



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS SMAN 2 PERCUT SEI TUAN

Zulfahdilla Elvansya

Pendidikan Sejarah/ Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: zulfahdilla19@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 28-05-2022

Direvisi : 15-06-2022

Disetujui : 29-06-2022

Online : 29-06-2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran

Powtoon

Hasil Belajar

Tes

Keywords:

Learning Media

Powtoon

Learning Outcome

Test

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa di kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas XI dengan pengambilan sampel dilakukan dengan cara Teknik *cluster random sampling*. Sampel yang dipilih adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon* yang berjumlah 36 orang dan kelas XI IPS-2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media Gambar yang berjumlah 30 orang. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian adalah tes pilihan berganda. Soal sudah divalidasi oleh tim validator. Analisa data yang digunakan adalah dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pre test* kelas eksperimen adalah 46,6 dan kelas kontrol adalah 46,4. setelah pembelajaran selesai diberikan *post test* dengan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen 80,43 dan kelas kontrol 71,1. Analisis uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas diketahui bahwa data berdistribusi normal dan kedua kelas berasal dari kelompok yang homogen. Hasil uji t satu pihak diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(04,67 > 1,671)$, artinya ada pengaruh yang signifikan dalam penguatan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi kedudukan jepang di Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2021/2022.

Abstract: This study aims to determine the effect of *powtoon* learning media on student learning outcomes in class XI IPS at SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan for the academic year 2021/2022. The research method used is a qualitative method with a quantitative experimental design. The population in this research is all students of class XI with the sampling is done by means of cluster random sampling technique. The sample selected was class XI IPS 1 as an experimental class using the *Powtoon* learning media, amounting to 36 people and class XI IPS-2 as a control class using image media, amounting to 30 people. The test instrument used in the study was a multiple choice test. The questions have been validated by the validator team. Analysis of the data used is by using the t test. The results showed that the average pre-test score for the experimental class was 46.6 and the control class was 46.4. After the learning is complete, a post test is given with the results of the average value of the experimental class being 80.43 and the control class 71.1. Analysis of the normality test and homogeneity test in both classes showed that the data were normally distributed and both classes came from homogeneous groups. The results of the one-party t-test obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $(04.67 > 1.671)$, meaning that there is a significant influence in strengthening *Powtoon* learning media on student learning outcomes on the material of Japanese position in Indonesia in class XI IPS at SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. 2021/2022.

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi manusia agar dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan sehingga menimbulkan perubahan dalam dirinya (Indy et al., 2019; Yulianti et al., 2018). Pendidikan merupakan pedoman atau petunjuk kepada guru dalam rangka memilih dan menentukan media mengajar atau menyediakan lingkungan belajar bagi siswa. Pendidikan apabila berjalan sesuai fungsinya akan berperan secara baik dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan biasanya di dapat bisa melalui pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilakukan di sekolah berupa proses pembelajaran (Haerullah & Elihami, 2020; Hasanah, 2019). Pembelajaran berfungsi mengarahkan proses ini agar perubahan itu dapat tercapai sebagaimana tujuan yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut harus melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran yang efektif dan efisien terbentuk dari pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan sesuai dengan minat pembelajar siswa. Variasi belajar yang menyenangkan akan membuat lingkungan belajar yang efektif dan efisien bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru sejarah di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2021/2022 didapatkan bahwa partisipasi siswa yang aktif masih rendah dalam kegiatan pembelajaran. Adanya siswa tertentu saja yang aktif dalam proses pembelajaran, media tidak bervariasi, mayoritas siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi, tidak adanya penggunaan media pembelajaran berupa video ataupun gambar, belum ada penggunaan media pembelajaran berupa Powtoon, adanya pengurangan jam pembelajaran menjadi dua gelombang menyulitkan guru dalam penyampaian materi, hasil belajar siswa yang belum tuntas yaitu hanya mencapai rata-rata 60, sedangkan KKM pelajaran Sejarah Indonesia adalah 75.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengurangi pembelajaran yang monoton dan

membosankan adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran. Hasil penelitian Sukiyasa & Sukoco, (2013) menjelaskan bahwa materi pelajaran yang dibuat bervariasi ke dalam bentuk gambar animasi juga lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa. Media pembelajaran Powtoon merupakan program aplikasi yang bersifat online yang ada di internet yang berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Media Powtoon merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan dalam pembuatan animasi pembelajaran sederhana karan penggunaannya yang mudah. Media ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta membentuk lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga membuat hasil belajar siswa meningkat. Media pembelajaran powtoon merupakan media video animasi singkat yang dapat mempermudah guru untuk menjelaskan pembelajaran.

Pengunaan media video animasi powtoon sangatlah mudah serta tidak memerlukan banyak peralatan tambahan. Siswa dapat menonton video animasi powtoon pada perangkat smartphone atau dilayar proyektor sehingga pemampilan video animasi powtoon dapat membuat lingkungan pembelajaran yang lebih efektif. Hasil-hasil penelitian sebelumnya diketahui bahwa media pembelajaran Powtoon sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Melihat permasalahan di atas, maka perlu dilakukan pengkajian hasil belajar siswa yaitu dengan memperbaiki media pembelajarannya. Salah satunya dapat digunakan media pembelajaran Powtoon dimana media ini akan menumbuhkan ketertarikan siswa, menumbuhkan minat siswa dan menumbuhkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan 2021/2022.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen, dimana terdapat dua kelompok sampel yang diteliti yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control (Sugiyono, 2013), yang mana sampelnya diambil dari 2 kelas yang dipilih, dimana kedua kelas ini diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *powtoon* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan pengajaran yang sama dengan media foto (*picture and picture*). Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diperoleh dengan dua perlakuan tersebut maka siswa diberikan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Tes yang diberikan sebelum perlakuan (t_1) disebut pre-test dan tes yang diberikan sesudah perlakuan (t_2) disebut post-tes.

Adapun rincian tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menentukan populasi penelitian
2. Membentuk dua kelompok sampel yang terdiri dari kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen kelas XI IPS 1 sebanyak 35 siswa dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol XI IPS 2 sebanyak 37 siswa.
3. Setelah sampel ditentukan, maka diberikan pretest pada kedua kelas sampel untuk mengetahui hasil belajar sebelum perlakuan.
4. Data pretes tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil sebelum perlakuan dan akan dibandingkan dengan hasil sesudah perlakuan.
5. Menerapkan perlakuan yang berbeda antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen menggunakan media *powtoon* sedangkan kelas kontrol diterapkan menggunakan buku pelajaran.
6. Setelah perlakuan berbeda diterapkan, maka selanjutnya diberikan post-tes pada kedua kelas tersebut untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan.
7. Selanjutnya data hasil post-tes tersebut dianalisis dengan mencari skor, rata-rata, standar deviasi, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

8. Kemudian hasil analisis data post-test dibandingkan dengan hasil data pretest untuk selanjutnya dibuat kesimpulan.

1) Data dan Sumber

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data primer dan data sekunder (Sudjana, 2009). Data sekunder diperoleh dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian terkait dengan penggunaan maupun pengembangan media pembelajaran *Powtoon* seperti penelitian yang dilakukan oleh PRATIWI, (2020) yaitu pengembangan media *powtoon* pada pembelajaran sejarah materi pendudukan jepang di indonesia untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Delitua dan penelitian yang dilakukan oleh Sowiawati, (2021) dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada sub konsep vertebrata (Studi Eksperimen di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019). Kemudian data primer diperoleh dari tanggapan dari responden terhadap memberikan pertanyaan dan pernyataan secara tertulis dan lisan yang dilakukan oleh peneliti.

2) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis hasil penelitian pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran sejarah yaitu menggunakan uji normalitas bertujuan untuk melihat sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sudjana (2005) uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel memiliki variansi yang homogen atau tidak dan uji hipotesis yaitu dengan cara uji kemampuan *pre test* dan *post test*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini mengambil 2 kelas sebagai sampel dari populasi. Kelas yang menjadi sampel adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon*, sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan yang

berbeda yaitu pembelajaran menggunakan media gambar.

2. Data Hasil Belajar

Pretest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat sebelum dilakukannya pelakuan kedua kelas tersebut. Data nilai pretest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di lihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data Pretest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Batas kelas	Frekuensi	rata - rata	Batas kelas	Frekuensi	rata - rata
20-31	1	50	27-36	4	46
32-43	11		37-48	12	
44-55	16		49-60	11	
56-67	7		61-72	3	
68-79	1		73-84	0	
80-91	0		85-96	0	

Tabel di atas adalah tabel yang menunjukkan perbandingan hasil pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pretest pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang, memiriskan rata rata nilai sebesar 50. sedangkan untuk hasil nilai pretest pada kelas kontrol yang berjumlah siswa sebanyak 30 orang, memilikin nilai rata - rata sebesar 46.

Posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat sebelum dilakukannya pelakuan kedua kelas tersebut. Data nilai posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di lihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Data Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

Batas kelas	Frekuensi	Batas kelas	Frekuensi
50-57	2	43-49	1
58-65	2	50-56	4
66-73	2	57-63	10
74-81	7	64-70	7
82-98	11	71-77	4
90-77	6	78-84	2

Table di atas adalah tabel yang menunjukkan perbandingan hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pretest pada

kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, memirikin rata rata nilai sebesar 80,43. sedangkan untuk hasil nilai posttest pada kelas kontrol yang berjumlah siswa sebanyak 30 orang, memilikin nilai rata - rata sebesar 70,25.

3. Perayaran Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan megunakan uji ststistik yang memilikin persyaratan seperti ui normalitas, uji homogenitas dan uji hopotesis. Setelah pelaksanaan pretest dilakukan, maka dikumpulkan data untuk dianalisis, dimana uji kesamannya dengan menggunakan uji t dengan syarat data harus normal dan homogen. Berikut akan dijelaskan mengenai uji normalitas, uji homogentas, dan uji hopotesis pada kedua sempel penelitaian yaitu kelas eksperimen dan kelas control

Pada kelas eksperimen dan kelas control dengan data pretest serta data posttest berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan keteria kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf singnifikansi 0.05. Maka hasil diatas untuk nilai keseluruhan pretest dan posttest bersifat normal.

Pada hasil uji homogentitas pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas control bersifat homogen dengan keteria $L_{hitung} < L_{tabel}$. Maka ddari hasil tes diatas dapat disimpulkan bahawa keseluruhan nilai pretest dan posttest pada kedua kelas bersifat homogen.

Uji kemampuan awal/ pretest siswa setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan pengjian hipotesis menggunakan uji t, diman dua pihak merupakan uji hipotesis untuk mengetahui kemampuan awal siswa dengan menggunakan data pretest. Berikut ini merupakan ringkasan perhitungan dengan uji t, uji t kedua pihak untuk mengetahui kesamaan pengetahuan awal siswa pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Hipotesis diuji berbentuk:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ yaitu kelas eksperimen dan kelas control yang dimiliki kemampuan awal yang sama.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ yaitu kelas eksperimen dan kelas control yang dimiliki kemampuan awal yang berbeda.

Hasil dari uji hipotesis pretest siswa dari kelas eksperimen dan kelas control, dimana diperoleh t hitung sebesar 0,929 dan t table dengan taraf signifikansi $\alpha=0.05$ dan derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2 = 56$ adalah 1,997. Kriteria uji hipotesis yaitu jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $0,929 < 1,997$, maka H_0 diterima yaitu kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama.

uji kemampuan akhir siswa/ posttest siswa

uji t pihak pertama digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan akibat dari suatu perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa, hipotesis yang di uji adalah dengan kriteria sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ yaitu tidak terdapat terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ yaitu terdapat terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa.

hasil uji hipotesis posttest siswa dari kelas eksperimen dan kelas control, dimana di peroleh T_{hitung} 4,67 dan T_{tabel} 1,671. Kriteria hipotesis yaitu jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, $4,67 > 1,671$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar kelas control. Maka ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada kelas eksperimen dan media *photo* pada kelas kontrol.

D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Pada penelitian ini dilakukan pada saat pandemic covid -19 yang mana pembelajaran di sekolah di lakukan secara terbatas dan sangat ketat akan protocol Kesehatan. Pada kelas yang menjadi tempat penelitian merupakan kelas yang terbilang kurang aktif apalagi di dalam keadaan sekarang ini yang mana pembelajaran di lakukan terbatas. Pada pembelajaran sekarang ini jam pembelajarannya mengalami pengurangan les dan waktu per-les nya yang awalnya 4 les perpertemuan menjadi 3 les perpertemuan serta yang satu lesnya 45 menit menjadi 30 menit.

Penelitian ini dilakukan selama 3 pertemuan dimana pada setiap pertemuannya ada beberapa siswa yang tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran di karenakan sakit dan lain sebagainya. Pada pertemuan awal hampir semua siswa mengikuti

pretest dan mendengarkan arahan akan pelaksanaan penelitian yang dilakukan.

Pada pertemuan kedua yaitu pada penyampaian materi dan penerapan media *powtoon* pada kelas eksperimen dan media foto pada kelas control. Pada kelas eksperimen aktusia siswa sangat bagus dan pembawaan guru dalam menelaskan ini materi lebih mudah karna berupa media video animasi yang menggambarkan keadaan pada kedudukan jepang di Indonesia. Pada kelas control siswa juga cukup antusia dalam meperhatikan gambar yang di berikan pada saan penjelasan materi dan penerapan media foto tapi masih kurang memberikan gambaran yang jelas soal keadaan Indonesia pada saat di dudukin pemerintah jepang dan ini sesuai dengan landasan teori dari kerucut pengalaman Dale di mana video lebih memberikan penalaman yang lebih jelas dari pada foto karna pada video terdapat audio dan visual sedangkan pada foto hanya terdapat pengalaman visual. Berdasarkan ini dapat dijelaskan juga melalui perhitungan menggunakan uji hipotesis.

Pada pertemuan ke tiga pada saat pelaksanaan posttest ada beberapa siswa yang tidak dapat hadir di karenakan sakit dengan atau pun batuk dan di izinkan untuk tidak mengikuti pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah karena di khawatirkan dapat menuralkan kepada siswa - siswa lain. Tapi umlah siswa yang melakukan kegiatan belajar mengajar masih cukup untuk tetap melaksanakan penelitian sehingga masih tetap di lanjut untuk mendapatkan hasil perhitungan menggunakan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media *powtoon* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar sejarah daripada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional, pada materi kedudukan jepang di indonesia. Hal ini dapat dilihat melalui uji hipotesis. Jika dilihat dari nilai rata-rata pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah serta dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran *powtoon* adalah media video animasi sederhana yang di buat website yang membuat siswa untuk lebih tertarik pada materi yang disampaikan serta membuat pembelajaran lebih aktif dan menarik, pembelajaran menggunakan media *powtoon* memberikan gambaran kepada

siswa secara animasi akan gimana keadaan dan penjelasan akan materi sejarah terutama tentang materi kedudukan jepang di Indonesia. Sehingga siswa lebih paham akan materi yang dipaparkan oleh guru.

Perbedaan hasil pembelajaran menggunakan media powtoon di kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan media photo disebabkan oleh kelebihan dari penggunaan media powtoon yang bersifat video animasi yang sapat memberikan gambaran yang lebih jelas pada materi pembelajaran yang mana dapat membantu siswa memahami keadaan dan situasi sosial pada kedudukan jepang di Indonesia. Kegiatan pada fase ini yang menjadikan siswa lebih menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Dari penjelasan di atas mengenai pembelajaran dengan media powtoon di kelas eksperimen dan penggunaan media Gambar di kelas control, maka adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar yang lebih tinggi dari siswa yang menggunakan media pembelajaran powtoon, yaitu hasil pembelajaran (posttest) lebih tinggi dan lebih baik dalam menjawab yang berkaitan dengan materi yang sudah diajarkan, selain peningkatan pada hasil pembelajaran terdapat juga peningkatan nilai sikap pada siswa yang mana siswa lebih aktif dalam menanggapi pembelajaran.

Sedangkan pada hasil kelas kontrol hasil belajar yang didapat lebih rendah dari kelas control walau perbedaan pada hasil belajar kedua kelas yaitu pada kelas eksperimen 80,43 dan pada kelas kontrol 70,25. Pada kelas control siswa diberikan media berupa Gambar sebagai alat bantu dalam memberi gambaran keadaan sosial pada materi kedudukan jepang di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa ada nya dampak dari perbedaan media yang di gunakan pada pembelajaran walau pada kedua kelas sama sama menggunakan model pembelajaran problem baset leaning tapi pada hasil belajar siswa dan tingkat pemahaman siswa berbeda.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi *powtoon* sebelum diberikan perlakuan rata-rata pre-test sebesar 66,5 dan setelah diberikan rata-rata postes sebesar 80,43, Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran menggunakan media Gambar sebelum diberikan

perlakuan rata-rata sebesar 46.6 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata posttest sebesar 70,25. Hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi *powtoon* memiliki pengaruh yang lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran dengan media Gambar di kelas

Berdasarkan hasil penelitian dapat kita ketahui bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami dari pada pembelajaran menggunakan media foto di man ini sesuai dengan krucut pengalaman dale yang menyatakan semakin komkreat suatu media semakin bagus penyampaian pesan media tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Judul untuk ucapan terima kasih kepada lembaga pemerintah atau mitra penelitian atau orang yang sudah memberikan kontribusi selama penelitian.

REFERENSI

- Haerullah, H., & Elihami, E. (2020). Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal dan Non Formal. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 199–207.
- Hasanah, N. M. (2019). Penyelenggaraan Jalur Pendidikan Formal dan Nonformal (Studi Kasus di PAUD Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta). *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 84–97.
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- PRATIWI, A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA UNTUK KELAS XI DI SMA NEGERI 1 DELITUA*. Universitas Negeri Medan.
- Soviawati, H. D. (2021). *Pengaruh penggunaan media audio visual powtoon terhadap hasil belajar siswa materi konsep keadaan cuaca tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 Kelas III MIM 18 Sumberrejo Bojonegoro*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika Edisi keenam*. Bandung: PT. Tarsito.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil belajar proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Alfabeta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). *Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa*

materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).

Yulianti, H., Iwan, C. D., & Millah, S. (2018). Penerapan Metode Giving Question And Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 6(2), 197-216.