

# Improving The Learning Outcomes of IPAS Through the Application of Powtoon Media SD 3 Wergu Wetan

Rissa Andriyani<sup>1</sup>, Erik Aditia Ismaya<sup>2</sup>, Siti Masfuah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Corresponding author email: 202133236@std.umk.ac.id

**Abstract—Introduction/Main Objectives:** The aim of this research is to describe the improvement in science and science learning outcomes for class VI students through the application of powtoon media. Powtoon media is media in the form of animated videos containing learning material. **Research Methods:** This research is classroom action research (PTK) which consists of 2 cycles, each cycle divided into two meetings, consisting of planning, implementation, observation, evaluation and reflection stages. The research subjects were class VI students, with data collection techniques using interviews, observation and documentation. The data analysis technique uses qualitative descriptive statistical analysis and quantitative descriptive statistical analysis. **Finding/Results:** The results of the research showed an increase in science learning outcomes in the science understanding element, in cycle I classical completion reached 58% "Fair", the criteria in cycle II increased to 88% "Very Good" criteria. Meanwhile, in the process skills element, learning outcomes also increased from 60.5% "Fair" criteria in cycle I to 86.7% "Very Good" in cycle II. **Conclusion:** Based on the research results, it can be concluded that the Jigsaw learning model with the help of Powtoon media can improve students' science learning outcomes.

**Keywords:** IPAS<sup>1</sup>; Learning Outcomes<sup>2</sup>; Powtoon<sup>3</sup>

**Abstrak—Pendahuluan/Tujuan Utama** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas VI melalui penerapan media powtoon. Media powtoon merupakan media yang berupa video animasi yang berisi tentang materi pembelajaran. **Metode Penelitian:** Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus masing-masing siklus dibagi dua pertemuan yaitu terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Subyek penelitian siswa kelas VI, dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. **Temuan/Hasil:** 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.

**Kata kunci:** Hasil belajar<sup>1</sup>; IPAS<sup>2</sup>; Powtoon<sup>3</sup>.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk berperan dalam masyarakat. (Rofiq & Afif, 2022) mengemukakan pendapat bahwa pendidikan tidak hanya berlangsung selama di sekolah, seseorang bisa belajar di mana

saja dan kapan saja, karena setelah lulus dari sekolah, pembelajaran tetap perlu dilakukan sepanjang hidup. Ini berarti pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai upaya untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan Masyarakat (Sidiq et al., 2020). Salah satunya bentuk usaha dalam



meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah dengan pembelajaran disekolah. (Sari et al., 2022) orang tua juga sangat berperan dalam perkembangan anak. Di samping itu, seorang guru juga perlu memberikan motivasi dan dukungan kepada murid-muridnya agar mereka dapat belajar secara optimal (Nafisah Nor Saumi et al., 2021).

Salah satu unsur baru dalam kurikulum merdeka untuk tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut (Azlansyah, 2023) pembelajaran IPAS mencakup masalah sosial yang sederhana dan mendasar, pembatasan materi IPAS di SD disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, mengingat luasnya cakupan IPAS. Oleh karena itu, siswa SD/MI diberikan materi tentang kehidupan dan masalah alam yang sederhana di lingkungan sekitar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka, guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik minat siswa (Rahma et al., 2023). Sejalan dengan pendapat (Inayati, 2022) yang

mengemukakan bahwa Guru diharapkan mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran, seperti mengimplementasikan model dan media yang sesuai dengan keadaan saat ini. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, seperti yang telah dinyatakan oleh (Ardiyanti et al., 2021). (Masfuah & Fakhriyah, 2017) mengemukakan bahwa guru dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran apabila mampu merancang pembelajaran yang menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media audiovisual berbasis video dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Nisak et al., 2024). Walaupun pemerintah menyediakan buku sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran, guru tetap perlu mencari sumber referensi tambahan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa (Kironoratri, 2020).

Berdasarkan Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD 3 Wergu Wetan mengungkapkan adanya masalah dalam proses pembelajaran IPAS di kelas VI. Proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru belum memanfaatkan inovasi dalam model dan media pembelajaran yang menarik, karena guru masih

bergantung pada metode konvensional seperti ceramah, sehingga suasana pembelajaran menjadi terasa monoton. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga siswa menjadi lebih pasif, dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa hanya 23% dari 26 siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada IPAS, yang berarti lebih dari 50% atau setengah lebih siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Standar KKTP pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD 3 Wergu Wetan adalah 80. Oleh karena itu perlu adanya penerapan model dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD 3 Wergu Wetan.

Permasalahan diatas dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran seperti penerapan media powtoon. Menurut (Wulandari et al., 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa sehingga pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi serta karakteristik siswa. salah satu karakteristik utama siswa diusia sekolah dasar adalah kecintaan mereka terhadap video interaktif. Media powtoon merupakan media yang berbasis teknologi yang dirancang untuk pengguna dalam membuat presentasi animasi. Media powtoon ini berisi tentang materi yang akan didominasi dengan elemen-elemen yang menarik yang bertujuan agar dapat menarik minat siswa sehingga siswa akan tertarik dan merasa bersemangat dalam pembelajaran berlangsung. Serta pada powtoon ini bisa dibuat dengan semenarik mungkin guna untuk siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang diperoleh oleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran yang telah disajikan. Keterampilan siswa merupakan capaian yang mereka dapatkan setelah menjalani suatu proses pembelajaran di dalam pendidikan (Marlita et al., 2023). Hasil belajar adalah apa yang didapat siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang terlihat dari nilai tes dan peningkatan keterampilan mereka di akhir setiap pembelajaran yang diajarkan oleh guru (Wahyuningtyas et al., 2022). Dalam pelaksanaan

kurikulum merdeka, hasil belajar untuk mata pelajaran IPAS terdapat dalam elemen pembelajaran yang terdiri dari dua komponen, yaitu pemahaman tentang IPAS dan Keterampilan Proses Sains (KPS) (Maisyarah & Firman, 2020). Pemahaman adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk menangkap makna dari materi pembelajaran yang telah dipelajari. Sementara itu, keterampilan proses merujuk pada keterampilan terarah yang mencakup aspek kognitif dan psikomotorik, yang digunakan untuk menemukan serta mengembangkan konsep dan teori (Destyana & Surjanti, 2021).

Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Akhiruddin et al., 2022) hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 77,61 dengan persentase 71,4% mengalami kenaikan hasil belajar pada siklus II sebesar 3,96 dengan nilai rata-rata siswa mencapai 81,57 dengan presentasi ketuntasan sebesar 80,95%. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Khoiruddin et al., 2021) Hasil penelitian ini menunjukkan siklus I memperoleh persentase 68,42% meningkat 89,50% pada siklus II. Hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I skor rata-rata 14 (baik) meningkat menjadi 16,64 (sangat baik) pada siklus II. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotorik memperoleh skor rata-rata 15,5 (baik) meningkat 18 (sangat baik) pada siklus II.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Ipas Melalui Penerapan Media Powtoon Sd 3 Wergu Wetan" Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS siswa melalui penerapan media powtoon.

## 2. TINJAUAN LITERATUR

Hasil belajar adalah pada kompetensi atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani pengalaman belajar. Secara fundamental, hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang berfokus pada proses pembelajaran yang telah mereka laksanakan. Dengan kata lain, hasil belajar siswa mencerminkan keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pendidikan tertentu (Atmojo et al., 2022).

Hasil belajar juga bisa digunakan sebagai ukuran dalam menentukan kompetensi atau kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah mendapatkan pengalaman selama proses pembelajaran (Destyana & Surjanti, 2021).

Pembelajaran IPAS sangat memiliki peran yang penting untuk mewujudkan profil pelajar pancasila untuk gambaran ideal profil siswa Indonesia. Muatan IPAS akan menumbuhkan siswa rasa keingintahuan terhadap fenomena di lingkungan sekitar. Rasa keingintahuan ini akan membuat siswa untuk memahami bagaimana alam bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi ini. Pada pemahaman ini akan memberikan manfaat dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan yang di hadapi dan juga menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Kemendikbudristek, 2024)

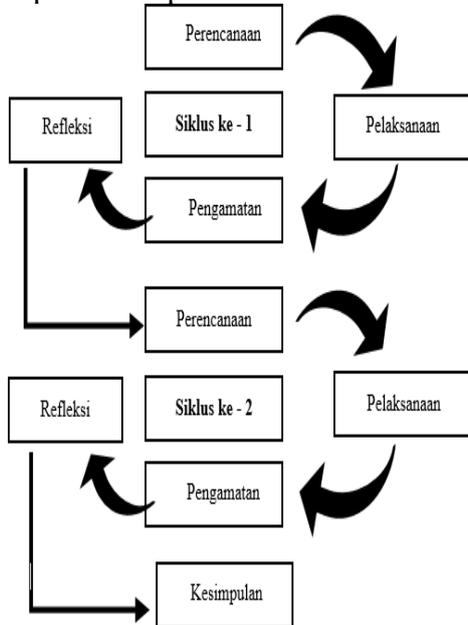
Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dan menjadi bagian penting dari keseluruhan kegiatan belajar. Dalam penerapan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Hasan et al., 2021). Hal ini selaras (Wulandari et al., 2023) dengan Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dipahami.

Powtoon adalah sebuah aplikasi animasi berbasis layanan daring yang memudahkan pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan cepat dan sederhana. Pengguna dapat mengorganisir objek, serta menambahkan gambar, musik, dan rekaman suara mereka sendiri ke dalam presentasi tersebut (Fitriyani, 2019). Powtoon adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat presentasi animasi. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik, termasuk animasi lucu, gambar kartun, dan transisi yang dinamis, serta dilengkapi dengan pengaturan timeline yang mudah digunakan (Anjarsari et al., 2020).

## 3. METODE

Pada Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas, atau yang dikenal sebagai Action Research Classroom, adalah salah satu jenis penelitian yang dapat dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dalam

konteks sosial. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keadilan dalam praktik pendidikan serta memberikan wawasan lebih mendalam mengenai praktik dan situasi di lokasi dan pada subjek yang diteliti (Mu'alimin, & Hari, 2014). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus akan mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut disajikan desain tahapan Penelitian Tindakan Kelas yang akan diterapkan oleh peneliti.



Gambar 1 Bagan Siklus PTK Model Kemmis & Mc Taggart

Sumber : (Arikunto, 2017:42)

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD 3 Wergu Wetan , Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus yang memiliki jumlah 26 siswa dengan 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini berfokus pada muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada Bab 5 (Menjelajahi Bumi Dan Antariksa). Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 dan 18 Januari 2025, serta siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 dan 24 Januari 2025.

Dalam penelitian ini, data yang digunakan terdiri dari dua kategori, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif mencakup informasi yang disampaikan dalam bentuk kata, kalimat, serta dapat berupa bagan atau gambar. Sementara itu, data kuantitatif merujuk pada informasi yang dinyatakan dalam bentuk angka

atau nilai numerik. Data ini berfungsi sebagai informasi mengenai kondisi yang dialami oleh sejumlah responden. Selain itu, data juga dapat dipahami sebagai kumpulan informasi yang memberikan gambaran tentang situasi dan masalah yang ada di lapangan (Budiyono, 2021).

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Untuk analisis data, peneliti menggunakan dua teknik. Pertama, teknik analisis data statistik deskriptif untuk data kuantitatif, yang digunakan untuk menganalisis nilai tes yang diperoleh setelah setiap siklus. Kedua, teknik analisis data kualitatif deskriptif, yang digunakan untuk mengevaluasi keterampilan proses siswa melalui lembar observasi. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kualitatif akan mengimplementasikan skala penilaian.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yakni meliputi 1) Adanya peningkatan hasil belajar IPAS elemen pemahaman IPAS pada peserta didik kelas VI SD 3 Wergu Wetan melalui penerapan media powtoon ditandai dengan tercapainya KKTP pada muatan IPAS dengan nilai  $\geq 80$  mencapai 85% dengan kriteria "Sangat Baik" serta meningkatnya hasil belajar IPAS pada elemen keterampilan proses siswa yang ditandai dengan rata-rata presentase  $\geq 80\%$  dengan kualifikasi "Baik".

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media powtoon yang dilaksanakan pada siswa kelas VI SD 3 Wergu Wetan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus pada tanggal 13-18 Januari dan 20-24 Januari 2025. Berikut hasil penelitian yang didapatkan.

##### 1. Prasiklus

Pada tahap awal penelitian, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas VI untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang rendah dalam mata pelajaran IPAS Hal ini ditunjukkan oleh nilai. Dari jumlah siswa, hanya 7 siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 19 siswa lainnya belum tuntas. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 61,6,

dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 27%, yang dikategorikan sebagai cukup Berikut ini adalah data hasil pratindakan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 1 Nilai Prasiklus IPAS siswa

No	KKTP	f	%	Keterangan
1	≥ 80	7	27%	Tuntas
2	< 80	19	73%	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>		
<b>Rata-Rata</b>				<b>61,6</b>
<b>Skor Maksimum</b>				<b>85</b>
<b>Skor Minimum</b>				<b>15</b>

Sumber : Hasil Nilai IPAS Siswa Prasiklus

## 1. Siklus I

### a) Pemahaman IPAS

Hasil belajar IPAS dalam aspek pemahaman IPAS diukur menggunakan soal evaluasi yang diberikan pada akhir setiap siklus. Evaluasi tersebut terdiri dari 12 soal uraian. Penilaian soal evaluasi mengikuti pedoman penskoran yang telah disusun oleh peneliti. Hasil belajar siswa dalam aspek pemahaman IPAS pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Soal Evaluasi Pemahaman IPAS Siklus I

No	KKTP	f	%	Keterangan
1	≥ 80	15	58%	Tuntas
2	≤ 80	11	42%	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>	
<b>Rata-Rata</b>				<b>71</b>
<b>Skor Maksimum</b>				<b>83</b>
<b>Skor Minimum</b>				<b>45</b>

Sumber : Hasil Soal Evaluasi Siklus I

Pada Tabel 2, dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS pada siklus I mencapai 58%, dengan 15 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan. Sebaliknya, sebanyak 42% atau 11 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 71, dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 83 dan nilai terendah adalah 45.

### a) Keterampilan Proses Sains

Observasi keterampilan proses siswa didasarkan pada enam indikator atau aspek utama yang telah dirinci dalam capaian pembelajaran kelas V. Indikator tersebut

meliputi mengamati, mempertanyakan dan memprediksi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengevaluasi, refleksi, serta mengomunikasikan hasil. Berikut ini adalah hasil observasi keterampilan proses siswa yang telah dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan siklus I.

Tabel 3 Hasil Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus I

Siklus I	Total skor	%	Kualifikasi
Pertemuan 1	352	56,4%	Cukup
Pertemuan 2	404	64,7%	Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>378</b>	<b>60,5%</b>	<b>Cukup</b>

Sumber : Hasil Observasi Keterampilan Proses Siklus I

Pada Tabel 3, terlihat bahwa keterampilan proses siswa pada siklus I pertemuan pertama mendapatkan total skor 352 dengan persentase 56,4%, yang masuk dalam kategori "Cukup". Pada pertemuan kedua, hasil observasi menunjukkan total skor 402 dengan persentase 64,7%, yang dikategorikan sebagai "Baik". Berdasarkan hasil observasi keterampilan proses siswa pada siklus I pertemuan pertama dan kedua, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 378 dengan persentase 60,5%, yang dikualifikasikan sebagai "Cukup". Keterampilan proses siswa menunjukkan sedikit peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua pada siklus I.

## 2. Siklus 2

### a) Pemahaman IPAS

Pemahaman IPAS siswa diukur melalui evaluasi yang diberikan pada akhir setiap siklus. Evaluasi tersebut terdiri dari 12 soal esai. Penilaian atas evaluasi mengikuti panduan penilaian yang telah disusun oleh peneliti. Hasil belajar siswa dalam aspek pemahaman IPAS pada siklus I dapat ditemukan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Soal Evaluasi Pemahaman IPAS Siklus II

No	KKTP	f	%	Keterangan
1	≥ 80	23	88%	Tuntas
2	< 80	3	12%	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>	
<b>Rata-Rata</b>				<b>83</b>

Skor Maksimum	89,5
Skor Minimum	79,9

Sumber : Hasil Tes Soal Evaluasi Siklus II

Pada Tabel 4, dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS pada siklus II mencapai 88%, dengan 23 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan. Sebaliknya, sebanyak 12% atau 3 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 83, dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 89,5 dan nilai terendah adalah 79,9.

**b) Keterampilan Proses Sains**

Pengamatan terhadap keterampilan proses siswa dilakukan dengan merujuk pada enam indikator atau aspek utama yang telah dijelaskan dalam pencapaian pembelajaran kelas VI. Indikator-indikator tersebut mencakup kemampuan mengamati, menanyakan dan meramal, merencanakan serta menjalankan penyelidikan, mengevaluasi, refleksi, dan menyampaikan hasil. Di bawah ini tercantum hasil observasi terhadap keterampilan proses siswa yang telah dilakukan seiring dengan pelaksanaan siklus II.

Tabel 5 Hasil Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus II

Siklus II	Total skor	%	Kualifikasi
Pertemuan 1	520	83,3 %	Baik
Pertemuan 2	563	90,2 %	Sangat Baik
<u>Rata-rata</u>	<u>541,5</u>	<u>86,7%</u>	<u>Baik</u>

Sumber: Hasil Observasi Keterampilan Proses Siklus II

Dalam Tabel 5, terlihat bahwa keterampilan proses siswa pada siklus II, pertemuan pertama, meraih total skor 520 dengan persentase 83,3%, dan dinilai sebagai "Baik". Pada pertemuan kedua, hasil pengamatan keterampilan proses siswa menunjukkan total skor 563 dengan persentase 90,2%, yang juga mendapat kualifikasi "Sangat Baik". Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan proses siswa pada siklus II, pertemuan 1 dan 2, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor keterampilan proses siswa pada siklus

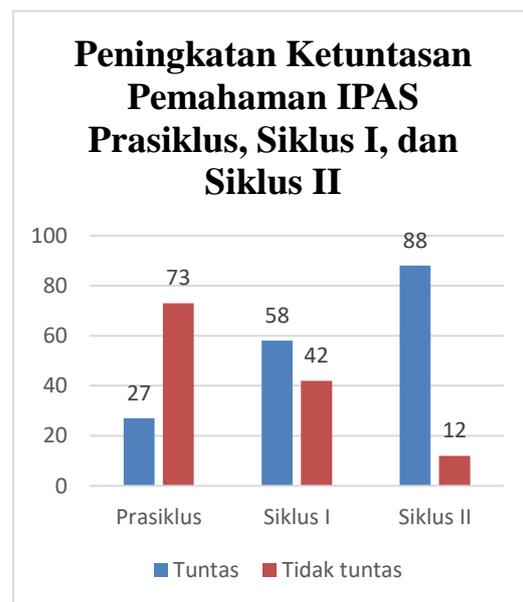
tersebut adalah 541,5, dengan persentase 86,7%, dan dinilai sebagai "Baik". Keterampilan proses siswa pada siklus II, pertemuan 1 dan 2, mengalami peningkatan yang sedikit. Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan peningkatan keterampilan proses siswa kelas VI SD 3 Wergu Wetan i pada siklus II, pertemuan 1 dan 2.

**D. Pembahasan**

Hasil penelitian tindakan kelas dan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media powtoon telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 4 Kesambi dalam pelajaran IPAS. Selanjutnya, pembahasan akan difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada aspek pemahaman IPAS dan keterampilan proses sains dari siklus I sampai siklus II.

**a) Peningkatan Pemahaman IPAS**

Hasil Peningkatan Presentase keterampilan proses siswa dengan menerapkan media powtoon pada pembelajaran IPAS kelas VI SD 3 Wergu Wetan pada siklus I dan 2 dapat dilihat pada gambar diagram berikut.



**Gambar 2 Peningkatan Hasil Belajar Elemen Pemahaman IPAS**

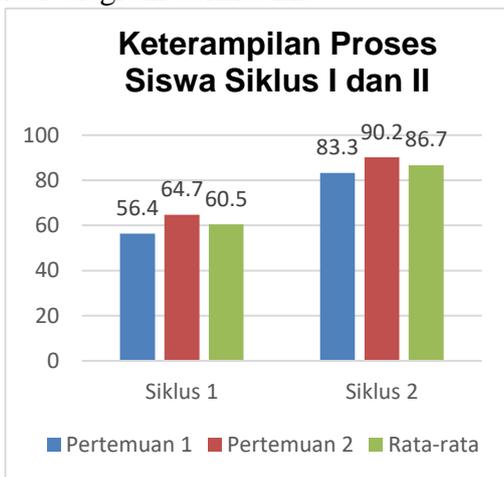
Sumber : Rekapitulasi Hasil Soal Evaluasi Siklus I dan II

Bedasarkan gambar 2 diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil pemahaman

IPAS dalam aspek pengetahuan pada muatan pembelajaran IPAS kelas VI BAB 5 Menjelajahi Bumi dan Antariksa topik A Menjelajahi bumi, bulan dan matahari serta topik B Dampak Gerak Rotasi dan Revolusi di Kehidupan Kita. Pada prasiklus ketuntasan klasikal hanya mencapai 27% dengan kriteria cukup, pada siklus I mengalami kenaikan Ketuntasan klasikal mencapai 31% yakni 58% dengan kriteria cukup dan pada siklus II mengalami kenaikan 30% dengan presentase mencapai 88% dengan kriteria sangat baik. hal ini menunjukkan keberhasilan penelitian yang dibuktikan dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada aspek hasil belajar elemen pemahaman IPAS yakni  $\geq 85\%$ . Hasil tes evaluasi siklus II lebih tinggi 8% daripada indikator yang telah ditentukan.

**b) Peningkatan Keterampilan Proses**

Hasil Peningkatan Presentase keterampilan proses siswa dengan menerapkan media powtoon pada pembelajaran IPAS kelas VI SD 3 Wergu Wetan pada siklus I dan 2 dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.



**Gambar 3 Peningkatan Hasil Belajar Elemen Keterampilan Proses**

Sumber : Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Proses Siklus I dan II

Berdasarkan Gambar 3 diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengamatan keterampilan proses siswa dengan menerapkan media powtoon memperoleh hasil presentase rata-rata 60,5% dengan kualifikasi “Cukup” pada siklus I dan 86,7% dengan kualifikasi “Baik” pada siklus II.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan proses siswa

sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan yakni  $\geq 80\%$  dengan kualifikasi “Baik”. Hasil belajar IPAS pada elemen keterampilan proses siswa yang dimulai dari siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media powtoon mengalami sebuah peningkatan. Keterampilan proses menurut (Juraini et al., 2018) kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran ilmiah bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mereka untuk menjalani proses ilmiah.

Hasil penelitian ini relvan dengan penelitian yang dilakukan oleh oleh (Akhiruddin et al., 2022) hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 77,61 dengan persentase 71,4% mengalami kenaikan hasil belajar pada siklus II sebesar 3,96 dengan nilai rata-rata siswa mencapai 81,57 dengan presentasi ketuntasan sebesar 80,95%. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Khoiruddin et al., 2021) Hasil penelitian ini menunjukkan siklus I memperoleh persentase 68,42% meningkat 89,50% pada siklus II. Hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I skor rata-rata 14 (baik) meningkat menjadi 16,64 (sangat baik) pada siklus II. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotorik memperoleh skor rata-rata 15,5 (baik) meningkat 18 (sangat baik) pada siklus II

Penerapan media powtoon akan melibatkan seluruh aktivitas peserta didik dalam pelaksanaannya. Media pembelajaran ini juga berpotensi untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan keaktifan siswa selama proses belajar. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memperkuat kerjasama antar anggota kelompok. Meskipun pada awal pelaksanaan terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dan tampak ragu-ragu dalam berpartisipasi di kegiatan kelompok karena belum terbiasa, seiring berjalannya waktu, siswa mulai menunjukkan peningkatan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS, terutama pada aspek pemahaman IPAS yang memperoleh rata-rata kelas 71 dengan presentase ketuntasan klasikal 58% dengan kriteria “cukup” pada siklus I serta rata-rata kelas 83 dengan prsentase ketuntasan klasikal 88% dengan kriteria “Sangat

Baik” pada siklus II. dan pada hasil belajar elemen keterampilan proses memperoleh presentase 60,5% dengan kualifikasi “Cukup” pada siklus I dan 86,7% dengan kualifikasi “Baik” pada siklus II.

Penerapan media powtoon dalam pembelajaran IPAS memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Pendekatan ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi pembelajaran Penelitian oleh (Herianingtyas et al., 2023) menunjukkan bahwa integrasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran, seperti video animasi interaktif dan e- worksheet, dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi seperti powtoon yang digunakan dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

## 5. KESIMPULAN Dan SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan media powtoon pada siswa kelas VI SD 3 Wergu Wetan yang berjumlah 26 siswa pada muatan pembelajaran dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Peningkatan Hasil belajar IPAS kelas V pada elemen keterampilan proses siswa dengan menerapkan media powtoon yang memperoleh presentase 60,5% dengan kualifikasi “Cukup” pada siklus I dan 86,7% dengan kualifikasi “Baik” pada siklus II. Sedangkan pada elemen pemahaman IPAS diperoleh rata-rata kelas 71 dengan presentase ketuntasan klasikal 58% dengan kriteria “Sedang” pada siklus I serta rata-rata kelas 83 dengan presentase ketuntasan klasikal 88% dengan kriteria “Sangat Tinggi” pada siklus II.

Dengan prolehan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media powtoon dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dan keterampilan mengajar guru kelas VI SD 3 Wergu Wetan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus pada tahun ajaran 2024/2025.

Pada bagian ini, penulis menyajikan kesimpulan singkat dari hasil penelitian dengan saran untuk peneliti tingkat lanjut atau pembaca. Kesimpulan dapat mencakup poin-poin utama makalah, tetapi tidak mereplikasi abstrak dalam kesimpulan. Penulis harus menjelaskan manfaat empiris dan teoritis, manfaat ekonomi, dan

adanya temuan baru. Penulis dapat menyajikan kekurangan dan keterbatasan penelitian yang signifikan, yang dapat mengurangi validitas penulisan, sehingga menimbulkan pertanyaan dari pembaca (apakah, atau dengan cara apa), keterbatasan dalam penelitian ini mungkin telah mempengaruhi hasil dan kesimpulan. Keterbatasan memerlukan penilaian kritis dan interpretasi dampak penelitian. Penulis harus memberikan jawaban atas pertanyaan: Apakah ini masalah yang disebabkan oleh kesalahan, atau dalam metode yang dipilih, atau validitas, atau sesuatu yang lain?

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Khairil Ikhsan, Hasnah, Mardiah, & Nursia. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Edulec : Education, Language and Culture Journal*, 2(1), 24–38. <https://doi.org/10.56314/edulec.v2i1.28>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>
- Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Pemanfaatan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Jajar Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 241. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5514>
- Azlansyah. (2023). Indonesian Journal of Primary Education Analysis of the Application of Problem-Based Learning Model on Critical Thinking Skills in Thematic Learning of Grade V Students of Mis Al-Ikhwah Pontianak. 7(2), 129–134.
- Bailah, B., & Pasla, B. N. (2021). The challenges of driving school principals in implementing new paradigm learning. *Jurnal Prajaiswara*,

- 2(2), 92-114.
- Budiyono, A. (2021). Konsep Kurikulum Terintegrasi. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*.
- Destyana, V. A., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 1000–1009. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/507>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 06(01), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Herianingtyas, N. L. R., Maksum, A., & Marini, A. (2023). Pengaruh Flipbook E-Module berbasis Nilai Multikulturalisme terhadap Peningkatan Kemampuan Critical Thinking (CT) Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79086>
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21 di SD/MI. 9, 356–363.
- Juraini, Taufik, M., & Wayan, G. . (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Metode Eksperimen Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2, 2407–6902.
- Kemendikbudristek, B. (2024). Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (Issue 021).
- Khoiruddin, A., Purbasari, I., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Jigsaw pada Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 74–78. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.5178>
- Kironoratri, L. (2020). Buku Kumpulan Puisi Anak Berbasis Kearifan Lokal Daerah Sebagai Penunjang Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Bahterasia*, 1(2), 55–60.
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2020). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Padang*, 5(3), 2–11.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2017). The Aspect of Science Literacy for Students of Elementary School Education Program Through the Application of Project Based Learning. *Unnes Science Education Journal*, 6(3), 1708–1716. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej%0A DEVELOPING>
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. Sidoarjo:Ganding Pustaka.
- Nafisah Nor Saumi, Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 149–155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Nisak, H., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media VINTAMI. 9, 1758–1767.
- Rahma, T., Kuryanto, M. S., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 478–483. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4694>
- Rofiq, A., & Afif, M. F. (2022). Konsep Ta ' dib Pendidikan Agama Islam Perspektif Syed. *Al Fikr:Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 81–89.
- Sari, N. Z., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2022). Peran Orang Tua dalam Memotivasi Belajar Anak pada Pembelajaran Daring di Desa Gemiring Lor. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 83–87. <https://doi.org/10.24176/wasis.v3i2.7502>
- Setiawati, N., Wahyudi, S., Ningsih, A., & Nurkodri, M. S. (2024). Influence of Self-Actualization and Rewards on Employee Work Achievement at PT. Aneka Bumi

- Pratama Simpang Kubu Kandang Village Pemayang District. *Jurnal Prajaiswara*, 5(3).
- Sidiq, D. A. N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2020). Hubungan Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selamapembelajaran Daring. *Progres Pendidikan*, 1(3), 243–250. <https://doi.org/10.29303/prospek.v1i3.31>
- Wahyuningtyas, S., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2022). Efektivitas Video Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3)(521–530).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>