0,05$	Valid
15.	Soal 15	$0,001 < 0,05$	Valid
16.	Soal 16	$0,003 < 0,05$	Valid
17.	Soal 17	$0,003 < 0,05$	Valid
18.	Soal 18	$0 < 0,05$	Valid
19.	Soal 19	$0,013 < 0,05$	Valid
20.	Soal 20	$0,243 > 0,05$	Tidak Valid

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
20	$0,623 > 0,6$	Reliabel

Dari Uji Validitas di atas dapat diketahui bahwa instrumen berupa tes pilihan ganda yang valid berjumlah 15 soal. Sementara soal yang tidak valid hanya berjumlah 5 soal. Sementara semua soal dapat dikatakan reliabel, karena hasil Cronbach's Alpha, yaitu $0,623 > 0,6$

Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas di SPSS 26, maka dapat diketahui bahwa *Sig pretest* kelas eksperimen yaitu $0,316 > 0,05$, yang berarti normal dan *Sig posttest* kelas eksperimen yaitu $0,006 < 0,05$, yang berarti tidak normal. Sementara *Sig pretest* kelas kontrol yaitu $0,581 > 0,05$ yang berarti normal, tetapi *Sig posttest* kelas kontrol $0,005 < 0,05$, yang berarti tidak normal. Jadi data normal hanya ada pada *pretest* kelas eksperimen dan kontrol.

Uji Homogenitas

Berdasarkan uji homogenitas di SPSS 26, maka dapat diketahui bahwa *Sig* kelas eksperimen di bagian *Based on Mean*, yaitu $0,332 > 0,05$. Sementara *Sig* kelas kontrol, yaitu $0,824 > 0,05$. Itu artinya *pretest -posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dikatakan homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji t di SPSS 26, maka dapat diketahui di bagian *Asym.Sig (2-tailed)* bahwa hasil uji t *pretest* kedua kelas yaitu $0,644 > 0,05$. Itu artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sementara untuk uji uji mann-whitney *posttest* di SPSS 26, maka dapat diketahui di bagian *Asym.Sig (2-tailed)* bahwa hasilnya yaitu $0,250 > 0,05$. Itu artinya H_0 diterima dan H_a ditolak atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Uji N-Gain

Berdasarkan uji N-gain di SPSS 26, maka dapat diketahui bahwa N-gain kelas eksperimen yaitu $0,00 < 0,52451 < 0,70$ dan kelas kontrol $0,00 < 0,44620 < 0,70$. Artinya, N-gain kelas eksperimen dan kontrol berinterpretasi sedang.

DISKUSI

Berdasarkan penelitian sebelumnya, media *Powtoon* memungkinkan pembuatan video animasi interaktif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penelitian Wulandari et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi *Powtoon* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Namun, pada konteks penelitian di SMPN 4 Darma, guru Pendidikan Pancasila belum pernah menerapkan media video animasi berbasis *Powtoon*, sebagaimana diketahui dari hasil wawancara dengan siswa maupun guru. Guru hanya menggunakan media cetak, gambar digital berbentuk slide, serta metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa inovasi media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji *Mann-Whitney* dengan nilai *Asym. Sig (2-tailed)* sebesar $0,250 > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, meskipun terdapat perbedaan

hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah keterbatasan waktu penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran, kurangnya pembiasaan siswa terhadap media digital interaktif, serta faktor internal siswa seperti motivasi belajar dan kesiapan kognitif (Arsyad, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis mediana, tetapi juga oleh strategi integrasi dalam proses pembelajaran (Mayer, 2014).

Temuan ini berbeda dengan penelitian Tuti dan Ninawati (2022) yang menemukan bahwa media Powtoon mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar. Perbedaan hasil ini dapat dijelaskan dari segi karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan belajar, serta peran guru dalam memfasilitasi penggunaan media. Oleh karena itu, penelitian ini tetap penting sebagai bahan evaluasi, khususnya untuk menilai bagaimana media digital seperti Powtoon dapat diadaptasi secara lebih efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperpanjang durasi intervensi, memperkuat strategi pembelajaran berbasis multimedia, serta mengombinasikan *Powtoon* dengan metode aktif agar hasilnya lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Pengaruh Penerapan Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VIII SMPN 4 Darma yang telah dilaksanakan di kelas VIII A dan B SMPN 4 Darma dengan menggunakan metode *quasi eksperimen*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* yang dilakukan di kelas eksperimen dengan hasil *posttest* yang dilakukan di kelas kontrol. Hal tersebut dapat diketahui dari uji hipotesis data tidak normal, yakni uji Mann-Whitney. Di bagian *Asym.Sig (2-tailed)* menunjukkan bahwa $0,250 > 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini ditolak. Itu artinya, Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media video animasi berbasis Powtoon dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 4 Darma.
- Terdapat perbedaan hasil dari kedua tes. Hasil *pretest* lebih besar daripada hasil *posttest*, baik yang dilakukan di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari uji N-Gain, yakni kelas kontrol $0,00 < < 0,70$ dan kelas eksperimen $0,00 < 0,52451 < 0,70$. Hasil N-Gain kelas eksperimen dan kontrol memiliki arti sedang.

REKOMENDASI

Setelah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 4 Darma, peneliti mempunyai masukan dalam penerapan media video animasi berbasis Powtoon sebagai berikut (1) diharapkan semua guru dapat memanfaatkan aplikasi Powtoon atau sejenisnya untuk membuat media pembelajaran yang menarik, (2) diharapkan semua guru menjadikan media sebagai alat bantu saja, bukan sebagai pengganti peran guru, dan (3) diharapkan penelitian ini menjadi referensi untuk peneliti lain supaya melaksanakan penelitian yang terinspirasi dari judul ini, dengan materi atau mata pelajaran yang berbeda.

REFERENSI

- Barella Yusawinur, Fergina Ana, Marjuni Andi, & Achruh Andi. (2024). Eksplorasi Definisi Filsafat Pendidikan Menurut Para Ahli: Suatu Tinjauan Literatur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4042–4047.
- Cahyadi, universitas buddhi dharma. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 1, 60–73.
- Daengs, A., Istanti, E., & Kristiawati, I. (2022). Peran Timelimes Dalam Meningkatkan Customer Satisfaction, Customer Loyalty Pt. Jne. *Jurnal Baruna Horizon*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.52310/jbhorizon.v5i1.71>
- Laili, V. S. A., Ananda, D. A. R., Putra, G. A., & Prahardana, M. W. (2022). Kosmologi Kalpataru: Representasi Kehidupan Dan Pengharapan Masyarakat Jawa Di Abad 579-16 Masehi. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(2), 265. <https://doi.org/10.17977/um020v16i22022p265-275>
- Manik, A., Maya, D., Siregar, S., Gaol, L. L., & Manurung, R. G. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 27 Medan. 2(3), 33–38. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Rochimudin, Hadi, M. H. P., & Asroni, A. (2023). Pendidikan Pancasila Kelas X.
- Saraswati, R. P., & Hidayat, T. (2025). Penerapan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Kelas III SDN 008 Sungai Kunjang Pendahuluan Pendidikan merupakan adalah salah satu elemen pendidikan yang dapat. 2, 31–43.
- Tuti, K., & Ninawati, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar PKN Materi Hak Dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Elementary School* <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4303> (JOES), 5(2), 298–304.
- Umasugi, H. (2020). Guru Sebagai Motivator. *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 6(2), 29–38.
- Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *FKIP PPKN Universitas Jambi*, 1–10. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/5077>
- Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *FKIP PPKN Universitas Jambi*, 1–10. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/5077>