

# **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**DEA PUSPITA**

**20416286206035**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar, pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Darawolong IV yang terletak di Dusun krajan Desa Darawolong Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Experimental design* dengan tipe *One-group Pretest-Posttest design*. Populasi pada penelitian ini melibatkan seluruh siswa SDN Darawolong IV tahun ajaran 2023/2024 dengan Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling sehingga sampel didapatkan dari kelas IV dengan jumlah 29 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran. hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000,  $0,000 < 0,05$  maka sesuai  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar.

**Kata Kunci : Media Powtoon, Hasil belajar, Matematika.**

# **THE IMPACT OF POWTOON INTERACTIVE MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENT MATHEMATICS**

**DEA PUSPITA**

**20416286206035**

## **ABSTRACT**

The purpose of this study is to determine whether interactive learning resources like Powtoon have an impact on elementary school students' learning outcomes in mathematics when used in instructional activities at SDN Darawolong IV, which is situated in Dusun Krajan, Darawolong Village, Purwasari District, Karawang Regency. This study used a qualitative approach and a one group pretest-posttest Pre-Experimental research design. All of the SDN Darawolong IV students enrolled for the 2023/2024 academic year made up the study's population. Purposive sampling was the method used in the sampling process, resulting in a sample of 29 pupils from class IV. The study's findings demonstrate the impact of using educational media. This is shown by the hypothesis test findings, which indicate that if the sig. (2-tailed) is 0,000 and  $0,000 < 0,05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Thus, it can be said that this study illustrates how kids' learning results in mathematics in primary schools are impacted by the usage of interactive learning materials like Powtoon.

**Keywords: Powtoon media, learning outcomes, mathematics.**