



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI AKUTANSI PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMKN 3 BUNGO

Vinna Rasyidah^{1*}, Fauziah², Yogi Irides Putra³

Jurusian Pendidikan teknologi Informasi

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³

vinnarasyidah20@gmail.com^{1*}, Fauziah.novel@gmail.com², yogiip@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Powtoon terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas XI Akutansi SMKN 3 Bungo. Penelitian ini penting dilakukan karena minat belajar dan hasil belajar siswa yang rendah dapat mempengaruhi kualitas Pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Akutansi di SMKN 3 Bungo yang berjumlah 37 siswa sebagai sampel penelitian. Sampel terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen sebanyak 18 siswa yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi powtoon, dan kelas kontrol sebanyak 19 siswa yang belajar tanpa diberi perlakuan khusus. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk mengukur minat belajar dan tes soal untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji hipotesis, dengan Independen Sampel T-Test untuk minat dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Powtoon terhadap minat belajar siswa, dibuktikan dengan nilai thitung sebesar 5,704 lebih besar dari ttabel 0,444 dengan Signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Powtoon terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan nilai $t = 6,894$ dengan Signifikan $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Powtoon, minat belajar, hasil belajar, TIK

Abstract

This study aims to investigate the effect of implementing Powtoon as a learning medium on students' interest and learning outcomes in the ICT subject for grade XI Accounting students at SMKN 3 Bungo. This research is considered important, as low levels of learning interest and achievement may affect the overall quality of education. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research population consisted of all grade XI Accounting students at SMKN 3 Bungo, totaling 37 students, who were also taken as the research sample. The sample was divided into two groups: an experimental group of 18 students who were taught using web-based learning media through the Powtoon application, and a control group of 19 students who learned without receiving any special treatment. The instruments used included a questionnaire to measure learning interest and a test to evaluate students' learning outcomes. Data analysis was conducted through normality testing, hypothesis testing, and the Independent Sample T-Test for both learning interest and learning outcomes. The results of the study revealed that the implementation of Powtoon-based learning media had a significant effect on students' learning interest, as evidenced by a t-value of 5.704, which was higher than the t-table value of 0.444, with a significance level of $0.000 < 0.05$. Additionally, there was a significant effect of Powtoon implementation on student learning outcomes, indicated by a t-value of 6,894, with a significance level of $0,000 < 0,05$.



Furthermore, the use of Powtoon also had a significant effect on students' learning outcomes, indicated by a t-value of 6.894 with a significance level of $0.000 < 0.05$. This indicates that there is a significant difference between the experimental and control groups in terms of students' learning outcomes.

Keywords: powtoon, learning interest, learning outcomes, ICT.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas. Agar kualitas yang diharapkan dapat tercapai, diperlukan penentuan tujuan pendidikan yang tepat. Tujuan Pendidikan inilah yang akan menentukan keberhasilan dalam proses pembentukan pribadi manusia yang berkualitas, dengan tanpa mengesampingkan peranan unsur-unsur lain dalam pendidikan. Proses penentuan tujuan pendidikan membutuhkan suatu kajian yang matang, cermat, dan teliti agar tidak menimbulkan masalah dikemudian hari. Oleh karena itu perlu dirumuskan suatu tujuan pendidikan yang menjadikan moral sebagai dasar yang sangat penting dalam setiap peradaban bangsa. Tujuan pendidikan nasional dalam Pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan yang dimaksud disini bukan semata-mata kecerdasan yang hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual saja, melainkan kecerdasan meyeluruh yang mengandung makna lebih luas

Kegiatan pembelajaran di era digital, seorang guru sebagai fasilitator yang harus berinovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Adanya faktor penunjang belajar seperti sumber belajar yang dapat turut berperan dalam terciptanya situasi belajar mengajar sesuai yang ditargetkan. Apalagi di era sekarang, mulai banyak muncul kehadiran inovasi sumber belajar yang berbentuk media cetak maupun media elektronik seperti media buku teks, modul, lembar kerja siswa dan media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan seseorang dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Hutahaean et al., 2025)(Alfatiha & Fadillah, 2023) "Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru"

dengan siswa. Berbagai macam media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran. Saat ini peran media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, media bukan hanya sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran, untuk itu para guru dituntut agar mampu menggunakan sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah

Tabel 1 Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas XI Akutansi Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Semester Ganjil	Tuntas	Tidak Tuntas
1	ASSN	75	80	T	
2	AFS	75	70		TT



3	AJP	75	80	T	
4	APN	75	70		TT
5	DLS	75	70		TT
6	EN	75	70		TT
7	FOP	75	70		TT
8	FR	75	70		TT
9	JPP	75	75	T	
10	JY	75	79	T	
11	MI	75	80	T	
12	M	75	70		TT
13	NPR	75	76	T	
14	RMZ	75	77	T	
15	RJBRH	75	78	T	
16	SNT	75	76	T	
17	SH	75	80	T	
18	SOR	75	70		TT
Siswa Tuntas				10	55%
Siswa Tidak Tuntas				8	44%
Rata-Rata				74,50	

Berdasarkan pada table diatas menunjukan bahwa 44% siswa masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata sebanyak 8 siswa dalam pembelajaran TIK, sedangkan siswa dengan nilai diatas rata-rata hanya ada 55% atau sebanyak 10 siswa. Hal tersebut menggambarkan bahwa hasil pembelajaran TIK masih ada beberapa siswa yang rendah. Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu memilih media pembelajaran yang tepat

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang telah dijelaskan di atas maka peneliti mengadakan penelitian dengan harapan dalam proses pembelajaran siswa yang tidak aktif berubah menjadi aktif serta bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa peneliti menerapkan dalam sebuah peneltian dengan judul " Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis web menggunakan aplikasi Powtoon Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akutansi Pada Mata Pelajaran TIK Di SMKN 3 Bungo".

(Adhulhadi & Manurung, 2025) Powtoon merupakan layanan online yang dapat digunakan untuk media video dengan animasi yang menarik. kelebihan aplikasi powtoon adalah bersifat interaktif, menarik secara visual dan audio, mencakup semua indera, praktis, variatif, memungkinkan feedback dari peserta didik, dan mampu memotivasi penonton. Dengan adanya media membantu menyajikan konsep abstrak dalam bentuk model konkret yang dapat dilihat, sehingga lebih mudah dipahami. (Sonia & Arifin, 2023) powtoon adalah perangkat lunak animasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk cepat dan mudah dalam membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, memasukkan gambar yang diimporkan, memasukkan musik yang disediakan, dan



memasukkan sulih suara yang dibuat oleh pengguna. Dari pendapat tersebut dijelaskan bahwa fitur animasi dalam powtoon sangat menarik namun mudah dalam pembuatannya

Minat belajar pada siswa merupakan salah satu faktor yang penting dalam kegiatan belajar, karena minat menjadi salah satu pendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Menurut Sukardi (1988) dalam Susanto (2016: 57) "Minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran, kesenangan dan kecenderungan akan sesuatu". Dalam konteks ini minat erat kaitanya dengan perasaan senang yang ada pada diri seseorang

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experiment). Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dengan menggunakan data berbentuk angka dan diolah secara statistik.

Penelitian ini menggunakan desain quasi experimental nonequivalent control group design. Dalam desain ini, peneliti membandingkan dua kelas (eksperimen dan kontrol) yang tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Powtoon, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Bungo, Penelitian dijadwalkan berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan fokus pada kelas XI Akuntansi.

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian. Populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Mardhiyah Mardhiyah et al., 2025). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMKN 3 Bungo tahun ajaran 2025/2026, sebanyak 37 siswa. Berikut populasi siswa kelas X Akutansi di SMKN 3 BUNGO:

Tabel 2 Jumlah populasi X Akutansi

NO	KELAS	JUMLAH
1	XI AKUTANSI 1	19
2	XI AKUTANSI 2	18
TOTAL		37 SISWA

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang benar-benar diteliti dan diharapkan dapat mewakili karakteristik populasi secara menyeluruh. Jika subjek penelitian berjumlah lebih dari 100 orang, maka peneliti dianjurkan mengambil sebagian dari populasi sebagai sampel agar proses penelitian menjadi lebih efektif dan efisien (Mardhiyah Mardhiyah et al., 2025). Maka dari itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili. Dalam penelitian ini populasi dan sampel jenuh yang diambil adalah seluruh siswa kelas XI Akutansi yang jumlah populasi sebanyak 37 orang yang akan dijadikan sampel jenuh dalam penelitian ini, diantaranya 37 siswa di kelas XI Akutansi. Berikut populasi siswa kelas X Akutansi di SMKN 3 BUNGO:

Table 3.2 Jumlah Sampel X Akutansi

NO	KELAS	KELOMPOK	JUMLAH
1	XI AKUTANSI 1	Kontrol	19
2	XI AKUTANSI 2	Eksperiment	18
TOTAL			37 SISWA

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Pengujian Instrumen

a. Kuesioner

Dari 40 butir soal yang di uji cobakan, jumlah item yang dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk dijadikan instrument pada penelitian yaitu 30 butir soal yang valid. Kemudian, uji reliabilitas dilakukan setelah instrument valid, Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan kriteria reabilitas kuesioner. Kriteria dalam pengujian reliabilitas Adalah jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel, diperoleh hasil $r_{11} : 0,810 > 0,444$. Dengan hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa instrument reliabel.

b. Tes Soal

Dari 40 butir soal yang di uji cobakan, jumlah item yang dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk dijadikan instrument pada penelitian yaitu 30 butir soal yang valid. Kemudian uji reliabilitas menunjukan hasil $r_{11} : 0,926$, sehingga dengan hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa instrument tersebut reliabel. Untuk soal yang telah lolos kemudian di analisis taraf kesukarannya, dengan hasil perhitungan keseluruhan 7 item soal tes yang termasuk dalam kategori sedang, 33 item termasuk dalam kategori sukar. Selanjutnya, uji coba daya pembeda dengan hasil perhitungan keseluruhan 14 item soal tes yang termasuk dalam kategori cukup, 9 item termasuk dalam kategori baik, 12 item termasuk dalam kategori buruk, 3 item termasuk dalam kategori dihilangkan.

2. Deskripsi data

a. Kuesioner

Hasil analisis deskriptif kuesioner menunjukkan bahwa nilai terendah 89. Nilai rata-rata (mean) yang dihasilkan sebesar 103.59, dengan nilai tengah (median)

sebesar 101.00. Nilai yang paling sering muncul (modus) Adalah 97 sedangkan standar deviasi tercatat sebesar 8.244.

b. Tes Soal

Hasil analisis deskriptif soal menunjukkan bahwa, nilai terendah 40. Nilai rata-rata (mean) yang dihasilkan sebesar 70.35, dengan nilai tengah (median) sebesar 70.00. Nilai yang paling sering muncul (modus) Adalah 80 sedangkan standar deviasi tercatat sebesar 16.808.

3. *Uji Normalitas*

Uji normalitas merupakan langkah penting yang digunakan untuk menilai apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak (Isnaini et al., 2013). Uji normalitas dilakukan guna menguji normal atau tidaknya distribusi data yang akan dianalisis. Jika data tidak berdistribusi normal, maka hasil analisis statistik yang menggunakan metode parametrik bisa menjadi bias atau kurang valid. Oleh karena itu, memahami hasil uji normalitas sangat penting sebelum melanjutkan ke tahap analisis selanjutnya.Uji normalitas dilakukan guna menguji normal atau tidaknya distribusi data yang akan dianalisis.

Tabel 4.7 Hasil Test Of Normality Minat Belajar

Tests of Normality				
	Kelas eksperimen, kelas control	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Minat belajar	Kelas eksperimen	.943	18	.321
	Kelas control	.936	19	.226

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,321 dan kelas kontrol sebesar 0,226. Kedua nilai tersebut lebih besar >0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar pada kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Hasil Test Of Normality Hasil Belajar

Tests of Normality				
	Kelas eksperimen, kelas control	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	Kelas eksperimen	.886	18	.132
	Kelas control	.875	19	.221

*. This is a lower bound of the true significance.

**a. Lilliefors Significance Correction**

Untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,132 dan kelas control sebesar 0,221. Kedua nilai tersebut lebih besar $>0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar pada kedua kelas berdistribusi normal.

4. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa variasi populasi benar atau salah. Eksperimen ini dilakukan sebagai sarana evaluasi sampel independen dan analisis Anova. Asumsi yang dibuat dalam analisis varians (Anova) adalah varians populasi adalah sama. Dengan membandingkan kedua varian, uji kesetaraan kedua varian digunakan untuk menguji homogenitas atau tidak dapat dipisahkannya data. Apabila kedua data mempunyai varian yang sama atau lebih signifikan, maka tidak perlu dilakukan pengecekan homogenitas lagi karena homogenitas sudah ditunjukkan oleh data. Nasar et al, (2024).

Tabel 4.8 Test of Homogeneity of Variances Minat Belajar

Test of Homogeneity of Variances			
Minat Belajar			
Levene Statistic	df1	df1	Sig.
6.915	1	35	0.13

Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan uji levene diperoleh nilai signifikan sebesar 0.13. Karena nilai signifikan lebih besar $>0,5$, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki varians yang homogen.

Tabel 4.9 Test of Homogeneity of Variances Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variances			
hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df1	Sig.
2.480	1	35	0.124

Berdasarkan tabel 4.13 hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan uji levene diperoleh nilai signifikan sebesar 0.124. Karena nilai signifikan lebih besar $>0,5$, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki varians yang homogen.

5. Uji hipotesis**a. Independen sampel t test****1. Minat Belajar**

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T Test* pada variabel minat belajar, diperoleh Hasil uji t menunjukkan nilai $t = 5,704$ dengan Signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap minat belajar siswa.

Perbedaan rata-rata sebesar 11,392 dengan interval kepercayaan 95% antara 7,274 sampai 15,509. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

2. Hasil Belajar

Sementara itu, pada variabel hasil belajar, Hasil uji t menunjukkan nilai $t = 6,894$ dengan Signifikan $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan rata-rata sebesar 25,173 dengan interval kepercayaan 95% antara 17,760 sampai 32,585. Dengan demikian, hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok control.

3. Minat Belajar dan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T Test* pada variabel minat belajar, diperoleh Hasil uji t menunjukkan nilai $t = 5,704$ dengan Signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap minat belajar siswa. Perbedaan rata-rata sebesar 11,392 dengan interval kepercayaan 95% antara 7,274 sampai 15,509. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

B. PEMBAHASAN

Setelah menganalisis data-data diperoleh dan berdasarkan data yang diperoleh dari rata-rata minat belajar sebesar 103,59. Sedangkan untuk nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control terdapat peningkatan. Untuk hasil belajar kelas eksperimen hasil belajar diperoleh sebesar 96,36. Dan untuk kelas control hasil belajar diperoleh rata-rata sebesar 78,08. Berdasarkan peningkatan yang didapatkan dari data hasil belajar siswa maka didapatkan bahwa nilai minat dan hasil belajar mengalami peningkatan.

Kemudian dilihat apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Powtoon* terhadap minat belajar kelas Akutansi SMKN 3 Bungo. Berdasarkan analisis *independent sampel t test* hasil uji t menunjukkan nilai $t=5,704$ dengan $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap minat belajar siswa. Sedangkan untuk hasil belajar berdasarkan analisis Hasil uji t menunjukkan nilai $t = 6,894$ dengan $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap hasil belajar siswa. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas Akutansi SMKN 3 Bungo.

Penelitian ini memberikan penguatan terhadap sejumlah teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan media Powtoon siswa dapat melatih kemampuan siswa untuk belajar lebih aktif dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuan terkait materi melalui serangkaian proses, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan, mendiskusikan, dan mengkomunikasikan serta menjadikan siswa lebih

termotivasi dalam pembelajaran karena mengetahui keterkaitan antara materi yang dipelajarinya. Hal ini tampak dari aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung seperti siswa fokus menyimak penjelasan guru yang dibantu dengan menggunakan media powtoon, aktif berdiskusi, adanya umpan balik antara guru dan siswa, dan mampu menjawab pertanyaan refleksi dari guru dengan respon yang sangat memuaskan.

Dapat dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aliyah (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian ini menghasilkan bahwa pengujian untuk hipotesis dengan menerapkan uji-t dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($30,098 > 2,0930$). Mengacu pada hasil yang diperoleh, disimpulkan bahwa ditemukan pengaruh media pembelajar powtoon pada hasil belajar matematika untuk materi perkalian siswa sekolah dasar.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardah, S. J., & Meilana, S. F. (2025) dalam jurnal berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Sumber Energi*”. Dalam penelitiannya, menyimpulkan bahwa siswa yang belajar menggunakan powtoon memperoleh hasil yang signifikan secara statistik dan memiliki manfaat praktis yang cukup besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 7,376 di atas nilai t tabel sebesar 2,001 dan ambang batas signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$).

Dalam menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Pada penerapan media pembelajaran *Powtoon* menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam merancang aktivitas belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui strategi ini, peserta didik tidak hanya didorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga termotivasi untuk mengeksplorasi pengetahuan secara lebih mendalam. *Powtoon* memberikan pengalaman belajar yang menarik, serta menantang, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, dan pemahaman konsep yang lebih komprehensif. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan materi secara teoretis, melainkan juga berkontribusi pada peningkatan kualitas proses berpikir dan pencapaian hasil belajar yang lebih bermakna.

Penelitian ini mempunyai keterbatasan yang perlu diperhatikan Pertama, jumlah sampel yang relatif kecil dan terbatas hanya pada satu sekolah menyebabkan hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks yang berbeda. Kedua, rentang waktu penelitian yang singkat membuat dampak penerapan media pembelajaran lebih dominan pada efek langsung, sehingga belum mampu memperlihatkan implikasi jangka panjang terhadap perkembangan siswa. Selain itu, keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar juga menjadi faktor yang memengaruhi optimalisasi hasil penelitian. Namun demikian, temuan yang diperoleh tetap memiliki nilai akademis yang signifikan karena mampu memberikan informasi awal yang dapat dijadikan pijakan serta referensi untuk penelitian selanjutnya.



Untuk penelitian lanjutan, sangat disarankan agar penerapan media pembelajaran *Powtoon* dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Hal ini penting untuk menilai konsistensi perkembangan minat belajar serta pencapaian akademik siswa secara berkesinambungan, bukan hanya dalam periode yang singkat. Selain itu, perluasan penelitian dapat diarahkan pada kajian dampak media pembelajaran *Powtoon* terhadap berbagai dimensi lain dalam pembelajaran, seperti peningkatan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi dan kolaborasi, kemampuan memecahkan masalah, serta pengembangan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, hasil penelitian lanjutan diharapkan mampu memperkaya literatur pendidikan, memberikan landasan teoretis yang lebih kuat, serta menjadi acuan praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tuntutan zaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas Akutansi di SMKN 3 Bungo. Hal ini dibuktikan berdasarkan analisis yang dilakukan pada bagian sebelumnya dapat diambil berapa Kesimpulan yaitu, Berdasarkan hasil uji Independent Samples Test pada variabel minat belajar, diperoleh nilai Levene's Test dengan $\text{Sig. } = 0,013 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok tidak homogen. Oleh karena itu, interpretasi hasil uji t menggunakan baris Equal variances not assumed. Hasil uji t menunjukkan nilai $t = 5,704$ dengan $\text{Sig. } = 0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap minat belajar siswa. Perbedaan rata-rata sebesar 11,392 dengan interval kepercayaan 95% antara 7,274 sampai 15,509. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Sementara itu, pada variabel hasil belajar, Hasil uji t menunjukkan nilai $t = 6,894$ dengan $\text{Sig. } = 0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan rata-rata sebesar 25,173 dengan interval kepercayaan 95% antara 17,760 sampai 32,585. Dengan demikian, hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Secara keseluruhan, baik pada variabel minat belajar maupun hasil belajar, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar sekaligus hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- (Alfatihah & Fadlillah, 2023) Adhulhadi, A., & Manurung, A. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(4), 563–572. <https://doi.org/10.31004/jpion.v3i4.310>
- Alfatihah, A., & Fadlillah, M. (2023). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan minat belajar siswa UPTD SDN Banyuajuh II Kamal. *Journal of Education for All*, 1(4), 299–308. <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i4.72>
- Hutahaean, H. B., Perkantoran, P. A., Ekonomi, F., & Medan, U. N. (2025). *PENGARUH* <https://ejournal.denusantara.id/index.php/eftpi>



PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BELAJAR SISWA SEBAGAI VARIABEL MODERASI DI SMKS PAB 2 HELVETIA. 8(2), 568–575.

Isnaini, M., Afgani, M., Haqqi, A., & Azhari, I. (2013). Teknik Analisis Data Uji Normalitas ANOVA. *JurnalCendekiaIlmiah*, 4(2), 170. <https://ulilbabainstitute.id/index.php/JCEKI/article/view/7007/5922>

Mardhiyah Mardhiyah, Nur Afni Dinilhaq, Yona Amelia, Adelia Arini, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208–218. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670>

Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.

Sonia, G., & Arifin, L. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips. *Dialektika*, 7(2), 334–347.

Susanti, M., Suciati, S., & Sudrajat, A. (2025). The effect of Powtoon learning media and inquiry learning models on students. *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 1185–1196. <https://doi.org/10.17509/jik.v22i2.83928>