

## Efforts to Improve Student Learning Outcomes Through PowToon Animation Video-Based Learning Media

Ida Sulistiani\*

\*SMA Negeri 1 Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia

**ABSTRACT:** This study aims to develop PowToon video-based learning media on English Language and Literature learning materials. This research uses Classroom Action Research (CAR) procedures. Data were collected through documentation, questionnaire, observation, and test techniques. The data analysis technique used is descriptive quantitative data analysis. In addition to the data from the preliminary study, questionnaire data related to product validity were also analyzed using descriptive analysis. The results of the study indicate that the results of this PowToon-based learning media are valid according to the opinions of experts, are practical in their application, and have a potential effect in increasing students' understanding of learning materials. The increase in student learning outcomes in each cycle from the initial condition of the average daily test score of 66.05 to 78.05 in the final condition, increased by 12.00. So, the recommendation that can be given is that teachers should apply innovative learning models and use learning media. In order to improve learning outcomes, the application of PowToon animation video media should be optimized, so that student learning outcomes are optimal.

### ARTICLE HISTORY

Received: 15-10-2022

Accepted: 19-10-2022

### KEYWORDS

Learning Media  
PowToon Videos  
Student Learning  
Outcomes  
English Language and  
Literature.

### Introduction

Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat (Corey, 2015). Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik. Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus bisa memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran (Amon dkk., 2021). Kompetensi pedagogik dan didaktik seorang guru mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik ketika belajar, maka materi akan lebih dipahami oleh peserta didik (Iskandar, 2018).

Penggunaan media pembelajaran saling berkaitan dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan (Smaldino dkk., 2011). Media pembelajaran juga mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret karena pada usia sekolah dasar peserta didik masih berpikir pada tahap operasional konkret (Dole dkk., 2021). Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses

**CONTACT:** Ida Sulistiani  idasulistiani@yahoo.com

© 2022 The Author(s). Published by Literasi Nusantara Publisher.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

pembelajaran yaitu media audiovisual. Media yang dapat peserta didik rasakan baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan merekonstruksikan urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Pengertian tersebut dapat diartikan video merupakan gambar yang bergerak (Puspitarini dkk., 2018). Video yang dibuat harus menarik bagi peserta didik agar dapat memahami materi yang akan dipelajari. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi *online* untuk membuat video (Suprianti, 2020). Selain bermanfaat untuk membuat materi pembelajaran tersampaikan dengan baik, media pembelajaran video juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik serta merespon dengan lebih positif sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Rahmawati & Ramadan, 2021). Pemilihan media pembelajaran oleh guru tidak hanya mencerminkan minat pada hasil pembelajaran yang positif, tetapi juga kekhawatiran lain seperti menyenangkan bagi siswa, menjaga disiplin, memastikan siswa mendapatkan peningkatan pemahaman pengetahuan, dan mempersiapkan ujian.

Pentingnya desain media pembelajaran yang terbaru pada era digital penting karena teknologi digital semakin memungkinkan dan mendorong jejaring sosial dan keterlibatan kolaboratif interaktif, termasuk mereka yang terlibat dan mempengaruhi pembelajaran (Anggal, 2017). Teknologi dapat menyajikan peluang baru untuk pemodelan, simulasi, dan/atau menciptakan kembali lingkungan yang kompleks di mana siswa cenderung menemukan jati diri mereka (Amon dkk., 2022). Pada era digital seperti sekarang banyak aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, misalnya penggunaan *Camtasia*, *Edmodo*, *Moodle*, *PowToon* dan masih banyak lagi (Anggita, 2020).

*PowToon* sebagai salah satu aplikasi multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan misalnya memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah (Pratiwi & Amirullah, 2021). *PowToon* sangat cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, selain menarik *PowToon* juga tidak perlu diinstal di komputer dikarenakan aplikasi ini dibuat secara *online* di laman <https://www.powtoon.com>, meskipun dibuat secara online, namun hasilnya dapat dipergunakan secara offline baik dalam bentuk presentasi maupun dalam bentuk pdf.

Aplikasi berbasis *PowToon* memiliki karakter-karakter yang dapat memberikan cara bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. Pada aplikasi tersebut peserta didik dapat menerima informasi secara visual dan audio yang dapat dikombinasikan menjadi suatu bentuk video animasi yang menarik. Desain dari aplikasi *PowToon* yang memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, gambar-gambar animasi bahkan musik yang bisa ditambahkan pada video yang menjadi pembelajaran yang menarik. Aplikasi *PowToon* ini termasuk ramah pengguna dimana guru dapat membuat video animasi dengan fitur-fitur yang telah disediakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan karakteristiknya. Media berbasis video merupakan suatu perantara yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran klasikal, individual maupun berkelompok. Penelitian yang dilakukan Anggita (2020) menghasilkan bahwa keefektifan video animasi berbasis *PowToon* terdapat perbedaan signifikan terhadap kelas eksperimen dan kontrol dalam penerapan video animasi, sehingga dengan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis *PowToon* dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Samarinda, guru masih menggunakan media yang sederhana dalam penerapan proses pembelajaran di kelas seperti penggunaan media gambar dan *power point* yang masih banyak bacaan di setiap lembaran yang membuat peserta didik menjadi jenuh serta menemui kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Fasilitas yang tersedia di sekolah, seperti *projektor* dan laptop belum dimanfaatkan dengan sebaik mungkin oleh guru yang hanya menggunakan media yang terbatas pada gambar dan lingkungan sekitar. Terbatasnya pengetahuan guru terhadap teknologi yang menjadi kendala dalam mengoperasikan komputer dan internet sehingga dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis online maupun offline pun belum ada. Hasil dari video animasi berbasis PowToon ini dapat dipelajari oleh peserta didik sewaktu-waktu dimana pun dan kapan pun karena video ini dapat diakses melalui youtube maupun dibagikan di sosial media. Berdasarkan pemaparan latar belakang ini, maka permasalahan dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan video pembelajaran PowToon dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi memberi dan meminta informasi terkait membuat perjanjian dan reservasi?

## Methods

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2017). Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan keefektifan suatu produk media video animasi pembelajaran berbasis video PowToon pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Inggris Kelas XI yang menggunakan model pengembangan. Langkah pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pra siklus, yang di laksanakan pada hari senin tanggal 23 Februari 2022. Pada tahap pra siklus ini peneliti belum menggunakan media audio visual PowToon dalam proses pembelajaran. Peneliti masih mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan materi yang di ajarkan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan wawancara, lembar instrumen penilaian validasi ahli, angket, observasi dan dokumentasi. Pedoman wawancara dipakai sebagai acuan agar didapatkan data/informasi tertentu tentang keadaan responden dengan jalan tanya-jawab sepihak. Wawancara dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik. Lembar instrumen penilaian validasi yaitu validasi materi dan media untuk memberikan penilaian terhadap video animasi pembelajaran berbasis PowToon. Penilaian produk dari aspek materi yaitu isi/materi dan kegiatan pembelajaran dengan 22 pernyataan.

Penilaian produk dari aspek media yaitu tampilan dan pemrograman dengan 24 pernyataan. Skor pada setiap kriteria yaitu 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Cukup Setuju), 2 (Tidak Setuju), dan 1 (Sangat Tidak Setuju). Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi yang diberikan kepada guru kelas dan peserta didik sebagai uji coba. Analisis respon guru terhadap produk dengan menggunakan skala likert terdiri dari lima kategori yaitu 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Cukup Setuju), 2 (Tidak Setuju), dan 1 (Sangat Tidak Setuju). Angket respon guru terdiri atas 16 pernyataan yang terdiri atas 2 aspek yang dinilai yaitu aspek media, materi dan pembelajaran.

Berdasarkan data yang di peroleh hasil belajar yang diraih 38 Siswa dengan rata-rata kelas sebesar 66,06. Dengan presentasi nilai yang mencapai KKM hanya 10,54 % atau hanya 4 orang. Sedangkan yang tidak mencapai nilai KKM ada 89,40 % atau 34 orang. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pra siklus menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum dapat

tercapai secara maksimal, oleh karena itu dilakukan penelitian lagi dengan menerapkan suatu treatment yang berupa penggunaan media pembelajaran berupa PowToon di kelas XI Peminatan 2.

## Result and Discussion

### Deskripsi Pra Siklus

Langkah pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pra siklus, yang di laksanakan pada hari senin tanggal 23 Februari 2022. Pada tahap pra siklus ini peneliti belum menggunakan *media audio visual PowToon* dalam proses pembelajaran. Peneliti masih mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan materi yang di ajarkan oleh peneliti.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal sebelum dilakukan suatu tindakan. Dari hasil observasi bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Inggris topik *Hotel Reservation* pada pembelajaran pra siklus di atas, diperoleh skor rata-rata 1,99 dengan persentase 50,00%. Berdasarkan hasil observasi pra siklus peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dengan aktivitas belajar siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran yaitu sebagian besar siswa kelas XI bersikap pasif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa dan Sastra Inggris karena pembelajaran kurang menarik. Dalam pembelajaran guru juga belum maksimal dalam menerapkan media penunjang pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan ketika dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang mempunyai pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu di perlukan adanya alat untuk merangsang siswa agar tertarik dengan materi yang di ajarkan, hal ini dapat di lakukan dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Selain aktivitas siswa, peneliti juga mendapatkan hasil belajar siswa pada pra siklus. Berdasarkan data yang di peroleh hasil belajar yang diraih 38 Siswa dengan rata-rata kelas sebesar 66,06. Dengan presentasi nilai yang mencapai KKM hanya 10,54 % atau hanya 4 orang. Sedangkan yang tidak mencapai nilai KKM ada 89,40 % atau 34 orang. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pra siklus menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara maksimal, oleh karena itu dilakukan penelitian lagi dengan menerapkan suatu treatment yang berupa penggunaan media pembelajaran berupa *PowToon* di kelas XI Peminatan 2.



**Gambar 1.** Contoh Slide media pembelajaran audio visual PowToon

## **Siklus I**

### **Perencanaan**

Dalam suatu proses pembelajaran untuk memperoleh hasil yang maksimal, peneliti menggunakan media pembelajaran Audio visual PowToon. Dengan menggunakan media tersebut di harapkan dapat memberikan pemahaman bagi siswa terhadap materi yang di ajarkan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Sebelum pembelajaran dalam penerapan media audio visual *PowToon* ini di laksanakan maka perlu adanya perencanaan, sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. Peneliti mempersiapkan alat observasi sebagai alat pengukur keberhasilan siswa dalam menyerap materi yang di ajarkan.
- c. Menentukan pokok bahasan.

### **Pelaksanaan**

Setelah perencanaan pembelajaran yang di persiapkan untuk pembelajaran selesai maka tindakan selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran dengan mengacu kepada media yang telah di sediakan. Penelitian tindakan kelas pada siklus I ini di laksanakan sebanyak 2 kali pertemuan oleh peneliti sendiri di mulai pada hari Rabu 16 Februari 2022 dan 23 Februari 2022 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

#### Kegiatan awal

- a. Awali dengan mengucapkan salam dan berdoa.
- b. Perkenalan peneliti dengan siswa sebagai objek penelitian.
- c. Menanyakan kesiapan siswa untuk belajar.
- d. Mengecek daftar hadir siswa.
- e. Memberi penjelasan singkat mengenai materi yang akan di ajarkan.
- f. Menyampaikan pelajaran dengan media yang di gunakan.

#### Kegiatan inti

- a. Siswa di berikan ilustrasi seputar materi dengan menggunakan metode ceramah.
- b. Siswa di berikan pertanyaan sebelum proses pembelajaran dimulai.
- c. Guru memberikan penjelasan materi pelajaran dengan menggunakan media gambar.
- d. Siswa kerja kelompok melakukan kegiatan yang ada di buku latihan.
- e. Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati dan menilai kinerja siswa.

#### Kegiatan penutup

- a. Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- b. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas.
- c. Siswa diberikan penguatan mengenai materi pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa.
- d. Siswa diberikan tugas untuk mengerjakan LKPD pada bab yang sudah dipelajari
- e. Di akhiri dengan salam penutup.

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah di persiapkan. Pengamatan (observasi) di laksanakan bersamaan dengan berlangsungnya proses belajar mengajar.

### **Observasi**

Berdasarkan tindakan yang telah di berikan, di peroleh data dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan dari hasil tes yang telah di berikan. Data yang berasal dari hasil pengamatan merupakan hasil analisis dari pengamatan aktivitas peneliti dan siswa selama pembelajaran. Pengamatan yang di lakukan terhadap kegiatan belajar. Pada siklus ini guru dan peneliti mencatat setiap perilaku siswa yang terjadi saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan menggunakan media audio visual PowToon di mulai dari awal sampai pelajaran di tutup. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ini terlihat antusias siswa mengikuti pembelajaran, siswa lebih cepat tanggap, aktif bertanya dan aktif menjawab. Namun pada tahap ini, masih ada sebagian siswa yang belum mengerti dengan materi yang di ajarkan oleh peneliti.

Pada pelaksanaan siklus I ini menerapkan media pembelajaran berupa video PowToon. Kegiatan inti pada siklus I ini yaitu siswa berdiskusi, merangkum dengan kelompok kemudian menyajikan hasil diskusi dalam bentuk PowerPoint tentang materi tentang hotel reservation dengan menggunakan lembar kerja siswa yang sudah dibagikan oleh guru. Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Inggris melalui penerapan media video animasi PowToon siklus, diperoleh skor rata-rata 2,69 dengan persentase 67,00%. Ada beberapa indikator yang perlu ditingkatkan diantaranya: indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran masih ada beberapa siswa yang belum siap dalam mengikuti pembelajaran karena tidak menyiapkan materi, 2) indikator menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru hanya beberapa siswa yang berani menjawab pertanyaan guru karena mereka tidak mempersiapkan diri terlebih dahulu pada malam sebelumnya, 3) indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran, beberapa siswa tidak mau berdiskusi dengan pasangannya. Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran dan menanggapi apersepsi guru perlu ditingkatkan dengan cara memberikan tugas rumah agar siswa lebih matang dalam belajar dan mempelajari materi sebelumnya. Keaktifan siswa dalam pembelajaran, sebagian siswa tidak mau berdiskusi dengan pasangannya dan masih terdapat beberapa siswa yang tidak mau mempresentasikan hasil diskusinya. Perlu adanya latihan bagaimana memahami materi Asking for Information dengan baik.

Hasil belajar yang diraih siswa pada siklus I yaitu jumlah siswa yang meraih nilai sesuai KKM 75 sebanyak 12 orang dengan presentasi 31,50% dan sebanyak 68,40% atau 26 siswa belum tuntas. Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa ketuntasan belajar klasikal seharusnya 55,56%. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan. Pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang masih pasif dan tidak memperhatikan ketika guru memperlihatkan materi dengan PowToon.

### **Refleksi**

Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi dan yang belum terjadi. Hasil refleksi di gunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam mencapai tujuan penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan pengamatan yang telah di lakukan dan di peroleh data yang telah di analisis di temui beberapa kekurangan yang harus di perbaiki pada siklus yang kedua. Adapun beberapa kekurangan tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Penguasaan kelas oleh guru masih kurang sehingga masih banyak siswa.
- b. yang ribut ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
- c. Kurangnya keterampilan guru dalam memotivasi siswa.

- d. Kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang di ajukan, hal ini di lihat dari kebanyakan siswa yang diam dari pada mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru.
- e. Kurangnya penguasaan materi dan perlu di perbaiki pada siklus selanjutnya.  
Berdasarkan hasil refleksi maka perlu di lakukan beberapa perbaikan sebagai upaya peningkatan hasil pada siklus II. Maka beberapa hal yang akan di lakukan oleh peneliti pada siklus selanjutnya yaitu sebagai berikut:
  - a. Peneliti melakukan pendekatan kepada siswa agar dapat mengontrol kelas dengan baik, hal ini di lakukan dengan cara peneliti menempatkan
  - b. siswa yang sering ribut di bangku yang paling depan dan menggabungkan siswa yang sering ribut dengan siswa yang pendiam.
  - c. Peneliti memberikan bimbingan dan motivasi yang lebih terhadap siswa yang masih kurang memahami materi pelajaran.
  - d. Peneliti memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk bertanya dan siswa yang lain menanggapi pertanyaan dari siswa tersebut, sehingga akan terlihat keaktifan siswa di dalam kelas.
  - e. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa yang pendiam agar aktif bertanya.

## ***Siklus II***

### ***Perencanaan***

Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Inggris dengan menggunakan media audio visual PowToon dari siklus sebelumnya, maka perlu perencanaan yang matang sehingga hasil dapat tercapai dengan maksimal. Adapun perencanaan yang peneliti buat yaitu sebagai berikut:

- a. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. Menyiapkan media gambar.
- c. Menyiapkan lembar observasi siswa untuk melihat keaktifan siswa pada proses pembelajaran.
- d. Menyiapkan lembar tes untuk mengevaluasi hasil belajar siswa pada akhir pertemuan.

### ***Pelaksanaan***

Siklus II adalah perbaikan dari siklus I, unsur-unsur yang bagus pada siklus I dipertahankan dan yang perlu di tingkatkan lebih di perhatikan dan perlu di perbaiki atau di cari solusi pemecahannya. Setelah perencanaan pembelajaran yang di persiapkan untuk pembelajaran selesai maka tindakan selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran dengan mengacu kepada media yang telah di sediakan.

#### **Kegiatan awal**

- a. Awali dengan mengucapkan salam dan berdoa.
- b. Mengatur posisi duduk siswa.
- c. Menanyakan kesiapan siswa untuk belajar.
- d. Mengecek daftar hadir siswa.
- e. Memberikan motivasi pada siswa.
- f. Memberi penjelasan singkat mengenai materi yang akan di ajarkan.
- g. Menyampaikan pelajaran dengan media yang di gunakan.

#### Kegiatan inti

- Siswa di berikan ilustrasi seputar materi dengan menggunakan metode ceramah
- Siswa diberikan pertanyaan sebelum proses pembelajaran dimulai.
- Guru memberikan penjelasan materi pelajaran dengan menggunakan media audio visual PowToon.
- Siswa kerja kelompok melakukan kegiatan yang ada di buku latihan.
- Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati dan menilai kinerja siswa.
- Siswa yang pendiam di beri kesempatan untuk bertanya dan yang lain menjawab.

#### Kegiatan penutup

- Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- Siswa di berikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas.
- Siswa di berikan penguatan mengenai materi pelajaran yang di anggap sulit oleh siswa.
- Siswa di berikan tugas untuk mengerjakan LKPD pada bab yang sudah di pelajari.
- Di akhiri dengan salam penutup.

#### **Observasi**

Berdasarkan tindakan yang telah di berikan pada siklus II ini, di peroleh data dari siklus II berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan dari hasil tes yang telah di berikan. Data yang berasal dari hasil pengamatan merupakan hasil analisis dari pengamatan aktivitas peneliti dan siswa selama pembelajaran. Pengamatan yang di lakukan terhadap kegiatan belajar.

#### **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran yang di dilaksanakan pada siklus II telah berjalan sesuai dengan yang di rencanakan. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II ini terdapat beberapa aspek keberhasilan dan kekurangan. Aspek keberhasilan yakni:

- Media audio visual PowToon mendorong kemauan siswa untuk belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang di ajarkan.
- Kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.
- Ketercapaian KKM pada tes hasil belajar siklus II mencapai 88,5%.

Aspek kekurangan, yakni: kegiatan berlangsung dengan baik pada siklus II, akan tetapi masih ada siswa yang kurang aktif mengikuti proses pembelajaran dan masih ada beberapa siswa yang nilainya tidak tuntas.

#### **Hasil Analisis Data Tes**

Pembelajaran pada Siklus II dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dalam RPP. Ada satu kali pertemuan dalam pembelajaran Siklus I dan siklus II. Pelaksanaan Siklus II adalah hari Rabu tanggal 3 Maret 2022 jam pelajaran ke5-6 (10.15-11.45). Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II ini dalam pembelajaran juga menerapkan media video animasi PowToon. Materi pembelajaran pada siklus II adalah memberi dan meminta informasi melalui telepon terkait membuat perjanjian dan reservasi. Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Inggris melalui penerapan media video PowToon siklus II di atas, diperoleh skor rata-rata 78,06 dengan persentase 78,00%. Pada siklus II Siswa sudah menjadi terbiasa dengan istilah yang biasa digunakan dalam percakapan Hotel Reservation. Aktivitas siswa secara keseluruhan sudah

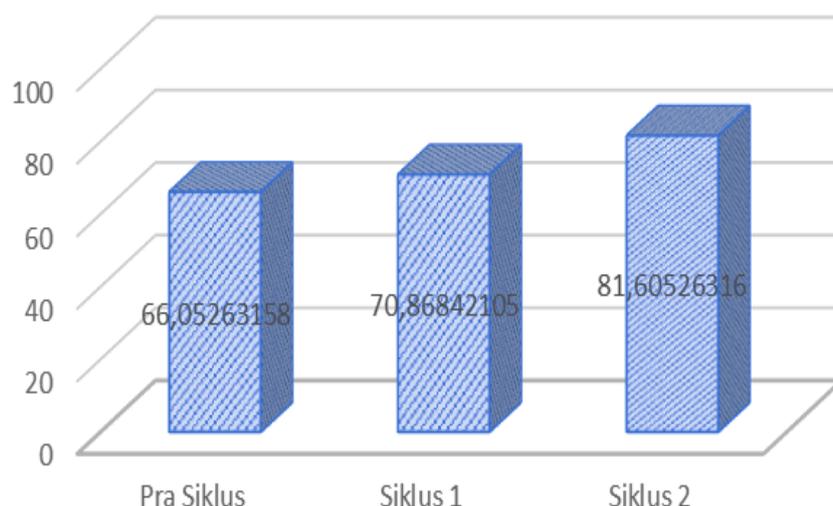
masuk dalam kategori baik. Beberapa indikator sudah mengalami peningkatan seperti indikator menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar yang diraih siswa pada siklus II yaitu jumlah siswa yang meraih nilai tuntas adalah 33 siswa atau 86,84% dan yang tidak tuntas belajar adalah 5 siswa (13,16%). Hasil tersebut sudah sangat memuaskan karena indikator keberhasilan yang ditetapkan dapat tercapai. Jumlah siswa yang mampu mencapai KKM yang ditentukan sudah lebih dari 70%.

## Discussion

Pembahasan berisi tentang uraian dan penjelasan mengenai hasil penelitian tindakan kelas yang di lakukan. Hal-hal yang di bahas dalam pembahasan adalah sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media audio visual PowToon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Inggris. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti melakukan analisis terhadap perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar yang telah di peroleh dari hasil penelitian dan pengambilan data. Pelaksanaan di lakukan selama satu bulan 12 hari, yaitu dari tanggal Februari sampai dengan tanggal 3 Maret 2022 Penelitian ini di terapkan pada kelas XI Bahasa dan Sastra Inggris Peminatan 1 dengan materi pokok memberi dan meminta informasi melalui telepon terkait membuat perjanjian dan reservasi

Media audio visual PowToon juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Inggris, hasil belajar siswa di ambil pada akhir pembelajaran untuk dapat mengetahui seberapa besar siswa dapat menangkap dan memahami materi. Hasil belajar siswa dari hasil observasi siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, sehingga dengan penggunaan media audio visual PowToon siswa dapat lebih memahami materi dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa dapat di lihat pada grafik berikut ini:



**Grafik 1.** Nilai Rata-rata Test Asking for Information

Berdasarkan grafik diatas, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada pra siklus yaitu 66,05 %, kemudian pada Siklus I dengan menerapkan media audio visual PowToon pada proses pembelajaran persentase ketuntasan belajar siswa naik menjadi 70,86 %, dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 81,60 %.

## Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI Peminatan SMA Negeri 1 Samarinda bahwa pembelajaran dengan penggunaan media video animasi PowToon mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa dan Sastra Inggris materi Memberi dan meminta informasi melalui telepon terkait membuat perjanjian dan reservasi pada kelas XI Bahasa dan Sastra Inggris Peminatan 2 tahun pelajaran 2021/2022 Selain hasil belajar meningkat, aktivitas siswa dalam pembelajaran juga meningkat. Hasil belajar siswa meningkat setiap siklus dari kondisi awal nilai rata-rata ulangan harian 66,05 menjadi 78,05 pada kondisi akhir, meningkat 12,00.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di Kelas XI Bahasa dan Sastra Inggris Peminatan 2 SMA Negeri 1 Samarinda, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menggunakan media pembelajaran.
- b. Siswa hendaknya menambah pengalaman belajar dengan lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran melalui media video animasi PowToon.
- c. Agar hasil belajar meningkat, penerapan media video animasi PowToon hendaknya dioptimalkan, sehingga hasil belajar siswa pun optimal.

## References

- Amon, L., Jela, K., Margareta, M., & Anggal, N. (2022). Online Learning during the COVID-19 Pandemic: An Experience of Catholic Religion Teacher. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 5(1), 2541–2549.
- Amon, L., Putra, K. T. H., Prananda, G., Meilana, S. F., & Silitonga, M. (2021). *Teori Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Anggal, N. (2017). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak dalam Mengikuti Kegiatan Temu Minggu Menggunakan Metode Bermain Peran. *Gaudium Vestrum: Jurnal Kateketik Pastoral*, 106–113.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44–52.
- Corey, G. (2015). *Theory and practice of group counseling*. Cengage Learning.
- Dole, D., Ulfa, S., & Soepriyanto, Y. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Literasi Informasi Model I-LEARN Pada Penulisan Karya Tulis Ilmiah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(8), 1182–1197.
- Iskandar, D. (2018). Implementasi Kompetensi Profesional Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Management Review*, 2(3), 261. <https://doi.org/10.25157/jmr.v2i3.1804>
- Pratiwi, M. S., & Amirullah, G. (2021). The Use of the Powtoon Application in Learning Videos for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 12115.
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018). Developing powtoon-based video learning media for five grade students of elementary school. *International Conference of Communication Science Research (ICCSR 2018)*, 173–177.
- Rahmawati, F., & Ramadan, Z. H. (2021). Improving High-Level Thinking Skills in Students Through Powtoon-Based Animation Video Media. *Journal of Education Technology*, 5(4), 654–662.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)* (9 ed.). Jakarta: Kencana Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Suprianti, G. (2020). Powtoon Animation Video: A Learning Media for the Sixth Graders. *VELES: Voices of English Language Education Society*, 4(2), 152–162.