



Pengaruh Media (*Powtoon*) Terhadap Pembelajaran Teks Drama Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Makassar

Haslinda^{1)*}, Muh Reza Anugerah Putra²⁾, Muhammad Akhir³⁾
Universitas Muhammadiyah Makassar Makassar¹²³

Correspondent Author : haslinda@unismuh.ac.id

Abstract. Indonesian Language Learning for Class XI IPA and XI IPS of SMA Negeri 10 Makassar is quite low due to the use of inappropriate learning media which results in students not understanding Indonesian Language learning, the role of learning media in the learning process is something that cannot be separated from the world of education. Isn't it true that with the existence of various learning media, students are able to have many choices of learning media that can be used in the learning process according to their personal characteristics. The purpose of this study was to describe the effect of *Powtoon* Media on the Drama Text Skills of students in class XI MIPA 1 and class XI IPS 1. This study used the Quasi Experimental Design research method. The population in this study were all students of class XI MIPA and IPS at SMA Negeri 10 Makassar. The sampling technique used was simple random sampling. The instruments used in this study were observation sheets and test instruments in the form of multiple choice questions to measure student learning outcomes with Pretest - Posttest Control group Design. The results of the study showed that the learning outcomes of students before being given treatment in learning Drama Texts for class XI MIPA 1 and XI IPS 1 obtained the same average value of 20. While the learning outcomes obtained after being given treatment obtained an average value of 19.53 (experimental class) with the help of *powtoon* media and 19.28 (control class) using power point media. Furthermore, the value obtained from the hypothesis test using the Independent Sample T Test. Sig. (2-tailed) of 0.000 < 0.05 which means that there is a significant influence on student learning outcomes in learning Drama Texts.

Keywords: Drama Text, Learning Outcomes, Influence, *Powtoon*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh perkembangan UMKM kuliner terhadap penyerapan tenaga kerja. Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Somba Opu dan Pallangga, Kabupaten Gowa yang dipilih secara sengaja. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer cross section. Metode penentuan responden yaitu dengan menggunakan rumus slovin, Dimana dilakukan perhitungan sehingga mendapatkan seratus UMKM kuliner dengan pelaku usaha sebagai responden. Metode penelitian yang digunakan adalah metode asosiatif kausal dengan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara langsung dengan panduan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis linear berganda. Berdasarkan hasil penelitian ini secara simultan yang menjadi indikator perkembangan UMKM kuliner di Kecamatan Somba Opu dan Pallangga berpengaruh terhadap penyerapan tenaga kerja. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 10 Makassar terbilang cukup rendah diakibatkan adanya penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat yang mengakibatkan siswa kurang paham terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa mampu mempunyai banyak pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik pribadinya. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh Media *Powtoon* terhadap Keterampilan Teks Drama siswa pada kelas XI MIPA 1 dan Kelas XI IPS 1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 10 Makassar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi dan instrumen tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa dengan *Pretest - Posttest Control group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada pembelajaran Teks Drama kelas XI MIPA 1 dan XI IPS 1 diperoleh nilai rata-rata yang sama yaitu sebesar 20. Sedangkan hasil belajar yang diperoleh setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai rata - rata sebesar 19,53 (kelas eksperimen) dengan bantuan media *powtoon* dan 19,28 (kelas kontrol) menggunakan media power point. Selanjutnya nilai yang diperoleh dari uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T Test*. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar siswa pada pembelajaran Teks Drama. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perkembangan dalam dunia pendidikan.

Received september 9, 2024; Revised oktober 28, 2024; november 30, 2024

*Corresponding author; haslinda@unismuh.ac.id

Kata Kunci : Teks Drama, Hasil Belajar, Pengaruh, *Powtoon*

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran sastra, khususnya teks drama, memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan apresiasi siswa terhadap karya sastra. Teks drama tidak hanya mengajarkan nilai-nilai kehidupan, tetapi juga menumbuhkan daya imajinasi, kemampuan berbahasa, dan keterampilan berekspresi siswa. Namun dalam praktiknya, pembelajaran teks drama di sekolah masih sering menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan media pembelajaran yang menarik, kurangnya keterlibatan siswa secara aktif, serta penyampaian materi yang cenderung bersifat konvensional dan monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sastra, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA.

Seiring perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang inovatif dan interaktif adalah **Powtoon**, yaitu sebuah platform berbasis animasi yang dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memudahkan pemahaman siswa terhadap isi dan struktur teks drama, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

SMA Negeri 10 Makassar sebagai salah satu sekolah menengah atas di Kota Makassar dituntut untuk mengikuti perkembangan model pembelajaran modern, termasuk dalam pengajaran sastra. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap hasil pembelajaran teks drama siswa, khususnya pada kelas XI yang telah memiliki kemampuan dasar menganalisis unsur-unsur karya sastra. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media Powtoon serta menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Selain sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran juga berperan penting dalam membentuk suasana kelas yang kondusif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran teks drama, media yang tepat dapat membantu siswa memahami struktur, alur, dialog, serta unsur-unsur dramatik lainnya secara lebih konkret dan kontekstual. Penggunaan media berbasis animasi seperti Powtoon mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, karena mampu menampilkan teks menjadi

visual yang hidup dan komunikatif. Hal ini sangat relevan dengan gaya belajar siswa masa kini yang cenderung visual dan digital. Oleh sebab itu, penggunaan media Powtoon diyakini dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi teks drama secara menyeluruh.

Lebih lanjut, pendekatan pembelajaran berbasis media digital juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan berbasis pada kebutuhan serta minat siswa. Media seperti Powtoon memberi ruang bagi guru dan siswa untuk berinovasi dalam menyusun dan menyampaikan materi, sekaligus mendorong pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 10 Makassar, penggunaan media yang menarik dan mudah diakses menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan Powtoon terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks drama, serta untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan media ini dalam kegiatan belajar di kelas.

2. KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Sadiman dkk. (2010), media pembelajaran dapat berupa alat visual, audio, maupun audio-visual yang digunakan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Pemanfaatan media yang tepat dapat memperkuat proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi inovatif untuk menjawab tantangan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak atau berseni seperti teks drama.

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang populer dan interaktif adalah **Powtoon**. Powtoon adalah platform animasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat presentasi dan video pembelajaran yang dinamis, menarik, dan mudah dipahami. Media ini mendukung penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan animasi bergerak yang dapat meningkatkan motivasi dan fokus siswa selama pembelajaran. Menurut Mayer (2009) dalam teori *Multimedia Learning*, siswa belajar lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan visual daripada hanya melalui teks saja. Oleh karena itu,

penggunaan media seperti Powtoon dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, khususnya gaya belajar visual dan auditori, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks drama, penggunaan media yang interaktif sangat penting untuk membantu siswa memahami unsur-unsur drama seperti alur, tokoh, dialog, dan konflik. Teks drama memiliki karakteristik yang unik karena tidak hanya disampaikan secara tertulis tetapi juga ditujukan untuk dipentaskan. Hal ini menuntut siswa untuk tidak hanya memahami isi teks secara literal, tetapi juga menafsirkan makna simbolik dan emosional dalam teks tersebut. Menurut Tarigan (2009), pembelajaran drama dapat mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam aspek berbicara dan membaca ekspresif. Oleh karena itu, media Powtoon berperan penting dalam menyampaikan materi teks drama secara lebih visual dan ekspresif, sehingga siswa dapat mengimajinasikan dan mengapresiasi teks dengan lebih baik.

Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran sastra sering kali dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa karena metode penyampaiannya yang monoton dan kurang kontekstual. Dalam hal ini, media pembelajaran modern seperti Powtoon hadir sebagai bentuk inovasi pedagogik untuk mengatasi kejenuhan belajar dan menjadikan pembelajaran lebih hidup. Hal ini didukung oleh teori pembelajaran *Dual Coding* yang dikembangkan oleh Allan Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi kata-kata (verbal) dan gambar (visual) akan lebih mudah diproses dan diingat oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan Powtoon dalam pembelajaran teks drama dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, karena siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat representasi visual dari teks tersebut yang menciptakan koneksi emosi dan imajinasi.

Selain itu, media Powtoon memungkinkan integrasi berbagai aspek keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Ketika siswa diajak untuk membuat atau menyimak video animasi teks drama, mereka terlibat dalam proses berpikir kritis dan kreatif dalam memahami isi cerita, menilai karakter tokoh, serta menggambarkan alur dan konflik melalui visualisasi. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif dalam menciptakan pengetahuan. Pembelajaran berbasis media seperti ini juga mendukung prinsip *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi dan mengarahkan proses berpikir siswa.

Lebih jauh, dalam kajian psikologi pendidikan, pembelajaran yang menyenangkan dan menarik akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Teori *ARCS Model* dari John Keller (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menunjukkan bahwa perhatian siswa dapat ditingkatkan melalui media yang menarik secara visual dan auditif. Dalam konteks ini, Powtoon memberikan stimulus yang tepat untuk menarik perhatian siswa (*attention*), menyesuaikan materi dengan kehidupan siswa (*relevance*), memberi mereka rasa percaya diri karena materi lebih mudah dipahami (*confidence*), dan pada akhirnya menciptakan kepuasan dalam belajar (*satisfaction*). Model ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran teks drama, karena media visual seperti animasi dapat membantu siswa memahami konteks situasi, suasana, dan karakter yang mungkin sulit ditangkap hanya melalui teks tertulis.

Dalam penerapannya di kelas XI SMA, siswa sudah berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal menurut teori Piaget. Pada tahap ini, siswa mampu berpikir secara abstrak, logis, dan kritis. Maka dari itu, pendekatan pembelajaran yang menantang secara intelektual seperti analisis teks drama melalui video animasi sangat sesuai untuk mengembangkan potensi mereka. Selain itu, siswa pada tingkat ini mulai menunjukkan minat terhadap teknologi dan media sosial, sehingga pendekatan yang melibatkan penggunaan platform digital seperti Powtoon sangat tepat untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka dalam belajar.

Dengan berbagai teori yang mendasari dan manfaat praktis yang ditawarkan, penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran teks drama dapat dianggap sebagai strategi yang relevan dan potensial dalam menjawab tantangan pembelajaran sastra di sekolah. Kajian teoritis ini memberikan kerangka yang kuat untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas media Powtoon dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap teks drama. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan data empiris tentang hasil belajar siswa, tetapi juga menjadi dasar pengembangan model pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta karakteristik siswa di era digital. Lebih lanjut, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Powtoon sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan pada partisipasi aktif siswa, pemanfaatan teknologi informasi, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Hal ini juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang mendorong inovasi pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk mengkaji secara empiris pengaruh penggunaan media Powtoon dalam meningkatkan

pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi teks drama, serta menilai seberapa efektif media ini diterapkan dalam konteks pembelajaran di SMA Negeri 10 Makassar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali, Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* dalam bentuk pretest dan post test. Sugiyono (2014) dalam penelitian ini akan terdapat dua kelas yang dipilih secara random. Keduanya kemudian diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas control. Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut ini merupakan gambaran desain penelitian adalah *nonequivalent control group design*. Teknik Pengumpulan Data Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (pre-test dan post-test). Tes ini berisi soal-soal pilihan ganda dan uraian yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi teks drama. Selain itu, digunakan juga lembar observasi aktivitas belajar siswa dan angket respon siswa (opsional) untuk mengetahui bagaimana siswa merespons penggunaan media Powtoon dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata, standar deviasi, dan distribusi nilai siswa. Sedangkan statistik inferensial menggunakan uji-t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas dan homogenitas juga dilakukan terlebih dahulu sebagai syarat uji-t. Semua analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS atau aplikasi lainnya yang relevan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul pengaruh *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Teks Drama siswa kelas XI SMA Negeri 10 Makassar dengan tujuan menganalisis Hasil Belajar Teks Drama yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional, menganalisis Hasil Belajar Teks Drama yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, dan menganalisis pengaruh signifikan penggunaan media *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Teks Drama siswa kelas XI SMA Negeri 10 Makassar. Analisis data deskriptif pada *pretest* Hasil Belajar pada siswa kelas XI MIPA 1 yang diikuti sebanyak 32 siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 20 dengan nilai tertinggi 60 dan yang memperoleh nilai terendah 20 dari nilai ideal 100. Sedangkan standar deviasi pada kelas eksperimen yaitu 9,17.

Sedangkan kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 1 yang mengikuti *pretest* sebanyak 32 siswa dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 20 dengan nilai tertinggi 50 dan yang memperoleh nilai terendah 20 dari nilai ideal 100. Sedangkan standar deviasi pada kelas kontrol yaitu 9,09 Analisis data deskriptif pada *posttest* Hasil Belajar pada siswa kelas XI MIPA 1 yang diikuti sebanyak 32 siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 19,53 dengan nilai tertinggi 100 dan yang memperoleh nilai terendah 50 dari nilai ideal 100. Sedangkan standar deviasi pada kelas eksperimen yaitu 8,63. Sedangkan kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 1 yang mengikuti *posttest* sebanyak 32 siswa dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 19,23 dengan nilai tertinggi 90 dan yang memperoleh nilai terendah 40 dari nilai ideal 100. Sedangkan standar deviasi pada kelas kontrol yaitu 9,28.

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan kemampuan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *powtoon* (*posttest*) pada kelas eksperimen memiliki tingkat keberhasilan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) pada masing-masing kelas yang menjadi subjek penelitian. Hal ini berarti hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment* telah berhasil tercapai dengan kata lain hasil belajar siswa telah maksimal dalam memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Keberhasilan yang dicapai dikarenakan penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran teks drama yang 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 (mengemukakan pendapat) serta menjadikan

siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran karena mengetahui keterkaitan antara materi yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari. 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. Hal ini tentunya mampu menjawab permasalahan peneliti pada saat melakukan observasi awal yang dimana siswa kurang aktif dalam pembelajaran teks drama di kelas XI karena media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku paket yang umumnya berisikan banyak tulisan dan ilustrasi serta gambar yang disajikan tidak memiliki warna, sehingga hal tersebut berdampak pada kurangnya ketertarikan siswa serta timbulnya rasa bosan dan jenuh

dalam memahami materi teks drama yang disajikan. Selama pembelajaran drama guru hanya memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari naskah drama kemudian mempraktikkannya di depan kelas. Hal tersebut membuat siswa pasif atau tidak kreatif karena mereka hanya mengikuti apa yang diperintahkan oleh gurunya. Pembelajaran drama dengan menggunakan metode seperti itu hanya membatasi ruang gerak siswa sehingga kreativitas mereka kurang berkembang.

Selanjutnya dilakukan analisis inferensial menggunakan SPSS data penilaian *pretest* dan *posttest* Hasil Belajar Teks Drama dilakukan beberapa uji yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji pertama yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan menggunakan aplikasi SPSS yang menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* eksperimen dan kontrol terdistribusi normal karena nilai Sig. yang diperoleh yaitu 0,084 lebih besar dari Sig. 0,05 atau $0,084 > 0,05$. Uji inferensial selanjutnya yang dilakukan terhadap data penelitian yang telah diperoleh adalah uji homogenitas menggunakan *one-way anova*. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berasal dari kelas homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan dengan uji *one-way anova* pada aplikasi SPSS. Adapun kriteria sebuah data berasal dari kelas yang homogen jika nilai Sig. > 0.05 . Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa data tersebut bersifat homogen karena Sig. > 0.05 atau $0.496 > 0.05$.

Setelahnya, dilakukan uji hipotesis pada data penelitian *pretest* kelas eksperimen dan kontrol serta uji hipotesis data penelitian *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ketika diberi *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis dilakukan dengan memperhatikan uji prasyarat yang telah dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat tersebut merupakan syarat untuk menggunakan uji hipotesis yang akan dilakukan.

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan pada data *pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol semuanya terdistribusi normal dan juga bersifat homogen. Oleh sebab itu, untuk melakukan uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik yaitu uji *independent-samples T test*. Berdasarkan hasil uji *independent- sample T test* yang telah dilakukan pada data *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar siswa karena nilai Sig. (2-tailed) data bersifat homogen yaitu sebesar 0.000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari nilai Sig. (2-tailed) atau $0.000 < 0.05$. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fathullah., 2021) bahwa Media

pembelajaran *Powtoon* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dan kemandirian belajar siswa karena pada media pembelajaran *Powtoon* ini dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, menimbulkan kegairahan belajar, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai kemampuan serta dalam proses pembelajaran akan lebih menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar.

Media pembelajaran *Powtoon* adalah media pembelajaran yang di dalamnya dapat menjelaskan materi ataupun dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran *Powtoon* ialah media pembelajaran yang berbasis video animasi menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Media pembelajaran *Powtoon* mampu dimanfaatkan guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Ditambah lagi media pembelajaran *Powtoon* mempunyai berbagai macam fitur-fitur yang sangat menarik yaitu tersedianya berbagai template. Media pembelajaran ini juga dapat diakses di manapun siswa berada sehingga dapat dengan mudah mengerjakan evaluasi dengan santai dan tidak terlalu tegang dalam memahami materi. Penelitian ini diharapkan melalui media pembelajaran *Powtoon* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Icha Septia Wulandari, M.Salam, Ahmad Fauzan dan Muhammad Arifin) media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi edukasi *Powtoon* karna dalam kegiatan pembelajaran siswa akan fokus pada materi yang dibahas dengan tujuan agar dapat dipahami dengan cepat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kedua kelas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syahril Fajar, Cepi Riyana, dan Nadia Hanoum) yang menyatakan bahwa perbedaan peningkatan hasil belajar pada kedua kelas terjadi karena siswa cenderung lebih baik dalam menyelesaikan masalah ketika mereka mendapatkan bantuan secara terus menerus hingga mereka dapat menyelesaikannya sendiri. Apabila bantuan hanya diberikan di awal, hal tersebut cenderung membuat siswa akan sedikit kebingungan bila mendapat hambatan ditengah perjalanan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada pembelajaran Teks Drama kelas XI MIPA 1 dan XI IPS 1 diperoleh nilai rata-rata yang sama yaitu sebesar 20. Sedangkan hasil belajar yang diperoleh setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai rata – rata sebesar 19,53 (kelas eksperimen) dengan bantuan media

powtoon dan 19,28 (kelas kontrol) menggunakan media power point. Selanjutnya nilai yang diperoleh dari uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T Test*. Sig. (2- tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar siswa pada pembelajaran Teks Drama. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perkembangan dalam dunia pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

- Aminuddin. 2004. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung.
- Aminudin. 1987. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Malang: Sinar Baru. Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bretz, Rudy. 1971. *A Taxonomy of Communication Media*. Education Tecnology Publication, Englewood. Cliffs, N.J.
- Brown, H. W. 1983. *Dasar-dasar Parasitologi Klinis Edisi III*. Jakarta: PT. Gramedia
- Burded, Paul R. dan Byrden, David M. 1999. *Methods for effective Teaching*. USA: Allyn and Bacon.
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode dan Teori Pengajaran Sastra*. Yogyakarta. Buana Pustaka.
- Fathullah. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Mtsn 5 Bireuen*. Skripsi. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Fajar, S., dkk. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2014. *"Proses Belajar Mengajar"*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Heinich, Robert, dkk. 2002. *Instruksional Media and Technologies For Learning*. New Jersey: Pretince Hall
- Isnarto, Abdurrahman, S. 2017. *Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah*. Jurnal Profesi Keguruan (JPK), 3(2), 244–252.
- Kemendikbud. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA/MTs Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar*
- Mahnun, O. N. 2012. *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah- langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. 37(1).
- Miftah. 2013. *Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan, Volume 5, Nomor 2 (hlm. 95-105).
- Nuraeni. 2002. *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPG
- Robin dan Linda, 2001, *Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video*, (Online), (http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=multimedia_mnggu1&source=web&cd=1&ved=0CC8QFjAA&url=http%3A%2F%2Fsindy.staff.gunadarm.ac.id%2FDownloads%2Ffiles%2F24519%2FMULTIMEDIA_Mnggu1.pdf)

- &ei=bEVIT7LdEc6iiAfauoWoDg&usg=AFQjCNGosDMGYVG5j48Mno51W2D3NiWISg&cad=rja), Universitas Gunadarma, diakses pada 28 Juli 2023.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Sahroni, D. 2017. *Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 115–124.
<https://media.neliti.com/media/publications/259090-pendidikan-karakter-dan-pembangunan-sumb-e0cf1b5a.pdf>.
- Shepherd, J. 2011. *what is the digital era? in social and economic transformation in teh digital era* (hal.1-18). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-158-2.ch001>.
- Sudjana dan Ahmad Rifa'i. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian* Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2005. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Edisi revisi 1 Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.
- Waluyo, L., 2004, *Mikrobiologi Umum*, Penerbit Universitas Muhammadiyah, Malang.
- Wulandari, S., dkk. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Pada PPKN Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi*. Universitas Negeri Mataram. Mataram.