
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI
POWTOON TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK KELAS III SDN GUDANG TIGARAKSA**

Oleh

Indah Yuliarti Sari¹⁾, Alberth Supriyanto Manurung²⁾

^{1,2}Program Studi PGSD Universitas Esa Unggul

Email: [1indahyuliarti.sari11@student.esaunggul.ac.id](mailto:indahyuliarti.sari11@student.esaunggul.ac.id) , [2alberth@esaunggul.ac.id](mailto:alberth@esaunggul.ac.id)

Abstract

This study aims to determine the creative thinking ability of students using media powtoon. This type of research uses a method quasi experimental with a design nonequivalent control group in using two classes of samples. This research is a quantitative by giving treatment to a class that will be compared with the control class. The instrument in this study used a test and observation sheets. The data analysis technique of students creative thinking results was using t-test statistical analysis and the use of media powtoon with percentage analysis. The results of this study indicate that the average value of pretest the experimental class is 47.50 and the control class is 47.50 while the average of posttest the experimental class is 82.50 and the control class is 73.06 and based on the measurement of the Independent Sample T-Test obtained Sig value $0.000 < 0.5$ which means there is a significant difference, it can be concluded that the hypothesis is accepted, which means that there are differences in the results of posttest the experimental and control classes. Based on these results, it can be concluded that there is a significant effect of using media powtoon of students creative thinking skills.

Keywords: Creative Thinking, Powtoon, Experiment, Mathematics

PENDAHULUAN

Seiring kemajuan zaman di dunia pendidikan yang semakin berkembang, berdasarkan keterampilan abad 21 yang meliputi *communication* dan *collaboration*, *critical thinking* dan *problem solving*, dan *creativity* dan *innovation* (Nugroho dan Nurcahyo, 2018). Pendidikan yang dilaksanakan di abad 21 seharusnya lebih memfokuskan kepada melahirkan peserta didik yang memiliki keterampilan abad 21. Menurut Sari dan Trisnawati (2019) keterampilan abad 21 meliputi keterampilan *critical thinking*, *creativity* dan *problem solving*. Berpikir Kreatif (*Creative Thinking*) adalah salah satu aspek penting untuk dimiliki peserta didik. Menurut *Career Center Maine Departmen of Labor USA* kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan pada dunia kerja (Widiana, dkk 2017). Berpikir kreatif diperlukan oleh peserta didik bukan hanya

untuk memperdalam pengalaman belajar, tetapi juga untuk menghadapi suatu permasalahan di dalam proses pembelajaran. Dimana pendidikan adalah wadah untuk mengkondisikan kemampuan berpikir kreatif, sehingga menjadi proses untuk membantu mengembangkan potensi diri untuk menghadapi segala perubahan dan permasalahan (Susanto, dkk 2020).

Pentingnya kemampuan kreativitas juga tertuang pada PP Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan yang menyebutkan bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah yaitu membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif (Purwaningrum, 2016). Dengan demikian, maka kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan di sekolah. Akan tetapi, faktanya bahwa kemampuan berpikir kreatif belum optimal,

ditunjukkan dari rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dibuktikan dari hasil *Trend International Mathematics and Science Study* (TIMMS) yang menyatakan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia tergolong rendah, karena hanya 2% peserta didik Indonesia yang mampu menyelesaikan soal-soal yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaiannya (Mullis dalam Ismara, dkk 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Gudang Tigaraksa menemukan bahwa peserta didik kelas III mengalami kesulitan dalam kemampuan berpikir kreatif dilihat ketika mereka diberikan soal yang memerlukan penyelesaian masalah. Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara dan data nilai tahun ajaran 2019/2020 semester genap (II) yang bersumber dari guru kelas III SDN Gudang Tigaraksa, dimana sebanyak 46% peserta didik belum mampu mengerjakan soal yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif berdampak pada nilai yang tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah sebesar 65. Selain itu, penerapan keterampilan abad 21 yaitu *creative thinking skills* di sekolah tersebut lebih kepada keterampilan hasil karya kerajinan melalui pemberian tugas rumah yaitu membuat prakarya, dimana dalam hal pemberian tugas masih didominasi dengan keterlibatan orangtua di dalam pengerjaan tugas sehingga hasil yang diperoleh tidak murni dari peserta didik itu sendiri dan di dalam pelaksanaan pembelajaran guru belum pernah menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pendidik cenderung menggunakan alat spidol, papan tulis dan buku paket. Kemudian, selebihnya belum adanya penerapan keterampilan abad 21 yaitu *creative thinking* dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Dengan hal ini pemanfaatan media yang digunakan di sekolah tersebut belum maksimal digunakan, sedangkan sudah tersedianya alat *proyektor* yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pendidik dengan baik untuk menunjang

pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Pemanfaatan media yang baik diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Jika pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa senang, maka peserta didik dapat secara mudah memahami materi pelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam menunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*. Menurut Wulandari, dkk (2020) *powtoon* adalah *software* animasi untuk membuat presentasi yang memiliki fitur animasi menarik yang bisa digunakan sebagai media untuk menunjang dalam menyampaikan sebuah materi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kelebihan dari *powtoon* yaitu memiliki tampilan yang menarik dan sederhana, tersedianya berbagai jenis *template* yang dapat digunakan, tersedianya karakter animasi yang menarik, tersedianya tutorial singkat bagi pemula.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan mencoba mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan penggunaan media *powtoon* diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan meningkatkan antusias belajar, yang tentu akan berpengaruh kepada capaian hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pada penelitian ini peneliti menyatakan judul penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa”.

LANDASAN TEORI

1. Berpikir Kreatif

Menurut Susanto, dkk (2020) manusia dapat berpikir dan memahami sesuatu, dimana sesuatu yang diketahui tersebut disebut dengan pengetahuan. Menurut Kurni dan Susanto (2018) proses berpikir menekankan pada proses

menggali pengetahuan yang melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan. Menurut Syofyan dan Amir (2019) seorang pendidik harus mampu mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir, diantaranya kemampuan menemukan masalah, mengintegrasikan dan menyintesis informasi, menciptakan situasi baru, dan menciptakan kemampuan peserta didik dalam hal belajar mandiri maupun bekerja dalam kelompok. Dalam meningkatkan dan membangun kemampuan proses berpikir peserta didik dapat dengan melalui pembelajaran yang merangsang untuk melakukan aktivitas berpikir.

2. Definisi Kreatif

Kemampuan kreatif secara umum dipahami sebagai bagian dari kreativitas. Menurut NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*) kreativitas yaitu suatu kegiatan menciptakan sesuatu hal baru ataupun bernilai (Fakhriyani, 2016). Menurut Manurung, dkk (2021) peserta didik yang memiliki keterampilan kreatif biasanya menjadi inspirasi peserta didik yang lainnya. Menurut Syofyan dan Ismail (2018) bahwa kreativitas adalah suatu kecakapan dalam berimajinasi mengenai sesuatu hal baru, sikap dalam mengkombinasikan suatu ide dan proses dalam mengembangkan suatu ide dari ide-ide terdahulu. Kreativitas dapat diwujudkan sejak dini, dimana sebenarnya kreativitas dapat dikembangkan dan ditingkatkan tanpa harus memperhatikan level kreativitas setiap individunya karena setiap individu mempunyai kemampuan kreativitas yang berbeda-beda dan kreativitas sebenarnya dapat dibangun dengan adanya dorongan dan motivasi dari diri sendiri ataupun dari oranglain yang mengharuskan mereka untuk melakukan tindakan kreatif.

3. Berpikir Kreatif

Menurut Syofyan dan Ismail (2018) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menganalisa ketika dihadapkan suatu permasalahan dengan mencari solusi bagaimana menyelesaikan permasalahan tersebut. Lebih lanjut menurut Manurung (2018) untuk menghadapi

persaingan di zaman yang semakin maju dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh dari pendidikan, sehingga diharapkan nantinya peserta didik mampu dan sudah siap dalam menghadapi persaingan di dunia luar. Adapun Menurut Jamaris (Nuraini, Hartati, & Sihadi, 2020) indikator berpikir kreatif, diatarannya :

1. *Fluency*, yaitu kemampuan memberikan ide dengan benar dan sesuai
2. *Flexibility*, yaitu kemampuan menyelesaikan soal lebih dari satu cara
3. *Originality*, yaitu kemampuan memberikan jawaban yang berbeda
4. *Elaborasi*, yaitu kemampuan memperinci jawaban dengan benar dan sesuai.

kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan peserta didik melalui aktivitas berpikir sebagai kinerja otak guna menghasilkan ide, gagasan atau alternatif guna menyelesaikan masalah, dengan menggunakan indikator 1) kemampuan memberikan ide dengan benar dan sesuai (*Fluency*), 2) kemampuan menyelesaikan soal lebih dari satu cara (*Flexibility*), 3) kemampuan memberikan jawaban yang berbeda (*Originality*), 4) kemampuan memperinci jawaban dengan benar dan sesuai (*Elaboration*).

4. Media Pembelajaran Powtoon

Media yaitu “*medium*” dalam Bahasa Latin artinya perantara atau pengantar yang memberikan informasi ataupun pesan kepada orang kedua sebagai penerima pesan (Sukmanasa, dkk 2020). Menurut Miarso (Nuraini, dkk 2020:74) media dikatakan sebagai sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan serta perhatian melalui penggunaan media yang dapat meningkatkan fokus peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Adapun Parsianti, dkk (2020) mengatakan penggunaan media dalam proses kegiatan pembelajaran akan berdampak positif dimana pendidik dapat menjadi lebih kreatif dalam memberikan materi, sehingga peserta didik dapat dengan efektif mengikuti proses pembelajaran. Sehingga media adalah perantara untuk penyampaian pesan ataupun informasi yang

pada dasarnya untuk mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah materi dan meningkatkan kemampuan daya mengingat jangka panjang peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut Susanto (2018) pembelajaran adalah suatu proses peristiwa yang direncanakan melalui langkah-langkah yang melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik dan pendidik. Pembelajaran menurut Samatowa (Syofyan dan Halim, 2016) suatu proses menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan dilakukan dengan cara menyampaikan pengetahuan tersebut kepada peserta didik. Lebih lanjut menurut Syofyan, dkk (2019) menyatakan bahwa pembelajaran abad 21 di sekolah harus memberikan ruang untuk peserta didik untuk memiliki pemikiran yang kritis, kreatif, inovatif dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran adalah sebuah rangkaian yang didalam prosesnya melibatkan pendidik dan peserta didik, dimana pendidik memiliki peran untuk membimbing, sedangkan peserta didik memiliki peran sebagai partisipan.

Menurut Julianingrum (Marlena, dkk 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran *powtoon* adalah media animasi yang memiliki fitur beragam didalamnya, diantaranya karakter yang dapat bergerak dengan penuh warna yang menarik, suara, tampilan gambar dan video yang mampu menarik perhatian serta fokus peserta didik. Menurut Arumningtyas dan Harti (2020) media pembelajaran *powtoon* adalah media yang memberikan kemudahan untuk mengaksesnya, sehingga digunakan oleh pendidik dalam mengkemas materi pembelajaran. Adapun menurut Dewi, dkk (2021) media pembelajaran animasi *powtoon* memiliki indikator, diantaranya adalah interaktif, mencakup segala aspek indera, praktis, kolaboratif, variatif, dapat memberikan feedback dan memotivasi. Sehingga media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* merupakan media pembelajaran animasi yang didalamnya memiliki beragam fitur, diantaranya adanya karakter, suara, gambar, video dan teks.

5. Matematika

Menurut Putri dan Manurung (2020) matematika ialah salah satu mata pelajaran yang bersifat konkret dimana dibuktikan dengan melihat segala aktivitas yang tidak dapat terpisahkan keterhubungannya dengan matematika yang sifatnya nyata. Adapun menurut Manurung (2020) matematika adalah sebuah mata pelajaran yang membutuhkan jawaban pasti dan akurat. Lebih lanjut menurut Manurung, dkk (2020) dengan pemberian mata pelajaran matematika kepada peserta didik dapat melatih pola pikir peserta didik sehingga mereka mampu menyelesaikan suatu permasalahan. Sehingga matematika adalah sebuah ilmu yang penting untuk diterapkan kepada peserta didik di sekolah dasar, dimana karakteristik peserta didik kelas tiga adalah senang belajar dengan bermain, menyukai gambar dan warna, sedangkan pembelajaran matematika dengan angka memiliki sebuah hal yang abstrak.

6. Karakteristik Anak SD

Menurut Piaget (Syofyan dan Halim, 2016) menyatakan bahwa usia peserta didik berkisar pada usia 7 sampai 11 tahun yang berarti peserta didik ada pada fase atau tahap operasional konkret dimana yang terlihat pada tahapan ini yaitu kemampuan peserta didik dalam melakukan kegiatan proses berpikir yang dapat diaplikasikan menjadi contoh yang konkret. Menurut Syofyan, dkk (2020) dalam tahap fase perkembangan operasional konkret peserta didik sekolah dasar memerlukan hal-hal yang kontekstual dan konkret untuk digunakan dalam pembelajaran, baik dalam materi yang diajarkan maupun sikap dan teladan dari pendidik. Adapun menurut Manurung (2017) untuk melihat karakter peserta didik dapat diamati dari rasa penasaran mereka terhadap hal yang baru mereka perhatikan. Sehingga karakteristik peserta didik kelas tiga adalah memasuki tahap operasional konkret sudah memiliki kemampuan dalam bernalar dan berpikir logis terhadap suatu permasalahan yang konkret, walaupun masih terbatas pada situasi nyata, dimana berpikir kreatif untuk

materi pecahan dapat didorong melalui soal permasalahan sederhana yang perlu penyelesaian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dirancang dalam bentuk *Quasi Experimental Design* dengan jenis desain *Nonequivalent Control Group Design* yang didalamnya terdapat *pretest* dan *posttest*, dimana *pretest* dilaksanakan sebelum diberi *treatment* dan *posttest* yang dilakukan sesudah *treatment*, maka hasilnya dapat dilihat lebih akurat sehingga bisa melihat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *Nonprobability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling*. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Gudang Tigaraksa yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas III B sebagai kelas eksperimen dan kelas III C sebagai kelas kontrol. Jumlah peserta didik yang terlibat yaitu 72 dengan kelas B 36 peserta didik dan kelas C 36 peserta didik.

Teknik pengumpulan data tentang hasil berpikir kreatif diambil dengan menggunakan tes pada nilai *pretest* dan *posttest*, sedangkan data tentang penggunaan media pembelajaran *powtoon* diambil dengan menggunakan lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari penelitian ini diperoleh dari nilai tes dan lembar observasi. Tes berpikir kreatif digunakan untuk memperoleh informasi mengenai penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran *powtoon* yaitu *pretest* dan sesudah penggunaan media pembelajaran *powtoon* yaitu *posttest*. Lembar observasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *powtoon* skor yang diperoleh memakai skala likert dengan empat pilihan jawaban.

a. Variabel berpikir kreatif

Data penelitian dari variabel berpikir kreatif ini dapat terlihat dari tabel:

Tabel 1. Analisis Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistics	Pretest	Posttest	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
	Eksperimen	Eksperimen		
N Valid	36	36	36	36
N Missing	0	0	0	0
Mean	47.50	82.50	47.50	73.06
Median	47.50	82.50	50.00	75.00
Mode	45 ^a	80 ^a	50 ^a	70 ^a
Std. Deviation	10.036	7.606	9.599	7.772
Minimum	30	70	30	60
Maximum	65	95	65	85
Sum	1710	2970	1710	2630

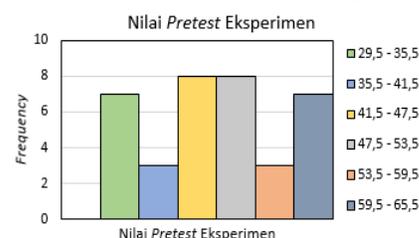
Untuk menggambarkan tentang hasil tes 36 peserta didik yang dipilih sebagai sampel penelitian baik pada kelas eksperimen dan kontrol. Berikut disajikan skor hasil tes peserta didik:

1) *Pretest* kelas eksperimen

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pretest Peserta Didik Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
30 – 35	7	20%
36 – 41	3	8%
42 – 47	8	22%
48 – 53	8	22%
54 – 59	3	8%
60 – 65	7	20%

Tabel distribusi frekuensi diatas dapat terlihat dalam bentuk histogram:



Gambar 1. Diagram Batang Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa yang memperoleh nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 47,50 terdapat 16 orang dengan persentase 44%, yang memperoleh nilai diatas rata-rata terdapat 10 orang dengan persentase 28% dan yang memperoleh nilai

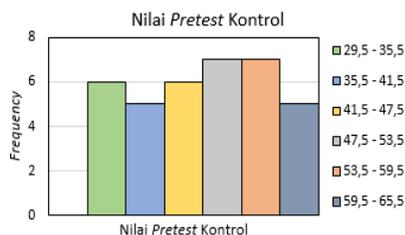
dibawah rata-rata terdapat 10 orang dengan persentase 28%.

2) *Pretest* kelas kontrol

Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Pretest* Peserta Didik Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
30 – 35	6	17%
36 – 41	5	14%
42 – 47	6	17%
48 – 53	7	19%
54 – 59	7	19%
60 – 65	5	14%

Tabel distribusi frekuensi diatas dapat terlihat dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

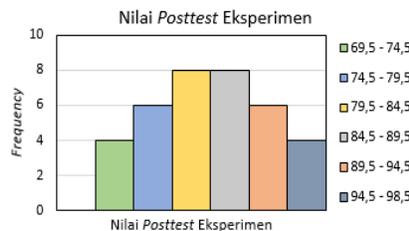
Berdasarkan hasil distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol, dapat diketahui bahwa yang memperoleh nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yaitu 47,50 terdapat 13 orang dengan persentase 36%, yang memperoleh nilai diatas rata-rata terdapat 12 orang dengan persentase 33% dan yang memperoleh nilai dibawah rata-rata terdapat 11 orang dengan persentase 31%.

3) *Posttest* kelas eksperimen

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Posttest* Peserta Didik Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif(%)
70 – 74	4	11%
75 – 79	6	17%
80 – 84	8	22%
85 – 89	8	22%
90 – 94	6	17%
95 – 98	4	11%

Tabel distribusi frekuensi diatas dapat terlihat dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

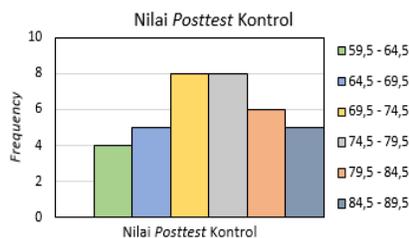
Berdasarkan hasil distribusi frekuensi nilai *posttest* kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa yang memperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 82,50 terdapat 8 orang dengan persentase 22%, yang memperoleh nilai diatas rata-rata terdapat 18 orang dengan persentase 50% dan yang memperoleh nilai dibawah rata-rata terdapat 10 orang dengan persentase 28%.

4) *Posttest* kelas kontrol

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Posttest* Peserta Didik Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
60 – 64	4	11%
65 – 69	5	14%
70 – 74	8	22%
75 – 79	8	22%
80 – 84	6	17%
85 – 89	5	14%

Tabel distribusi frekuensi diatas dapat terlihat dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi nilai *posttest* kelas kontrol, dapat diketahui bahwa yang memperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol yaitu 73,06 terdapat 8 orang

dengan persentase 22%, yang memperoleh nilai diatas rata-rata terdapat 19 orang dengan persentase 53% dan yang memperoleh nilai dibawah rata-rata terdapat 9 orang dengan persentase 25%.

b. Variabel media *powtoon*

Data diperoleh melalui lembar observasi dengan indikator media *powtoon* yaitu interaktif, variatif dan memotivasi. Observer dalam kegiatan ini adalah wali kelas III B sebagai kelas eksperimen. Penelitian lembar observasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* ini menggunakan empat pilihan jawaban yaitu 4 = sangat terlihat, 3 = terlihat, 2 = mulai terlihat, 1 = tidak terlihat. Skor yang peneliti peroleh dalam penggunaan media *powtoon* ini adalah 90,32 dan termasuk kedalam kategori sangat baik.

Uji Normalitas

Uji Normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Uji Normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows release 25*, diperoleh data:

Tabel 6. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.124	36	.179
Posttest Eksperimen	.129	36	.138
Pretest Kontrol	.131	36	.126
Posttest Kontrol	.127	36	.156

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil uji normalitas diketahui bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen memiliki Sighting sebesar 0,179, hasil *pretest* kelas kontrol Sighting sebesar 0,126, hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,138 dan hasil *posttest* kelas kontrol sebesar 0,127. Nilai Sig *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, karena memiliki nilai Sig $> 0,05$.

Uji Linearitas

Uji Linearitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows release 25*

dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak, tidak terdapat hubungan linear, sedangkan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima, terdapat hubungan linear.

Tabel 7. Uji Linearitas Kelas Eksperimen

ANOVA Table		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
		(Combined)	464.583	5	92.917	.911	.487
Pretest Eksperimen * Posttest Eksperimen	Between Groups	Linearity	378.086	1	378.086	3.706	.064
		Deviation from Linearity	86.497	4	21.624	.212	.930
Within Groups			3060.417	30	102.014		
Total			3525.000	35			

Tabel 8. Uji Linearitas Kelas Kontrol

ANOVA Table		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
		(Combined)	191.875	5	38.375	.380	.859
Pretest Kontrol * Posttest Kontrol	Between Groups	Linearity	156.406	1	156.406	1.547	.223
		Deviation from Linearity	35.469	4	8.867	.088	.986
Within Groups			3033.125	30	101.104		
Total			3225.000	35			

Berdasarkan pada tabel diatas diperoleh nilai pada kelas eksperimen yaitu $F_{hitung} 0,212 < F_{tabel} 2,69$ dan pada kelas kontrol $F_{hitung} 0,088 < F_{tabel} 2,69$ dengan melihat titik persentase distribusi f (df = *deviation from linearity* ; *within groups*), karena F hitung $< F_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan linear. Berdasarkan pada tabel *Deviation from Linearity* kelas eksperimen dengan nilai Sig 0,930 dan pada kelas kontrol dengan nilai Sig 0,986 dimana nilai Sig. pada kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05 yang artinya H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara nilai *pretest* dan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini dilaksanakan dengan cara memadankan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yang digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pada kedua kelas setelah treatment. Adapun hasil perbandingan *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 9. Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest (Eksperimen dan Kontrol)	Posttest Eksperimen	36	82.50	7.606	1.268
	Posttest Kontrol	36	73.06	7.772	1.295

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,50 dan kelas kontrol adalah 73,06. Maka, nilai rata-rata kelas eksperimen dinyatakan lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Selisih rata-rata kedua kelas adalah 9,44. Untuk lebih memperkuat data perbandingan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis. Adapun pengujian hipotesis uji-t dengan menggunakan independent sample test:

Tabel 10. Uji-T Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means													
		F		Sig.		t		df		Sig. (2-tailed)		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
										Lower	Upper				
Posttest (Eksperimen dan Kontrol)	Equal variances assumed	.013	.910	5.211	70	.000	9.444	1.812	5.830	13.059					
	Equal variances not assumed			5.211	69.968	.000	9.444	1.812	5.830	13.059					

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansinya yakni $0,000 < 0,05$ berarti ada perbedaan signifikansi, sementara nilai thitung sebesar $5,211 >$ nilai ttabel yaitu 2,032 dengan melihat titik persentase distribusi t ($df = 36 - 2 = 34$) maka H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* mempengaruhi signifikan pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dimana terdapat perbedaan pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada soal uraian *pretest* kelas eksperimen sebesar 47,50 dan nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 47,50 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,50 dan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 73,06. Berdasarkan hal tersebut pada nilai *posttest* menunjukkan selisih sebesar 25,56.

Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam penggunaan media pembelajaran, diharapkan pendidik memahami bagaimana mengoperasikan suatu media pembelajaran yang akan digunakan agar penggunaannya dapat maksimal.
2. Untuk penelitian yang selanjutnya, diharapkan dapat melakukan kembali penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* terhadap kemampuan kognitif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arumningtyas, D. P., & Harti. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Pemasaran Di SMK Kusuma Negara Kertasono. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 08(01).
- [2] Dewi, G. N., Fauziah, I., & Lestiani, W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya Tahun Ajaran 2019 / 2020. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1).
- [3] Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana*

- Didaktika*, 4(2).
<https://doi.org/10.31102/wacananadidaktika.4.2.193-200>
- [4] Ismara, L., Halimi, & Suratman, D. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Di Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(9).
- [5] Kurni, D. K., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 39–45. Retrieved from <http://www.universitastriologi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGS> D/article/view/232
- [6] Manurung, A. S. (2017). Kontribusi Model Pembelajaran Pakem Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 31 Jakarta. *School Education Journal*, 7(3).
- [7] Manurung, A. S. (2018). Konsep Luas Pada Bangun Datar Bagi Guru Kelas V di SD Pelita 2 , Jakarta Barat. *Jurnal Abdimas*, 4(2).
- [8] Manurung, A. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching dan Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 31 Jakarta. *Jurnal Guru Kita*, 4(3), 1–10.
- [9] Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1291–1301. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- [10] Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2021). Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 179–185. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i1.678>
- [11] Nugroho, O. F., & Nurcahyo, M. A. (2018). Analisis Literasi Pendidikan STEM pada Siswa dan Pemahaman Konsep IPA Melalui Peta Konsep di SDN Palasari II. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 1(2), 121. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v1i2.4395>
- [12] Nuraini, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain (Ke-1)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [13] Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133–140.
- [14] Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach. *Refleksi Edukatika*, 6(2). <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613>
- [15] Putri, A. A., & Manurung, A. S. (2020). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai pada Siswa Kelas IV SDN Jelambar Baru 01. *Jurnal Persada*, 3(3), 158–166.
- [16] Sari, A. K., & Trisnawati, W. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.179>
- [17] Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-Guru di Lingkungan Gugus 1 Bogor Tengah Kota Bogor. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(03), 231–241.
- [18] Susanto, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Manajemen Proses Pembelajaran Inovatif dan Interaktif di

- SMP St. Andreas, Jakarta. *Jurnal Abdimas*, 4(2), 254–262.
- [19] Susanto, R., Rozali, Y. A., & Agustina, N. (2020). Pedagogic Competence Development Model: Pedagogic Knowledge and Reflective Ability. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 422, 19–23. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.082>
- [20] Susanto, R., Sofyan, H., Rozali, Y. A., Nisa, M. A., Umri, C. A., Nurlinda, B. D., ... Lestari, T. H. (2020). Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Berbasis Kemampuan Reflektif Untuk Peningkatan Kualitas Interaksi Pembelajaran di SDN Duri Kepa 03. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 125–138. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.25657>
- [21] Syofyan, H., & Amir, T. L. (2019). Penerapan Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA untuk Calon Guru SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 35–43.
- [22] Syofyan, H., & Halim, A. (2016). Penerapan Metode Problem Solving Pada Pembelajaran IPA untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call for Papers Unisbank (Sendi_U)*, 966–976. Retrieved from <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/4289>
- [23] Syofyan, H., & Ismail. (2018). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif dalam Pembelajaran IPA Innovative and Interactive in Science Learning. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65–75.
- [24] Syofyan, H., Susanto, R., Duriana, Y., Vebryanti, V., & Tesaniloka, M. (2019). Science Literacy Assistance in Learning At SSN Jelambar Baru 01 Pagi. *Jurnal Sinergitas PkM & CSR*, 4(1), 86–93. Retrieved from <https://ojs.uph.edu/index.php/JSPC/article/view/2093>
- [25] Syofyan, H., Susanto, R., Setiyati, R., Vebryanti, V., Ramadhanti, D., Mentari, I., ... Tesaniloka, M. (2020). PKM Pemberdayaan Kompetensi Sosial dan Kepribadian Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakteri Siswa. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 26–33. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29840>
- [26] Widiana, I. W., Bayu, G. W., & Jayata, I. N. L. (2017). Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning), Gaya Kognitif Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.8562>
- [27] Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>