

# **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Inferensial Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I**

**Nur Abidah Idrus<sup>1</sup>**

**Sahrial Laami<sup>2</sup>**

**Khaerunnisa<sup>3</sup>**

**Abd. Rahim<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup> Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>nurabidahidrus@gmail.com

<sup>2</sup>sahrialalami@gmail.com

<sup>3</sup>khaerunnisa@unm.ac.id

<sup>4</sup>abdul.rahim@unm.ac.id

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kemampuan membaca pemahaman inferensial siswa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi *Powtoon*, (2) perbedaan kemampuan membaca pemahaman inferensial sebelum dan sesudah pembelajaran, serta (3) pengaruh penggunaan media animasi *Powtoon* terhadap kemampuan membaca pemahaman inferensial siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain dalam penelitian ini yaitu one group pre-test dan post-test design dengan subjek penelitian adalah 27 siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Hasil uji normalitas menggunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov dan uji statistik Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal ( $p < 0,05$ ), sehingga analisis perbedaan skor pre-test dan post-test dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 24. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif, uji analisis inferensial dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman inferensial siswa sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) berada pada kategori cukup, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan media animasi *Powtoon* (*post-test*), kemampuan membaca pemahaman inferensial siswa meningkat dan berada pada kategori sangat baik. Terjadi peningkatan skor individu dari pre-test ke post-test yang menunjukkan perubahan positif. Nilai rata-rata skor meningkat hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis media digital di sekolah dasar dan dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang akrab dengan teknologi digital.

**Kata Kunci:** *Animasi, Media, Membaca, Pembelajaran, Powtoon*

## **Pendahuluan**

Pembelajaran di era digital, guru semakin dituntut untuk menjadi lebih proaktif, kritis, inovatif, kreatif, dan kolaboratif dalam merespon perkembangan teknologi, sehingga mereka dapat mengikuti trend pengajaran yang berkembang (Akrim, 2018:461). Peran guru saat ini tidak hanya sebatas mengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk

teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, guru pada era digital harus bisa lebih cakap dalam penggunaan teknologi dibandingkan dengan siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di UPT SPF SDN Gunung Sari I, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah minimnya fasilitas media pembelajaran yang menjadi faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun media yang digunakan selama ini hanya berupa buku dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga berdampak pada kurangnya keaktifan siswa dalam menerima materi yang disampaikan dan cenderung berpusat pada guru saja. Guru perlu menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dan efisien dengan menanamkan konsep-konsep yang jelas agar siswa mampu memahami dan mengingat materi yang diajarkan sehingga hasil belajarnya meningkat. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang didukung oleh fasilitas yang ada di sekolah menjadi hal penting untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa serta berpotensi memperbaiki prestasi akademik mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi, inovasi dalam media pembelajaran semakin dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Salah satu media yang menawarkan pendekatan baru adalah animasi Powtoon, yang memadukan unsur visual, teks, suara, dan gerak sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media animasi Powtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman inferensial siswa sekolah dasar kemampuan yang masih jarang menjadi fokus penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran digital yang interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Powtoon adalah web online gratis yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi dengan hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, sehingga membuat Powtoon mudah digunakan sebagai proses pembuatan media pembelajaran yang memiliki built-in karakter kartun dan model animasi lain yang menjadikan tampilan media pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Hal ini dapat menjadikan media pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) lebih inovatif dan menarik. Berbagai upaya ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru (Dewi et al., 2022).

Terdapat penelitian sebelumnya yang relevan mengenai penggunaan media pembelajaran animasi Powtoon, diantaranya hasil penelitian Supri et al. (2023) menunjukkan bahwa guru tidak perlu harus menguasai aplikasi khusus, tetapi cukup membuatnya melalui website. Dengan Powtoon, guru dapat membuat presentasi yang lebih menarik menggunakan berbagai animasi yang telah disediakan. Menurut Atapukan (2020) penggunaan dan pemanfaatan media masih sangat minim, guru cenderung menggunakan media dengan alat spidol, papan tulis, dan buku paket. Dengan hal ini pemanfaatan media Powtoon dapat dimanfaatkan guru dengan baik agar menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, Kharisma et al. (2022) mengemukakan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media gambar berukuran kecil yang terdapat pada buku dan kurang terlihat oleh siswa apalagi siswa yang duduk dibangku paling belakang.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun Powtoon telah diakui sebagai media yang menarik dan mudah digunakan, sebagian besar

penelitian terdahulu lebih berfokus pada aspek kepraktisan dan daya tarik visualnya dalam pembelajaran secara umum. Belum banyak penelitian yang secara spesifik menelaah efektivitas penggunaan Powtoon dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman inferensial, khususnya pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan meneliti secara empiris bagaimana media animasi Powtoon dapat memengaruhi kemampuan berpikir inferensial siswa dalam memahami teks bacaan Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kemampuan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I sebelum dan sesudah menggunakan media animasi Powtoon, (2) mengetahui perbedaan kemampuan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media animasi Powtoon, dan (3) mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi Powtoon terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari.

Dalam konteks tersebut, penting untuk memahami landasan teoretis yang mendukung penggunaan media animasi dalam pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang melibatkan guru sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar aktif yang memungkinkan mereka mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya (Piaget dalam Suparno, 2015). Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menstimulasi minat, mempermudah pemahaman konsep, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan membaca pemahaman inferensial, penggunaan media animasi seperti Powtoon dapat membantu siswa menafsirkan makna tersirat dari teks melalui penguatan visual dan auditori. Dengan demikian, penerapan media animasi ini menjadi bentuk inovasi pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

## **Metode**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Penelitian pre-eksperimen merupakan salah satu bentuk penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap subjek penelitian. Pada penelitian ini hanya digunakan satu kelompok studi tanpa kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dilakukan dengan memberikan tes sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan pada kelompok yang sama. Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media animasi Powtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca pemahaman inferensial. Dengan demikian, hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media tersebut. Secara singkat, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

| Kelompok   | Pre-Test       | Perlakuan (Treatment) | Post-Test      |
|------------|----------------|-----------------------|----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | X                     | O <sub>2</sub> |

Sumber : Atapukan, E. R. (2020)

Keterangan:

- X<sub>1</sub> : Pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon*
- O<sub>1</sub> : *Pre-test* (Sebelum diberi perlakuan)
- O<sub>2</sub> : *Post-test* (Setelah diberi perlakuan)

### Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Gunung Sari I, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, meliputi tahap persiapan instrumen, pelaksanaan perlakuan, dan pengumpulan data hasil tes.

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I yang berjumlah 27 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil, maka teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas IV.

### Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. **Variabel independen (bebas):** Penggunaan media pembelajaran animasi *Powtoon* (X)
2. **Variabel dependen (terikat):** Kemampuan membaca pemahaman inferensial siswa (Y)

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan membaca pemahaman inferensial. Tes ini berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kemampuan memahami makna tersirat dalam teks bacaan. Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*). Untuk menjamin keabsahan data, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir soal mampu mengukur aspek kemampuan inferensial yang dimaksud. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk memastikan konsistensi antarbutir soal.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

1. **Tes awal (Pre-test):** Dilaksanakan sebelum penerapan media *Powtoon* untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman inferensial awal siswa.
2. **Tes akhir (Post-test):** Dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan media *Powtoon* untuk mengetahui perubahan kemampuan membaca inferensial siswa.

## **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif yang merupakan analisis data yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat suatu kesimpulan. Analisis statistik inferensial merupakan analisis data yang digunakan untuk menganalisis suatu sampel. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini yakni statistik nonparametrik jenis *Wilcoxon Signed Rank Test*. *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk membandingkan dua sampel berpasangan, yaitu data sebelum dan sesudah perlakuan (*Pre-test* dan *Post-test*) dalam satu kelompok. Data penelitian ini dianalisis menggunakan alat bantu statistik yaitu program *IBM SPSS Version 24*.

## **Hasil**

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Gunung Sari I, Kota Makassar, dengan subjek siswa kelas IV Tahun Ajaran 2025/2026 sebanyak 27 siswa. Sebagaimana telah diuraikan pada Bab I bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* terhadap kemampuan membaca pemahaman inferensial siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, siswa diberikan tes sebelum (*Pre-test*) dan sesudah (*Post-test*) perlakuan berupa penggunaan media *Powtoon* dalam pembelajaran membaca. Data diperoleh melalui instrumen berupa tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan telah divalidasi oleh validator atau ahli pada bidangnya. Ahli yang dipilih akan memberikan keputusan apakah instrumen yang telah disusun dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, atau dirombak total. Kedua validator tersebut yaitu Nurhaedah, S.Pd., M.Hum. sebagai validator 1 dan Dr. Supriadi, S.Pd., M.Pd. sebagai validator 2. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menyatakan gambaran skor hasil belajar serta frekuensi skor keterlaksanaan pembelajaran dan pengolahan statistik inferensial sebagai pengujian hipotesis. Adapun hasil penelitian lebih rinci akan diuraikan sebagai berikut:

### **Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Animasi *Powtoon***

#### **Deskripsi Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I**

Untuk mengetahui kemampuan awal membaca siswa sebelum diberi perlakuan, dilakukan tes awal atau *pre-test*. *pre-test* ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi sebelum mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis *Powtoon*. Data hasil *pre-test* kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Hasil analisis deskriptif skor *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Deskripsi Skor *Pre-test* Siswa**

| Statistik Deskriptif | Nilai Statistik |
|----------------------|-----------------|
| N (Jumlah Siswa)     | 27              |
| Minimum              | 40              |
| Maksimum             | 90              |
| Rata-Rata (Mean)     | 69.26           |
| Standar Deviasi      | 10.350          |

Sumber: *IBM SPSS Version 24*

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai terendah (Minimum) yang diperoleh siswa adalah 40, sedangkan nilai tertinggi (Maksimum) adalah 90. Nilai rata-rata (Mean) yang diperoleh siswa adalah 69.26 dengan nilai simpangan baku (Standar Deviasi) sebesar 10.350. Jika kemampuan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media animasi *Powtoon* dikelompokkan berdasarkan lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Pre-test* Siswa**

| No. | Interval | Kategori      | Frekuensi | Persentase (%) |
|-----|----------|---------------|-----------|----------------|
| 1   | 85 - 100 | Sangat Baik   | 1         | 3.7            |
| 2   | 70 - 84  | Baik          | 16        | 59.3           |
| 3   | 60 - 69  | Cukup         | 9         | 33.3           |
| 4   | 55 - 59  | Kurang        | 0         | 0              |
| 5   | 0 - 54   | Sangat Kurang | 1         | 3.7            |
|     | Total    |               | 27        | 100            |

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 1 siswa dengan persentase 3,7%, kategori baik sebanyak 16 siswa dengan persentase 59,3%, kategori cukup sebanyak 9 siswa dengan persentase 33,3%, kategori kurang 0 siswa dengan persentase 0%, sedangkan untuk kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa dengan persentase 3,7%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* siswa berada pada kategori cukup, yang diperoleh berdasarkan nilai rata-rata (Mean) *pre-test* secara keseluruhan berjumlah 69,26 yang menunjukkan bahwa secara umum kemampuan awal membaca siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media animasi *Powtoon* masih tergolong cukup.

### **Deskripsi Hasil *Post-test* Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I**

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media animasi *Powtoon*, dilakukan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I. Data hasil *post-test* kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Hasil analisis deskriptif skor *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Deskripsi Skor *Post-test* Siswa**

| Statistik Deskriptif | Nilai Statistik |
|----------------------|-----------------|
| N (Jumlah Siswa)     | 27              |
| Minimum              | 80              |
| Maksimum             | 100             |
| Rata-Rata (Mean)     | 94.07           |
| Standar Deviasi      | 7.473           |

Sumber: *IBM SPSS Version 24*

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai terendah (Minimum) yang diperoleh siswa adalah 80, dan nilai tertinggi (Maksimum) adalah 100. Nilai rata-rata (Mean) yang diperoleh siswa setelah pembelajaran meningkat menjadi 94.07, dengan simpangan baku (Standar Deviasi) sebesar 7.473. Kemampuan membaca setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media animasi *Powtoon* dikelompokkan berdasarkan lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor *Post-test* Siswa**

| No.   | Interval | Kategori      | Frekuensi | Presentase (%) |
|-------|----------|---------------|-----------|----------------|
| 1     | 85 - 100 | Sangat Baik   | 23        | 85.2           |
| 2     | 70 - 84  | Baik          | 4         | 14.8           |
| 3     | 60 - 69  | Cukup         | 0         | 0              |
| 4     | 55 - 59  | Kurang        | 0         | 0              |
| 5     | 0 - 54   | Sangat Kurang | 0         | 0              |
| Total |          |               | 27        | 100            |

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 23 siswa dengan persentase 85,2%, kategori baik sebanyak 4 siswa dengan persentase 14,8%, sedangkan untuk kategori cukup, kurang dan sangat kurang 0 siswa dengan persentase 0%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil *post-test* siswa berada pada kategori sangat baik, yang diperoleh berdasarkan nilai rata-rata (mean) *post-test* secara keseluruhan berjumlah 94,07. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan membaca siswa berada pada kategori sangat baik berdasarkan kriteria interpretasi skor respon siswa pada tabel 3.2. Secara keseluruhan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media animasi *Powtoon* yang inovatif dan menarik.

### **Perbedaan Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Animasi *Powtoon***

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media animasi *Powtoon* terhadap peningkatan membaca siswa, maka dapat dilihat pada tabel perbandingan berikut:

**Tabel 6. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa**

| Jenis Tes        | Jumlah Siswa | Skor Maksimum | Skor Minimum | Rata-Rata (Mean) | Std. Deviasi |
|------------------|--------------|---------------|--------------|------------------|--------------|
| <i>Pre-test</i>  | 27           | 90            | 40           | 69.26            | 10.35        |
| <i>Post-test</i> | 27           | 100           | 80           | 94.07            | 7.47         |

Sumber: *IBM SPSS Version 24*

Tabel di atas menunjukkan hasil perbandingan antara skor *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV setelah diberikan perlakuan berupa media animasi *Powtoon*. Berdasarkan data, nilai *pre-test* memiliki skor minimum sebesar 40 dan skor maksimum 90, dengan rata-rata (mean) sebesar 69,26 dan standar deviasi 10,35. Sementara itu, nilai *post-test* menunjukkan skor minimum sebesar 80 dan skor maksimum 100, dengan rata-rata sebesar 94,07 dan standar deviasi 7,47.

Dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata yang cukup signifikan dari *pre-test* ke *post-test*. Selain itu, skor minimum dan maksimum juga meningkat secara mencolok. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi *Powtoon* berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca siswa.

### **Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I**

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran animasi *Powtoon* terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa, dilakukan pengujian hipotesis berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari satu kelompok siswa yang diberikan perlakuan.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data residual. Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, diketahui bahwa data residual tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media animasi *Powtoon*. Hasil uji *Wilcoxon* ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test***

| <b>Komponen</b>                                 | <b>Nilai</b> |
|---|--------------|
| Jumlah Sampel (N)                               | 27 Siswa     |
| <i>Negative Ranks (Post-test &lt; Pre-test)</i> | 0 Siswa      |
| <i>Positive Ranks (Post-test &gt; Pre-test)</i> | 27 Siswa     |
| <i>Ties (Post-test = Pre-test)</i>              | 0 Siswa      |
| Nilai Z   | -4.581       |
| <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>                   | 0.000        |

Sumber: *IBM SPSS Version 24*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh sampel penelitian (27 siswa) menunjukkan peningkatan skor dari *pre-test* ke *post-test*, yang tergolong dalam kategori *Positive Ranks*. Tidak terdapat siswa yang nilainya menurun ataupun tetap sama setelah diberi perlakuan. Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Seluruh siswa dalam kelompok penelitian menunjukkan peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test*, yang ditunjukkan dengan hasil *positive ranks* sebanyak 27 siswa, dan tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai (*negative ranks* = 0). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi *Powtoon* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *Powtoon* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I.



## **Pembahasan**

### **Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Animasi *Powtoon***

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *pre-test* kemampuan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan membaca siswa belum optimal. Hasil ini sejalan dengan pendapat Oktadiana (2019) dan Tarigan (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan membaca dasar merupakan keterampilan penting yang perlu dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Rendahnya kemampuan membaca ini diduga disebabkan oleh penggunaan media yang kurang bervariasi dan belum menarik minat siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Putra et al. (2019), bahwa penggunaan media tradisional seperti LKS dan buku teks saja cenderung membuat siswa kurang aktif.

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media animasi *Powtoon*, terjadi peningkatan signifikan. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil *post-test* siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I yang berada pada kategori sangat baik. Temuan ini sesuai dengan pendapat Fitriani (2021) yang menyatakan bahwa media *Powtoon* mampu menyajikan materi dalam bentuk visual dan interaktif yang menarik, sehingga membantu siswa lebih memahami isi bacaan. Hal ini juga diperkuat oleh teori Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2020) mengenai fungsi media dalam merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa.

### **Perbedaan Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Animasi *Powtoon***

Peningkatan skor dari *pre-test* ke *post-test* menunjukkan adanya perubahan positif. Rata-rata skor naik disertai dengan penurunan standar deviasi dari yang berarti hasil belajar siswa menjadi lebih merata. Secara teoritis, hal ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif akan meningkatkan hasil belajar (Moto, 2020). Media *Powtoon*, dengan animasi dan narasi yang menarik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan efektif.

### **Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I**

Uji non-parametrik *Wilcoxon* menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor. Nilai signifikansi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil ini memperkuat hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi *Powtoon* terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian Supri et al. (2023) yang menyatakan bahwa media *Powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami. Media *Powtoon* berperan sebagai pemicu visual dan audio dalam menyampaikan materi, seperti dijelaskan oleh Asyhar (2020), bahwa media memiliki fungsi semantik dan manipulatif yang membantu pemahaman konsep. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi *Powtoon* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I, karena mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

## Simpulan

1. Kemampuan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori cukup. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media animasi *Powtoon*, kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori sangat baik.
2. Terjadi peningkatan skor dari *pre-test* ke *post-test* yang menunjukkan adanya perubahan positif. Nilai rata-rata meningkat secara signifikan dan seluruh siswa mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan.
3. Penggunaan media pembelajaran animasi *Powtoon* terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Gunung Sari I. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*.

## Saran

1. Bagi sekolah, mendukung guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, serta menyediakan fasilitas yang memadai.
2. Bagi guru, dapat memanfaatkan media pembelajaran animasi seperti *Powtoon* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas, baik dari sisi materi pelajaran, jenjang pendidikan, maupun penggunaan media digital lainnya sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Atapukan, E. R. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Smp Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa*.
- Akrim. (2020). Media Learning in Digital Era. Proceedings of 5th International Conference Community Development (AMCA 2018), Vol. 231, 458-460.
- Ananta Pramayshela, Erma Yanti Tanjung, Fitri Yantu Pasaribu, & Rinanti Ito Pohan. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 111-125. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1611>.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 32-37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Dalman. 2020. Keterampilan Membaca (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Moto, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Oktadiana, B. (2019). Analisis kesulitan belajar membaca permulaan siswa kelas II pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 5(2), 143-164.
- Suparno, P. (2015). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rahili, Z., Hafizah, E., & Istiyadi, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Smp. *EDU PROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 290-299. <https://doi.org/10.29100/v6i1.4308>.
- Supri, M. U., Nurindah, & Nawir, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon*

Terhadap Minat Belajar Siswa Sman 12 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 45–55. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v3i1.274>.

Tari, E., & Hutapea, R. (2020). Kompetensi guru dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1), 1–7.

Tarigan. (2019). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.