



Keefektifan Media *Powtoon* Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III

¹Sulistiya Tri Ningsih, ²Lisa Virdinarti Putra

^{1,2}(Program Studi PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo)

trinionsih963@gmail.com lisavirdinartiputra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *powtoon* dengan pendekatan *problem solving* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas III SD N Sidomulyo 04. Permasalahan yang dihadapi adalah kemampuan pemecahan masalah siswa yang rendah dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan observasi, kuesioner, dan tes. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas III SD di wilayah kecamatan Ungaran Timur sedangkan untuk sampel penelitian ini kelas III SD N Sidomulyo 04 Ungaran Timur. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji proporsi, uji banding, dan uji regresi. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini yaitu : (1) pada Post test kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai sig sebesar $0,111 > 0,05$ artinya capaian peserta didik terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik terpenuhi, (2) Berdasarkan output uji Independent Sample T-Test kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan kelas eksperimen dan kontrol. (3) Berdasarkan output uji regresi kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa nilai pre-test, post-test dan keaktifan menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ artinya ada pengaruh signifikan keaktifan kelas eksperimen dan kontrol.

Kata Kunci: *powtoon*, pemecahan masalah, *problem solving*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the use of powtoon media with a problem solving approach in improving the problem solving skills of the third grade students of SD N Sidomulyo 04. The problem faced is the students' low problem solving ability in the learning process. The type of research used is quantitative research. The data collection techniques used were observation, questionnaires, and tests. The population in this study were all class III SD in the East Ungaran sub-district, while the sample for this study was class III SD N Sidomulyo 04 East Ungaran. Data analysis techniques used normality test, homogeneity test, proportion test, comparative test, and regression test. The results obtained in this study are: (1) in the post-test of the experimental and control classes, the sig value of $0.111 > 0.05$ means that the students' achievement of the students' problem-solving abilities is fulfilled, (2) Based on the independent sample T-Test output. The experimental and control classes show a sig value of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant difference between the experimental and control classes. (3) Based on the regression test output for the experimental and control classes, it shows that the pre-test, post-test and activeness values show a sig value of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant effect on the activity of the experimental and control classes.

Keywords: *powtoon*, *problem solving*,

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu peranan penting untuk menunjang kehidupan masyarakat. Mutu pendidikan yang baik juga akan menghasilkan output yang baik pula. Melalui pendidikan peserta didik dilatih untuk mandiri dalam menyelesaikan masalahnya tanpa bergantung pada orang lain. Pendidikan yang berada di lingkungan sekolah mencakup beberapa komponen termasuk guru dan peserta didik. Guru yang memiliki kompetensi mengajar yang baik maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik. sehingga tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan akan tercapai dengan maksimal. Namun, untuk mencapai tujuan pembelajaran guru harus menerapkan pembelajaran yang kreatif, efektif, efisien dan interaktif di dalam kelas.

Untuk menghidupkan suasana kelas menjadi lebih interaktif, guru seharusnya dapat menginovasi pembelajaran yang lebih kreatif baik dari proses pembelajarannya ataupun sumber belajarnya. Dalam proses pembelajarannya guru dapat menginovasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media dan model yang sesuai. Menurut, Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dari teori diatas disebutkan bahwa media tersebut digunakan sebagai alat bantu guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di SD N Sidomulyo 04, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih sangat monoton sehingga terlihat kurang kreatif dan tidak menimbulkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan pendekatan *teacher center* tersebut menyebabkan siswa menjadi malas untuk berfikir ketika sedang dihadapkan oleh suatu permasalahan, dan kesulitan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Hal tersebut juga disebabkan karena guru tidak menggunakan jembatan media dan pendekatan yang sesuai dalam proses pembelajaran. Maka dari itu guru harus memvariasi dan mengemas pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang baik dan bermutu sehingga memiliki dampak yang positif dalam pembelajaran seperti meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru didalam kelas . Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran tersebut dapat berupa video yang menarik, power point, powtoon, atau video interaktif lainnya.

Diputra (2016: 127) mengemukakan bahwa sangat penting menggunakan multimedia dalam pembelajaran di sekolah dasar sehingga anak sekolah dasar dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Maka dari itu dengan adanya penggunaan media berupa video peserta didik mulai bisa membayangkan hal-hal yang tidak mungkin untuk ia lihat, video tersebut jelas akan lebih membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran yang ada hal itu juga mendukung peserta didik untuk berfikir kritis sehingga peserta didik mampu menganalisis untuk memecahkan suatu masalah. Dilihat dari permasalahan tersebut peneliti akan melakukan pembaharuan menggunakan media powtoon dengan pendekatan *problem solving*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang merupakan penelitian yang digunakan untuk menguji suatu hipotesis dengan menggunakan berbagai uji statistika yang akurat. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas III di kecamatan Ungaran Timur, sedangkan untuk sampel yaitu kelas III SD N Sidomulyo 04. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu tes dan non tes (observasi dan kuesioner). Pengolahan data awal menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Sedangkan untuk analisis data yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji proporsi, uji banding, dan uji regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Capaian Peserta Didik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah

Untuk mengetahui capaian peserta didik terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Uji Proporsi yang digunakan oleh peneliti yaitu uji *Binomial Test* menggunakan SPSS versi 25,0. Data hasil uji proporsi dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1

		Category	N	Observed Prop.	Test Prop.	Exact Sig. (1-tailed)
Pre Test	Eksperimen	<= 70	38	.97	.25	.000
	Kontrol	> 70	1	.03		
	Total		39	1.00		
Post Test	Eksperimen	<= 70	6	.15	.25	.111 ^a
	Kontrol	> 70	33	.85		
	Total		39	1.00		

a. Alternative hypothesis states that the proportion of cases in the first group < .25.

Pada tabel 1 dihasilkan output uji proporsi, menunjukkan bahwa : 1) Pada Pre test kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ maka hipotesis DITOLAK, artinya capaian siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa TIDAK TERPENUHI, 2) Sedangkan pada Post test kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai sig sebesar $0,111 > 0,05$ maka hipotesis DITERIMA, artinya capaian siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa TERPENUHI.

Dari hasil uji proporsi tersebut terlihat jika hasil post-test lebih besar daripada hasil pre-test yang berarti adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa saat menggunakan media *powtoon* dengan pendekatan *problem solving*. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Purwanti & Suryani (2018) bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada hasil post-test dan pre-test saat pembelajaran menggunakan media *powtoon*. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, karena siswa mampu memperoleh gambaran saat melihat video *powtoon* tersebut sehingga dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa.

b. Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen.

Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen maka peneliti menggunakan uji banding. Uji banding yang digunakan oleh peneliti yaitu uji *Independent Sample T-Test* dengan program SPSS versi 25,0. Data yang diperoleh terlihat pada tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 2
Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
NGain_Perse n	Equal variances assumed	6.670	37	.000	16.45520	2.46717	11.45624	21.45416
	Equal variances not assumed	6.743	32.747	.000	16.45520	2.44075	11.48799	21.42241

Berdasarkan output uji Independent Sample T-Test pada tabel 2 tersebut pada kelas eksperimen

dan kontrol menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya HIPOTESIS DITERIMA, maka dari itu disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol yang berarti kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Sipayung & Putra (2018) bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa antar kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan berbasis media *powtoon* dengan pendekatan *problem solving*. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media *powtoon* pada kelas eksperimen mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah pada kelas kontrol.

c. Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Media Berbantuan Powtoon

Untuk mengetahui pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah dengan media berbantuan *powtoon* peneliti menggunakan uji analisis regresi. Pada penelitian ini uji analisis regresi yang digunakan yaitu uji Anova dengan program SPSS versi 25,0. Hasil uji regresi yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	9.087	3	3.029	161.476	.000 ^b
Residual	.657	35	.019		
Total	9.744	38			

a. Dependent Variable: Kelas

b. Predictors: (Constant), Keaktifan, Pre Test, Post Test

Berdasarkan output uji analisis regresi diatas dihasilkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai pre-test, post-test dan keaktifan menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya HIPOTESIS DITERIMA, dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan keaktifan pada kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil observasi terlihat pula bahwa pada kelas yang menggunakan media berbasis *powtoon* dengan pendekatan *problem solving* yaitu pada kelas eksperimen lebih aktif jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini

diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Suhendra bahwa dengan adanya media powtoon dapat menyebabkan siswa aktif dalam menanggapi presentasi, bertanya, dan menjawab pertanyaan dari guru dan nada juga yang menanggapi mengenai video tersebut. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media berbasis powtoon dengan pendekatan problem solving ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Pembelajaran berbantuan powtoon dengan pendekatan problem solving untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah efektif dilihat dari hasil analisis uji normalitas dengan nilai $\text{sig } 0,103 > 0,05$ maka data berdistribusi normal, pada uji homogenitas $0,295 > 0,05$ maka data yang diperoleh homogen, pada uji proporsi dengan nilai $0,111 > 0,05$ maka hipotesis diterima dan capaian siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa terpenuhi, pada uji banding menggunakan uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ artinya hipotesis diterima dan adanya perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media powtoon dengan pendekatan problem solving dan kelas kontrol., dan pada uji regresi diperoleh nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ yang artinya hipotesis diterima dan ada pengaruh signifikan keaktifan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

Saran

Serta penulis menyampaikan beberapa saran yang dapat menjadi masukan bagi pihak terkait: 1) dalam proses belajar mengajar sebaiknya pendidik lebih aktif, dan variatif dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan, 2) kegiatan ini sangat bermanfaat bagi peneliti dan guru diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara rutin dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

Aksoy, G. 2012. *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. International Journal of Scientific Research. Vol.3, No.3, 304308.* Tahun 2012 Diakses dari <http://www.scrip.org/journal/ce> pada tanggal 15 Oktober 2020

Anugraheni, Indri. 2019. *Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Model Polya Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah*

Matematika Mahasiswa. Jurnal Pendidikan. Volume 4, No 1

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Buchori, Achmad & Cintang Nyai. 2018. *The Influence Powtoon-Assisted Group to Group Exchanged and Powtoon-Assisted Talking Chips Learning Models in Primary School.* International journal of Evaluation and Research in Education. Vol.7, No.3 221-228.
- Diputra, K.S. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Indonesia. 2, (2), 125-127
- Dini Ari Farindhni. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar.* *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 2, Oktober 2018.* Yogyakarta, UNY.
- Ela, Suryani & Yuni Purwanti Kartika. (2018). *Pengaruh Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbantuan Powtoon Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kritis.* JANNATICA
- Indriyani, Fitri & dkk. 2018. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik Berdasarkan Langkah Ideal Problem Solving.* Pythagoras, 7(2) : 56-67
- Puspitarini, dkk. 2018. *Developing Powtoon Based Video Learning Media For Five Grade Students of Elementary School.* 2nd International Conference of Communication Science Research (ICCSR 2018). 165,173
- Putra, Lisa Virdinarti & Sipayung, Yoannes Romando. 2019. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik Kelas V Melalui Pembelajaran Berbasis Matematika Realistik Berbantuan powtoon .* Jurnal Guru Kita : 221
- Tafanao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik.* Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2 b