Character-Based English Edutainment Learning Using Powtoon Media for Fifth-Grade Students in SD Negeri 3 Banjar Jawa

By
Putu Deby Agastia Narotama, NIM 1612021047
English Language Education

ABSTRACT

The use of education and entertainment is a new idea and trend in teaching young learner. This is also known as Edutainment. Edutainment can create learning fun, interesting, creative, innovative, and meaningful. Edutainment in this research is teaching using the Powtoon. The Powtoon is used to support the teaching and learning process in the experimental class. This study aimed to investigate the effectiveness of the use of Powtoon in learning English for fifth-grade students at SD Negeri 3 Banjar Jawa and to find out their responses to the teaching and learning process. This study used a mixed-methods study with an explanatory design. The data of the post-test was analyzed by using SPSS 24.0. The independent sample t-test showed a significant difference between the post-test scores of the experimental group and the control group. It could be seen from the value of the tobs> tcv, 3.674> 1.671. As a result, this study found that the use of Powtoon in teaching English for young learner positively influenced student' English comprehension and received positive responses from students. The implication of this study shows that elementary school English teachers can apply edutainment learning to increase student understanding and involvement in learning.

Keywords: Edutainment, Powtoon, English language teaching

Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Powtoon untuk Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Banjar Jawa

Oleh
Putu Deby Agastia Narotama, NIM 1612021047
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penggunaan pendidikan dan hiburan adalah ide dan tren terbaru dalam mengajar anak-anak. Ini juga dikenal sebagai Edutainment. Edutainment dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif, inovatif, dan bermakna. Edutainment dalam penelitian ini adalah pengajaran dengan menggunakan Powtoon. Powtoon digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan Powtoon dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Banjar Jawa dan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian campuran dengan desain eksplanatori. Data post-test dianalisis dengan menggunakan SPSS 24.0. Uji-t sampel independen menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor post-tes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini terlihat dari nilai tobs> tcv, 3,674> 1.671. Hasilnya, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Powtoon dalam pengajaran bahasa Inggris untuk anak-anak secara positif memengaruhi pemahaman siswa dan mendapat tanggapan positif dari siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru bahasa Inggris di sekolah dasar dapat menerapkan pembelajaran edutainment untuk meningkatkan pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: Edutainment, Powtoon, pengajaran bahasa Inggris