

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pada Bab II mengenai kajian teori dan kerangka pemikiran ini, peneliti akan membahas mengenai kajian teori tentang model pembelajaran *problem based learning*, aplikasi powtoon dan hasil belajar. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai kerangka pemikiran, asumsi & hipotesis penelitian, serta penguatan dari penelitian yang relevan. Berikut pemaparan lebih lanjut dari bab II ini :

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran merupakan hal yang paling disorot dalam pendidikan, mengingat dalam pembelajaran terjadi proses interaksi siswa dengan peserta didik yang mengharuskan tercapainya pengetahuan yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terkait pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dijelaskan oleh Riyanto (2010 : 285) bahwa, "Pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu model pembelajaran yang rancangannya dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah". Ngalimun (2016 : 117) juga berpendapat bahwa "*Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahapan metode ilmiah agar siswa dapat mempelajari pengetahuan serta bertujuan agar siswa memiliki keterampilan yang berhubungan dengan pemecahan masalah tersebut".

Menurut Hosnan (2014:298) "*Model Problem Based Learning* adalah proses belajar yang menjadikan masalah sehari-hari sebagai acuannya, sebelum siswa mengetahui konsep formal". Sedangkan menurut Fathurrohman (2015:113) yang ikut memberikan pendapat, bahwasannya *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang penerapannya melalui tahap-tahap atau metode

secara ilmiah dengan melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah. Dalam pendapat Harland (2019:112) mengemukakan bahwa “*Model Problem Based Learning* merupakan model dengan basis masalah untuk dipecahkan oleh siswa dengan konteks permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari agar siswa dapat berlatih tentang cara berfikir cerdas dan kritis serta dapat memahami sebuah permasalahan dan menganalisis bagaimana cara menyelesaikan permasalahan tersebut secara tepat. Selanjutnya menurut Erika, dkk (2019:85) menjelaskan bahwa “*Model Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang dapat memfokuskan siswa dengan mengarahkan sebagai pembelajar yang terlibat secara aktif dalam kelompok, serta siswa dapat aktif dalam pembelajarannya.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, peneliti melihat bahwa adanya sedikit perbedaan pengertian dalam model PBL ini meskipun semua pengertian tentang PBL didasari dengan pernyataan bahwa pembelajaran PBL berkaitan dengan pemecahan masalah yang nyata. Pendapat oleh Ngalimun dan Fathurohman berbeda dengan pendapat yang lain, mereka menyatakan bahwa dalam pelaksanaannya terdapat metode ilmiah yang dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model yang menitik beratkan pada permasalahan-permasalahan yang nyata, untuk distimulus dan dipecahkan oleh siswa dengan tujuan siswa mampu berpikir kritis.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Fathurrohman (2015:113) menyebut tujuan utama *Problem Based Learning* yaitu untuk berorientasi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta pengembangan kemampuan siswa dalam membangun pengetahuannya secara aktif, bukan tentang penyampaian sejumlah pengetahuan kepada peserta didik. Hosnan (2014:298) juga menyebut tujuan *Problem Based Learning* adalah membantu siswa agar

memperoleh berbagai pengalaman dan mengubah tingkah laku siswa, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Sedangkan menurut Putra (2013:74-75) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* yaitu :

- 1) Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual.
- 2) Belajar dengan berbagai peran orang dewasa melalui keikutsertaan siswa dalam peranan langsung atau secara simulasi.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan pengetahuannya sendiri secara aktif melalui berbagai stimulus dengan permasalahan yang nyata.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Menurut Duch, Allen dan White dalam Hamruni (2012:104) model *problem based learning* berpeluang untuk menyediakan kondisi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis serta keterampilan memecahkan masalah yang spesifik dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan “budaya berfikir” pada diri siswa, setelahnya proses pembelajaran akan membantu siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam model *problem based learning*, tolak ukur dalam karakteristiknya yaitu siswa mampu memahami materi pelajaran yang disajikan, bukan kegiatan belajar yang hanya berpusat pada guru. Model pemecahan masalah ini hanya memosisikan guru sebagai fasilitator dan pembimbing saja, dimana kegiatan belajar memusatkan pada keaktifan siswa dalam memperoleh pengetahuannya. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik individu maupun kelompok, akan menjadi lebih bermakna karena dalam proses pembelajaran siswa mempunyai lebih banyak pengalaman.

Masalah yang diberikan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah masalah yang sesuai dengan karakteristik serta perkembangan siswa, yaitu masalah yang

sederhana dan tidak membutuhkan pemikiran yang rumit, tetapi tetap mengaitkan permasalahan dengan kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami. Adapun Amir (2016:22) menyebutkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut :

- 1) Permasalahan menjadi awal pembicaraan dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diambil adalah permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari secara nyata dan tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan, sikap dan kompetensi yang dimiliki siswa, kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar adalah proses secara kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- 6) Belajar pengarahannya menjadi aspek yang utama.
- 7) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, merupakan proses yang esensial dalam *Problem Based Learning*.
- 8) Pengembangan keterampilan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- 9) Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- 10) PBL melibatkan evaluasi dan refleksi dari pengalaman siswa.

Sedangkan menurut Eka & Indra (2019:401) karakteristik *problem based learning* ialah masalah yang digunakan mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis peserta didik dan kemampuan inisiatifnya mengenai materi pelajaran. Maka dari itu PBL mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis, serta mencari dan menggunakan sumber-sumber pelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan karakteristik model pembelajaran *problem based learning* yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik utama dari model PBL ialah bagaimana siswa

dituntut untuk mandiri dalam memecahkan masalah sehari-hari yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa untuk nantinya dilakukan evaluasi dan refleksi dari pengalaman siswa itu sendiri.

d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Menurut Jumaisyaroh (2015:80), langkah-langkah model *problem based learning* yaitu; orientasi siswa dalam masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, menyajikan hasil karya dan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pemaparan tersebut sejalan dengan pernyataan oleh Sitiatava Rizema Putra (dalam Caesariani,2018:836),yang menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

1) Orientasi siswa pada masalah

Disini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengajukan berbagai masalah dan meminta siswa untuk menelaah masalah tersebut, serta memotivasi siswa untuk terjun dalam pemecahan masalah yang dipilih.

2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

Guru membimbing siswa untuk memecahkan suatu permasalahan dengan bekerja sama secara kelompok, siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, lalu siswa diberikan sebuah tugas ataupun lembar kerja untuk dikerjakan.

3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Disini siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dengan konteks masalah, lalu melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah tersebut.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan guru menjadi pembimbing jika siswa mengalami kesulitan.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Siswa dan guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan siswa dan proses – proses yang siswa gunakan untuk

ditarik sebuah kesimpulan.

Menurut Arends (2008), fase atau langkah-langkah dalam pembelajaran model *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan orientasi mengenai masalah pada peserta didik
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti
- 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan *exhibit*
- 5) Analisis dan evaluasi proses mengatasi masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *problem based learning* yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu : orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan siswa, menyajikan hasil karya, mengevaluasi proses pemecahan masalah.

e. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Keunggulan dari model *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (2008:220) yaitu menantang kemampuan peserta didik dalam menemukan pengetahuan yang baru serta menjadi ajang keleluasaan peserta didik untuk aktif dan mentransfer pengetahuannya untuk memahami masalah dalam kehidupan sehari-hari, serta membantu peserta didik bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.

Adapun beberapa kelebihan *Problem Based Learning* menurut Hamruni (dalam Caesariani, 2018 : 837) adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan teknik yang bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri, baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- 5) Memberikan pemahaman pada siswa bahwa setiap mata pelajaran

pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dipahami oleh siswa.

- 6) Pembelajaran lebih menyenangkan dan disukai oleh siswa.
- 7) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kemampuan untuk menemukan serta menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.
- 8) Memberi kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.
- 9) Mengembangkan minat siswa untuk terus belajar meskipun bukan dalam pendidikan formal.

Kelebihan model *Problem Based Learning* juga turut dikemukakan oleh Shoimin (2016) antara lain :

- 1) Peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan yang nyata.
- 2) Mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- 5) Peserta didik akan terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, ataupun observasi.
- 6) Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 7) Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi.

Berdasarkan pemaparan terkait kelebihan model pembelajaran *problem based learning* di atas, dapat disimpulkan bahwa model PBL memiliki keunggulan utama dalam meningkatkan daya fikir siswa, karena dalam PBL siswa mampu mencari pengetahuannya sendiri,

serta adanya proses komunikasi dengan kelompok dan adanya metode secara ilmiah yang diterapkan. Menurut peneliti, model PBL dapat lebih baik diterapkan jika dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya berpaku pada materi, suasana pembelajaran yang biasa saja dan suasana belajar yang tidak melibatkan siswa terhadap masalah nyata.

f. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Kelemahan *Problem Based Learning* menurut Sitiatava Rizema Putra (dalam Caesariani, 2018 : 837) adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak terlalu cocok bagi siswa yang malas, karena tujuan dari pendekatan PBL tidak akan tercapai.
- 2) Dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model pembelajaran PBL.

Sedangkan, kekurangan model *Problem Based Learning* menurut Shoimin (2016) antara lain:

- 1) Pembelajaran berbasis masalah lebih cocok untuk materi pelajaran yang menuntut kemampuan dalam pemecahan masalah.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman karakter, kecerdasan, atau sifat peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Eka & Indra (2019:402), juga turut mengemukakan pendapat terkait kelemahan model *problem based learning* yaitu:

- 1) Jika siswa mengalami kegagalan, percaya diri yang kurang ataupun mempunyai minat yang rendah terhadap PBL, maka siswa tersebut akan enggan untuk mencoba lagi.
- 2) PBL membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan persiapan.
- 3) Pemahaman yang kurang mengenai permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa, maka siswa akan kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli tentang kekurangan

pada model pembelajaran *problem based learning*, dapat disimpulkan bahwa model ini membutuhkan rancangan yang matang serta permasalahan yang jelas agar pembelajaran lebih bermakna dan siswa akan mudah mendapatkan pengetahuannya. Dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memakai model, atau bisa dikatakan pembelajaran yang sangat sederhana, memang model PBL ini membutuhkan waktu yang lumayan lama dan kesulitan dalam menerapkan ke siswa yang berbeda karakter.

2. Aplikasi Powtoon

a. Pengertian Aplikasi Powtoon

Menurut Graham (2015: 7) powtoon adalah *software online* inovatif dan sederhana yang dapat menggunakan video animasi sehingga video lebih menarik. Menurut Thamrin (2017: 156) powtoon adalah *software* berbasis *web* untuk membuat sebuah penjelasan yang didukung oleh fitur animasi, seperti animasi kartun, tulisan tangan, serta efek transisi yang lebih hidup dan pengaturan *timeline* yang sangat mudah.

Sementara itu, menurut Fajar (2017:104) powtoon adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis Saas (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara *online* melalui situs www.powtoon.com serta dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Agustina (2017: 42) media powtoon merupakan *software* video animasi yang dapat diakses secara *online*. *Software* ini menyediakan fasilitas *soundtrack* musik secara gratis, serta dapat merekam suara atau narasi. Sedangkan menurut Ranie (2018:146), powtoon merupakan sebuah program aplikasi berbasis *web* yang bersifat *online* dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video animasi untuk presentasi dan membantu memberikan penjelasan materi yang sulit dipahami.

Berdasarkan pemaparan dari berbagai pengertian di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa aplikasi powtoon ialah sebuah aplikasi

berbasis *software online* yang mempunyai fitur animasi berupa video, gambar, dan suara yang bertujuan agar pembelajaran semakin inovatif dan interaktif.

b. Manfaat Aplikasi Powtoon

Menurut Arie Rahmawati (2022:5), manfaat media powtoon dalam pembelajaran diantaranya penggunaan aplikasi yang mudah dan langkah-langkah dalam penggunaannya tidak rumit, selain itu aplikasi ini dirancang dengan sederhana serta disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Sedangkan menurut Fitriyani (2019), manfaat dari media powtoon ialah dapat mengatasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Dengan menonton video pembelajaran dari aplikasi powtoon, peserta didik mendapat banyak stimulus, karena sifatnya media suara dan gambar.

Menurut Deliviana (2017:3-4) yang ikut memberikan tanggapan bahwa manfaat aplikasi powtoon dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar siswa dapat meningkat.
- 2) Siswa lebih aktif pada proses pembelajaran.
- 3) Minat dalam mengerjakan tugas meningkat.
- 4) Siswa memiliki keberanian bertanya pada proses pembelajaran.
- 5) Meningkatkan kesesuaian aktivitas antara guru dan siswa.
- 6) Guru terampil dalam mengelola pembelajaran.
- 7) Tugas individu dan kelompok meningkat dan mencapai ketuntasan.

Sedangkan manfaaat dari aplikasi powtoon juga turut dikemukakan oleh Thomas, *et al* (2020:24), bahwa manfaat powtoon ialah sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; objek yang kecil dibantu

dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.

- 3) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- 4) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *highspeed photography*.
- 5) Objek yang terlalu kompleks, misalnya mesin-mesin dapat disajikan dengan model, diagram, dan lainnya.
- 6) Konsep yang terlalu luas seperti gunung berapi, gempa bumi dan yang lainnya dapat di visualisasikan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain.

Berdasarkan pemaparan manfaat aplikasi powtoon di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi powtoon mampu membuat hasil belajar siswa meningkatkan, karena aktifitas dalam pembelajaran yang meningkat.

c. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Powtoon

Menurut Anggita (2020:49), langkah-langkah penggunaan aplikasi powtoon adalah sebagai berikut :

- 1) Masuk ke Google, kemudian ketik Powtoon di kolom *search*, lalu pilih www.powtoon.com.
- 2) Setelah muncul halaman awal Powtoon, klik *sign up* apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik *login*.
- 3) Setelah berhasil masuk ke aplikasi Powtoon, dapat memilih template yang *free* dan cocok dengan video animasi yang akan dibuat.
- 4) Setelah berada pada halaman template yang akan diedit, sisi kanan dari halaman tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan *background*.
- 5) Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat sendiri, dapat klik menu kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, dapat memilih opsi "*Text Effect*",

misalnya memilih efek “*Hand Writing*”, maka dapat mengklik *icon* tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.

- 6) *Time line* (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan *cursor* pada *time line* (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.
- 7) *Preview* video dan edit jika ada yang kurang sesuai.
- 8) Dan yang terakhir simpan video.

Pemaparan mengenai langkah-langkah penggunaan powtoon juga serupa dengan pendapat dari Riski & Hastri (2021:3) yang dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Kunjungi situs *www.powtoon.com* lalu klik *sign up* jika belum memiliki *account*.
- 2) Setelah *login* terlihat ada *dashboard* kemudian pilih *Blank* dan klik horizontal.
- 3) Untuk membuat slide pertama dapat menggunakan template yang sudah tersedia. Ada beberapa *icon* yang dapat digunakan, diantaranya :
 - a) Pada sisi kanan terdapat fitur-fitur yang menarik seperti *character, text effect, animation, props* dan *background*.
 - b) Jika hendak menambahkan efek tulisan, dapat mengklik opsi “*Text Effect*”, misalnya memilih efek “*Hand Writing*”, maka dapat mengklik *icon* tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.
 - c) *Icon time line* (panah hitam) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan *cursor* pada *time line* (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.
- 4) Setelah selesai mengedit, *preview video* dan edit kembali jika ada

yang kurang sesuai.

5) Lalu yang terakhir simpan video.

Sedangkan menurut Thomas, *et al* (2020:24), langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi powtoon dengan *website* adalah sebagai berikut :

- 1) Buka *website* nya di alamat <https://www.powtoon.com/> kemudian klik tombol warna biru yang ada tulisan *START NOW*.
- 2) Muncul halaman pendaftaran. Jika belum mendaftar menjadi anggota di *web* Powtoon, dipersilahkan untuk mendaftar terlebih dahulu, bisa menggunakan akun Google, Facebook, LinkedIn, atau E-mail.
- 3) Jika sudah memiliki akun, klik *Log in*. Isi *username* dan *password* nya bila menggunakan email atau menggunakan akun Google, Facebook, maupun Linked.
- 4) Setelah *Log in* akan tampil menu untuk membuat animasi.
- 5) Kemudian tampil menu untuk membuat tampilan dari animasi yang akan dibuat. Terdiri dari berbagai macam pilihan, yaitu *Professional, White Board, Infographic, Cartoon, dan Corporate*.
- 6) Lalu akan tampil menu *Your storyboard structure*. Lalu pilih sesuai dengan keinginan atau langsung saja klik tombol warna biru yang bertulisan *Continue*.
- 7) Silahkan tunggu *loading* nya sampai selesai. Proses *loading* memerlukan waktu beberapa detik, tergantung kecepatan koneksi internet.
- 8) Jika proses *loading* sudah selesai, maka akan muncul jendela editor untuk membuat animasi. Panel sebelah kiri untuk melihat *slide* yang sudah dibuat dan bisa digunakan untuk menambah *slide* baru atau menghapusnya bila tidak dibutuhkan. Panel *timeline* yang ada di tengah digunakan untuk memasukkan gambar, teks, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan. Panel yang ada di sebelah kanan memiliki fungsi untuk mengatur *Layouts, Background, Text, Library, Objects, Graphs, Sound*, dan

Images yang akan dimasukkan ke dalam Panel *Timeline*.

- 9) Apabila telah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *Export*. Kemudian tampil menu *Export Options*. Silahkan pilih fitur yang akan digunakan, misalnya pilih *Download as MP4* atau *Upload to YouTube*.

d. Kelebihan Aplikasi Powtoon

Ada beberapa kelebihan dalam pembuatan media audio-visual Powtoon, menurut Nina Fitriyani (2019:107) kelebihan powtoon antara lain :

- 1) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan *website www.powtoon.com* tanpa harus mendownload aplikasi.
- 2) Terdapat banyak pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- 3) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*.
- 4) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- 5) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di *YouTube*.
- 6) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

Menurut Desma & Novia (2017:18), kelebihan powtoon adalah sebagai berikut :

- 1) Interaktif dan memberikan umpan balik.
- 2) Memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar.
- 3) Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.
- 4) Powtoon bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.
- 5) Durasi video yang disajikan tidak terlalu lama, sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.
- 6) Materi yang disajikan interaktif dengan bahasa yang mudah

dipahami oleh siswa.

- 7) Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif powtoon sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan musik yang lebih.

Sedangkan menurut Arie Rahmawati (2022:5), kelebihan dari aplikasi powtoon mencakup beberapa hal berikut ini :

- 1) Mencakup segala aspek indera.
- 2) Penggunaannya praktis.
- 3) Pembelajaran menjadi kolaboratif.
- 4) Dapat digunakan dalam kelompok besar.
- 5) Pembelajaran menjadi lebih variatif.
- 6) Dapat memberikan *feedback*.
- 7) Dapat memotivasi para siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan mengenai kelebihan aplikasi powtoon di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi powtoon ini dapat unggul dan lebih baik diterapkan karena memiliki berbagai template yang menarik, memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, serta media nya interaktif jika dibandingkan dengan media pasif atau kelas yang tidak menggunakan media sama sekali.

e. Kekurangan Aplikasi Powtoon

Menurut Nina Fitriyani (2019:107) disamping memiliki kelebihan, powtoon juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Merupakan *software online* yang memerlukan internet dalam penggunaannya.
- 2) Durasi video yang terbatas.
- 3) Pada saat menyimpan video, memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena video yang disimpan memiliki kapasitas memori besar.
- 4) Pengguna powtoon yang tidak membayar memerlukan internet untuk membuka video pada saat sudah diekspor *file*.
- 5) Sarana teknologi atau pendukung yang ada harus disesuaikan

dengan sistem dan kondisi yang sesuai.

- 6) Dalam pengoperasiannya membutuhkan tenaga dan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional.

Menurut Desma & Novia (2017:18), aplikasi powtoon mempunyai kekurangan sebagai berikut :

- 1) Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit.
- 2) Pengoperasian media powtoon membutuhkan alat utama seperti laptop dan menggunakan LCD proyektor serta speaker jika digunakan sebagai media pembelajaran di kelas, agar dapat menghasilkan gambar dan suara yang maksimal.

Pernyataan mengenai kekurangan aplikasi powtoon juga sejalan dengan pernyataan oleh Arie Rahmawati (2022:5), ia mengatakan bahwa kekurangan aplikasi powtoon ialah sebagai berikut :

- 1) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi.
- 2) Harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada.
- 3) Mengurangi kreatifitas dan infasi dari jenis media pembelajaran lainnya.
- 4) Membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional untuk mengoprasikannya.

Berdasarkan pemaparan terkait kekurangan dari aplikasi powtoon di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan aplikasi powtoon jika dibandingkan dengan media visual yang pasif seperti hanya menggunakan media gambar sederhana atau pembelajaran yang tidak menggunakan media apapun, aplikasi powtoon ini memiliki kekurangan yaitu memakai internet dalam pengoprasikannya, dan menggunakan alat pendukung lainnya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Kunandar (2015:62) menyebutkan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik atau kompetensi yang dicapai dan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Menurut Oemar Hamalik (2011:30), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti bila seseorang tersebut telah mengalami proses belajar. Sedangkan pengertian hasil belajar menurut Sudjana (1990:22), adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Nurrita (2018) juga ikut memberikan penjelasan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa dengan menilai aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan pada diri siswa, hal tersebut ialah kemampuan individu siswa yang telah dicapai sesudah melakukan proses kegiatan belajar. Lebih lanjut Friskilia & Winata (2018) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan salah satu gambaran atau bukti keberhasilan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan bobot atau nilai yang dicapainya. Sedangkan menurut Jihad dkk (2012:14), menyatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang dapat dicapai siswa dengan menunjukkan bahwa siswa telah melakukan pembelajaran, pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang diperoleh secara baru.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah suatu perubahan sikap atau perubahan dalam aspek pembelajaran yang telah didapat dari proses belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya.

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hal ini juga disebutkan oleh Novita & Novianty (2019) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar, perilaku, kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa seperti keluarga, sekolah, lingkungan masyarakat.

Lebih lanjut Friskilia & Winata (2018) menyatakan juga bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa faktor fisiologis yaitu mengenai fisik dan faktor psikologis yaitu tentang kecerdasan seseorang. Adapun faktor eksternal ialah berupa faktor sosial seperti keluarga, lingkungan, masyarakat, dan sekolah.

Hal ini juga ikut dikemukakan dan didukung oleh pernyataan Nana Sudjana (2009:39), bahwa hasil belajar memiliki faktor-faktor sebagai berikut :

1) Faktor internal (dari dalam diri peserta didik)

Faktor dari diri peserta didik yaitu kemampuan yang dimilikinya dan yang ada dalam tubuh mereka sendiri. Faktor lain yang sangat berpengaruh dalam internal, seperti motivasi belajar, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik maupun psikis.

2) Faktor eksternal (lingkungan)

Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik ialah di sekolah, karena

tinggi rendahnya proses hasil belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran berada disekolah.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa fisik dan psikis, serta faktor eksternal berupa lingkungan yang berada pada peserta didik.

c. Kategori Hasil Belajar

Menurut Gagne (dalam Ramli, 2015) menetapkan ketegori hasil belajar kedalam lima macam, yakni :

- 1) Informasi verbal, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang guna menyampaikan fakta- fakta atau peristiwa dengan cara lisan atau tulisan.
- 2) Keterampilan intelektual, keterampilan ini adalah suatu kemampuan seseorang dalam membedakan, menggabungkan, mentabulasi, menganalisis, menggolong-golongkan dan mengkuantifikasikan benda, kejadian ataupun lambang,
- 3) Keterampilan motorik, adalah keterampilan seseorang untuk dapat melakukan sesuatu gerakan dalam banyak gerakan yang terorganisasi oleh syaraf.
- 4) Strategi kognitif, adalah kemampuan seseorang dalam teknik berfikir, mengolah pengetahuan, pendekatan - pendekatan dalam menganalisis dan memecahkan berbagai permasalahan.
- 5) Sikap, adalah kemampuan bagi seseorang untuk menerima atau menolak terhadap sesuatu objek tertentu berdasarkan penilaian tentang objek tersebut.

Pendapat Gagne tersebut juga dipaparkan kembali oleh Dimiyati dan Mudjiono dalam Anny (2015:5) bahwa kategori hasil belajar mencakup beberapa hal diantaranya :

- 1) Keterampilan intelektual, mencakup sejumlah pengetahuan mulai dari baca, tulis, hitung sampai ke pemikiran yang rumit. Kemampuan intelektual tergantung kepada kapasitas intelektual kecerdasan seseorang dan pada kesempatan belajar yang tersedia.

- 2) Strategi kognitif strategi ini berkaitan dengan aturan dalam cara belajar untuk memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, hal ini berkaitan dengan pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- 4) Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka dan sebagainya.
- 5) Sikap dan nilai, hal ini berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang atau kejadian.

Dalam panduan Arikunto (2007:245) memaparkan kategori hasil belajar kedalam bentuk penskoran nilai dengan kriterianya masing-masing, yang dijelaskan dengan tabel berikut ini :

Tabel 2. 1
Kategori Hasil Belajar

No.	Skor	Kategori Perilaku Siswa
1.	80 – 100	Baik Sekali
2.	66 – 79	Baik
3.	56 – 65	Cukup
4.	40 – 55	Kurang
5.	30 – 39	Gagal

Sumber : Arikunto (2007:245)

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom dalam Intan (2021:21) dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual, lalu afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal. Ketiga ranah tersebut dipaparkan sebagai berikut :

- 1) Ranah Kognitif

Dalam ranah ini proses pengetahuan lebih banyak didasarkan pada perkembangannya daripada persepsi, introspeksi, atau memori siswa. Tujuan pembelajaran kognitif dapat dibedakan menjadi enam tingkatan, yaitu: a) *knowledge*, b) *comprehension*, c) *application*, d) *analysis*, e) *synthesis*, f) *evaluation*. Dalam pembelajaran guru harus mengembangkan kata-kata kerja menjadi tujuan instruksional dengan memperhatikan dan memilih kata yang sesuai dengan tingkatan materi.

2) Ranah Afektif

Pada ranah ini proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam pengembangan pendidikan, nilai afektif yang semula hanya mencakup perasaan dan emosi yang berkembang dengan menyangkut moral, nilai-nilai budaya, dan keagamaan. Tujuan pembelajaran afektif dibedakan menjadi lima yaitu : a) *receiving*, b) *responding*, c) *valuing*, d) *organization*, e) *characterization by value or value complex*.

3) Ranah Psikomotorik

Pada ranah ini proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Pengembangan psikomotor mencakup proses yang menggerakkan otot juga berkembang dengan pengetahuan berkaitan dengan keterampilan hidup.

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu :

- 1) Ranah kognitif, diantaranya meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic*

movement, ordinative movement, dan creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah :

- 1) Ranah kognitif. Ranah ini memfokuskan terhadap kemampuan siswa dalam mendapatkan pengetahuannya melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif. Pada ranah ini kemampuan siswa berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang perannya penting dalam perubahan tingkah laku siswa.
- 3) Ranah psikomotorik. Ranah ini mencakup tentang keterampilan dan pengembangan diri yang diimplementasikan dalam sebuah kinerja praktek atau pengembangan keterampilan lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif tentang pengetahuan siswa, lalu ranah afektif tentang moral, dan ranah psikomotorik tentang keterampilan siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuan utama dalam pembahasan yaitu mengenai ranah kognitif.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilaksanakan tentunya mempunyai keterkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Keterkaitan yang dimaksud bertujuan untuk membantu dalam perolehan informasi berupa data yang relevan, serta sebagai penguatan dalam penelitian yang akan dilakukan ini. Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya ialah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Nofziarni, *et al* (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas. Hal ini terbukti dari hasil t-test dengan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh t hitung (7,36) > t tabel (1,6694). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang diajar menggunakan model

Problem Based Learning (PBL) tergolong criteria sangat tinggi, dengan hasil belajar diperoleh skor maksimal adalah 100 dan skor minimal adalah 64 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,30.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hana Maryunda dan Desyandri (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN Gugus Baruah Gunuang”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan *desain true eksperimen* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas Eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* adalah 84,038 dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah 77,778. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dengan model *Problem Based Learning* berpengaruh dibandingkan pembelajaran konvensional. Analisis data kedua kelompok menggunakan uji t, diperoleh hasil thitung 1,766 dan ttabel pada taraf signifikan 0,05 sebesar 1,680 sehingga thitung > ttabel 1,6991. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Priskilah, *et al* (2021) menganalisis mengenai pengaruh Powtoon pada hasil belajar siswa kelas 5 SD yang ada di Kab. Barru. Penelitian ini bertujuan menganalisis adanya pengaruh atau efek dari penerapan video animasi powtoon pada hasil belajar tematik dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang hanya melibatkan satu kelas (*one group*). Rata-rata perolehan nilai sebelum menggunakan video animasi Powtoon sebesar 49,31 dan setelah menerapkan media video animasi Powtoon meningkat dengan nilai rerata 84,77. Dapat dikatakan bahwa dari hasil penelitian ini, penerapan media video animasi dapat membuat hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada pelajaran tematik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Afifatul Aliyah dan Sigid Edy Purwanto (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif menggunakan desain

Pretest-Posttest nonequivalent control grup. Berdasarkan hasil pengujian untuk hipotesis dengan menerapkan uji-t dengan hasil thitung $>$ ttabel ($30,098 > 2,0930$), dapat disimpulkan bahwa ditemukan pengaruh media pembelajar powtoon pada hasil belajar matematika untuk materi perkalian siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang telah dilakukan sebelumnya, menyatakan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* dan penggunaan aplikasi powtoon terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dinyatakan dengan penelitian yang telah menggunakan uji hipotesis dan kesahahihan dalam meneliti dengan pendekatan kuantitatif eksperimen. Adanya penelitian relevan ini dapat membantu dalam penguatan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti dapat membuat asumsi dan hipotesis terkait penelitian ini, karena perbedaan dengan penelitian sebelumnya ialah terletak pada objek dan subjek yang akan diteliti. Untuk itu, penelitian relevan ini sangat mendukung dalam penguatan penelitian baru yang akan dilakukan.

C. Kerangka Pemikiran

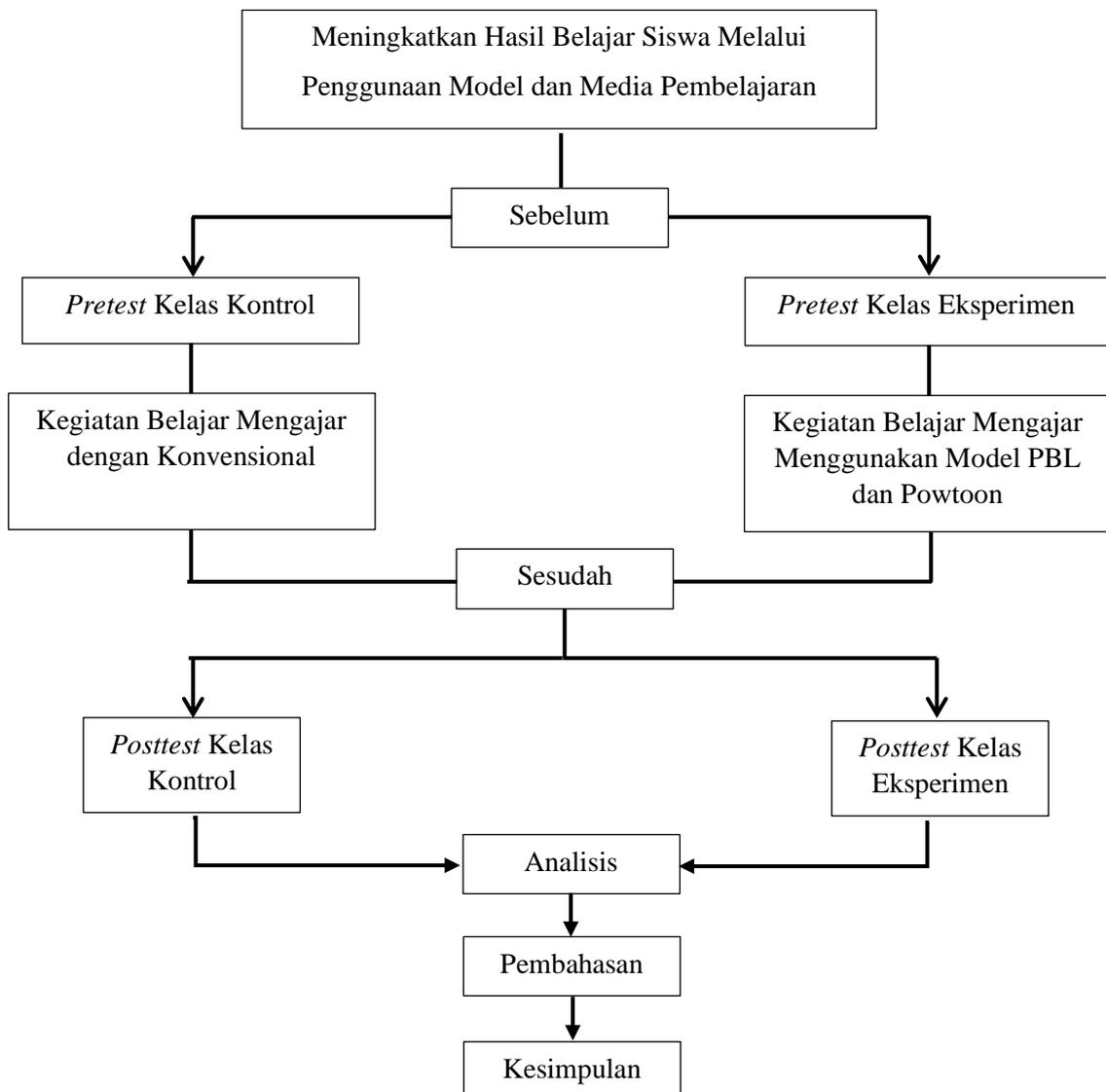
Sugiyono menyatakan bahwa kerangka berpikir adalah sebuah model konseptual yang kemudian dimanfaatkan sebagai teori yang berkaitan dengan beberapa faktor dalam penelitian atau yang sudah diidentifikasi sebagai suatu masalah penting. Kerangka pemikiran yang dibuat oleh peneliti mengenai penggunaan model *problem based learning* berbasis teknologi yaitu aplikasi powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Andir.

Peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi powtoon tersebut memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, terdapat variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi powtoon, sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Desain dalam kerangka pemikirin ini terdapat dua kelompok yang akan dipilih, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal seperti apa,

apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu dilakukannya sebuah tindakan untuk kelas eksperimen berupa model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi powtoon, tetapi kelas kontrol tidak diberikan tindakan apapun dengan kata lain hanya pembelajaran konvensional. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda signifikan. Setelah diadakannya kegiatan belajar mengajar menggunakan model dan bantuan media pembelajaran serta kegiatan belajar yang tidak diberikan tindakan, siswa akan disuguhkan dengan *posttest* sebagai hasil apakah adanya perbedaan terhadap kelas kontrol dan eksperimen setelah dilakukannya tindakan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut ini :



Gambar 2.1 Ilustrasi Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

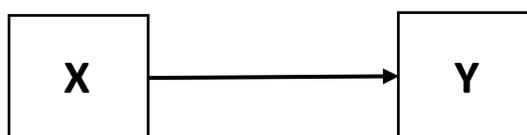
1. Asumsi Penelitian

Peneliti melihat bahwa asumsi ialah anggapan dasar sementara yang diyakini dapat dibuktikan pada perlakuan yang akan dilakukan pada penelitian ini. Merujuk pada penelitian relevan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti mempunyai penguatan terhadap asumsi dalam penelitian ini. Menurut Hana dan Desyandri (2021) mengemukakan bahwa hasil belajar dengan model *Problem Based Learning* berpengaruh dibandingkan pembelajaran konvensional. Lalu menurut Priskilah *et al* (2021) menyimpulkan bahwa penerapan media video animasi powtoon dapat membuat hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada pelajaran tematik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media seperti aplikasi powtoon dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, karena dengan model dan media yang disuguhkan siswa akan lebih tertarik, tidak bosan terhadap pembelajaran dan akan aktif menemukan pemahamannya sendiri.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 96) menjelaskan bahwa hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah yang disebutkan. Hipotesis ini masih berupa jawaban sementara karena jawaban yang diberikan hanya berupa teori yang relevan dengan dukungan penelitian sebelumnya bukan berdasarkan fakta lapangan atau hasil pengumpulan data yang sedang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun ilustrasi dari hipotesis penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut :



H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi powtoon (X) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Andir (Y).

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi powtoon (X) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Andir (Y).

Berdasarkan pemaparan rumusan hipotesis di atas, maka dalam penelitian ini ditarik kesimpulan bahwa terdapat dua dugaan sementara atau hipotesis pada hasil penelitian yang akan dilakukan, diantaranya :

1. Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Andir.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Andir.