



## Upaya Meningkatkan Minat Belajar Kelas V SDN Socah 1 dengan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powtoon*

Julia Ayu Puspita<sup>1</sup>, Agung Setyawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Trunojoyo Madura

email: [juliaayu2018@gmail.com](mailto:juliaayu2018@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract.** *Technological developments are increasing rapidly in the world of education, therefore human skills must also go hand in hand with these technological developments. But besides that, there are also educators or teachers who have not taken advantage of the sophistication of this technology, so that it can also affect student learning interest. So that it requires a memorable learning process that is interesting and fun which aims to increase student learning interest. An example of an interesting and fun learning media is the powtoon learning media, which combines interesting audio, visual and animated media elements. So that in this study the aim was to find out whether there was an influence from the use of powtoon learning media on learning interest in fifth grade students at SDN Socah 1. The type of research used by researchers was a type of qualitative research, with descriptive quantitative and descriptive qualitative data analysis methods, in this study also used interview techniques, tests, observation, and documentation for data collection. Then the results will show that the powtoon-based learning media has the effect of increasing students' interest in learning, especially in science subjects, because it is considered interesting and fun so that capturing material is easy to understand.*

**Keywords:** *Technology, Learning Interest, Powtoon Learning Media.*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi semakin pesat pada dunia Pendidikan, maka dari itu keterampilan manusia juga harus berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi tersebut. Tetapi disamping itu juga masih ada tenaga pendidik atau guru yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi ini, sehingga dengan itu juga dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Sehingga membutuhkan proses pembelajaran yang berkesan menarik serta menyenangkan yang bertujuan meningkatkan minat belajar siswa. Yang termasuk contoh media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah media pembelajaran powtoon, dimana didalamnya menggabungkan unsur media audio, visual, dan animasi yang menarik. Sehingga dalam penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran powtoon terhadap minat belajar pada siswa kelas V SDN Socah 1. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian kualitatif, dengan metode analisis data deksriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif, pada penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi untuk pengumpulan data. Kemudian akan memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran berbasis powtoon memiliki pengaruh meningkatkan minat pada belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA, karena dinilai menarik dan menyenangkan sehingga dalam penangkapan materi mudah dipahami.

**Kata kunci :** Teknologi, Minat Belajar, Media Pembelajaran Powtoon.

## **PENDAHULUAN**

Dengan kemajuan dan perkembangan teknologi menjadikan aktivitas kehidupan menjadi lebih mudah dan praktis. Perkembangan teknologi ini menuju disemua sektor, baik sektor ekonomi, politik, sosial, budaya, dan tidak dipungkiri juga pada sektor pendidikan. Oleh karena itu, sangat diperlukan peningkatan kualitas pendidikan oleh pemerintah untuk generasi penerus yang memiliki daya saing tinggi serta dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dengan sangat baik. Dalam sektor pendidikan, tanpa disadari dari perkembangan teknologi ini sudah merambah sampai pada sistem pengolahan sekaligus pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dengan itu seorang pendidik harus mampu berjalan berdampingan dengan perkembangan teknologi ini. Dari teknologi ini juga akan dapat memunculkan ide-ide dan inovasi baru dalam pembelajaran. Dilihat pemanfaatan media dari segala aspek kehidupan ditambah dengan variasi yang ada maka akan menjadi tantangan dan juga rintangan guru dalam penggunaannya dalam melaksanakan tugasnya untuk mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran (Kartini & Putra, 2020).

Teknologi sudah berkembang cukup luas di Indonesia, penggunaan dalam pembelajaran yang dipakai di setiap sekolah. Tetapi disamping itu juga masih ada tenaga pendidik atau guru yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi ini, sehingga dengan itu juga dapat mempengaruhi minat belajar pada siswa (Sunami & Aslam, 2021). Terdapat penelitian yang memiliki permasalahan sejalan yang mengungkapkan bahwa penyebab siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran adalah guru tidak menyajikan materi dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga berakibat pada nilai yang didapatkan siswa dibawah standar ketuntasan belajar, hal tersebut dinyatakan oleh Surahman, dkk., 2014.

Adapun permasalahan yang bisa dikatakan sejalan dengan pendapat di atas yaitu pada SDN Socah 1, Socah-Bangkalan, berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas V pada pembelajaran IPA terdapat beberapa permasalahan, yaitu kurangnya minat dan semangat belajar siswa, hal tersebut dikarenakan beberapa faktor yaitu, pada pembelajaran tidak dibantu dengan media pembelajaran yang menarik dan sesuai konteks materi, buku pegangan siswa merupakan satu-satunya sumber materi sehingga hal tersebut menjadikan siswa mendapatkan informasi terbatas pada buku siswa. Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan maka sangat diperlukan langkah dan cara terobosan untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Salah satu cara yang harus diambil yaitu dengan menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan dalam

pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran *powtoon*. *Powtoon* merupakan jenis layanan dalam jaringan atau online berupa video yang didalamnya dipadukan dengan animasi yang menarik, animasi tersebut menyampaikan materi. Media pembelajaran tersebut disebut dengan media pembelajaran interaktif yang menjadi alternative dalam perkembangan teknoogi seperti saat ini (Ariyanto et al., 2018). Dengan didalamnya mengandung fitur visual, audio, dan animasi yang akan membuat siswa tertarik.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis menarik kesimpulan untuk memilih Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul “**Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Socah 1 Dengan Menerapkan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powtoon***”.

### **1. Diagnosis Permasalahan Kelas**

Diagnosis yang dapat diambil berdasarkan latar belakang di atas, sebagai berikut:

- a. Sebagian siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPA
- b. Sebagian siswa tidak aktif ketika guru melakukan sesi tanya jawab
- c. Sebagian siswa sulit memahami materi atau pelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran

### **2. Batasan Masalah**

- a. Fokus permasalahan yang akan diteliti adalah Media Pembelajaran *Powtoon*
- b. Hasil yang diteliti adalah minat belajar pada mata pelajaran IPA

### **3. Rumusan Masalah**

Bagaimana Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Socah 1 Dengan Menerapkan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powtoon*?

### **4. Tujuan Penelitian**

Mengetahui Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Socah 1 Dengan Menerapkan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powtoon*

### **5. Manfaat**

1. Manfaat Teoritis

Sebagai upaya memberikan pengembangan wawasan akan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang interaktif, sehingga dengan itu dapat membantu dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar lebih bermakna serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai informasi tambahan guna upaya dalam meningkatkan dan menambah pengetahuan dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam bentuk media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis powtoon karena lebih mudah dalam menerima materi pada mata pelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak sekolah untuk memotivasi para guru mengadakan penelitian sejenis, sehingga dapat meningkatkan kinerja guru dan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan tentang penyelesaian permasalahan mengenai minat belajar siswa dan menambah pengetahuan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran powtoon dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

e. Bagi Peneliti Lain

Dengan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang sama dimasa yang akan datang dalam meningkatkan mutu Pendidikan Indonesia.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Kajian Teori**

#### **a. Teknologi Pendidikan**

Teknologi dalam bahasa Yunani disebut *techne* dan *logia* yang memiliki arti 'keahlian' dan 'pengetahuan'. Teknologi menjurus pada sebuah objek benda yang dapat memudahkan segala hal yang dilakukan atau aktivitas manusia, contohnya seperti mesin, dan perangkat keras. Teknologi juga dapat diaertikan lebih luas yang dikatakan sebagai pengertian suatu sistem, organisasi, dan teknik. Akan tetapi, pengertian teknologi juga semakin luas mengikuti perkembangan zaman, seperti sekarang ini teknologi dikatakan sebuah konsep yang dalam

penggunaan alat disertakan juga keahlian atau kemahiran serta bagaimana dalam penggunaannya dapat memberikan pengaruh kehidupan manusia untuk dapat mengendalikan suatu hal yang ada disekitarnya serta dapat juga mengubahnya menjadi hal baru yang lebih baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah cara yang dilakukan seseorang sehingga dapat mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan serta perangkat untuk mencari penyelesaian suatu permasalahan dalam kehidupan manusia.

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang menjadi upaya dalam mempersiapkan peserta didik agar turut serta berperan secara aktif dalam masa hidupnya. Dalam Pendidikan seseorang akan menemukan apa yang sebelumnya belum ditemukan, dan akan mengerti yang sebelumnya belum dimengerti. Dalam proses Pendidikan merupakan usaha sadar dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam hidupnya. Pendidikan merupakan suatu langkah strategis dalam pembentukan generasi bangsa yang memiliki kualitas unggul, sebab nantinya akan mewariskan nilai luhur bangsa. Dalam proses Pendidikan pastinya terdapat proses belajar, mengajar, dan pembelajaran dalam mewujudkan tujuan suatu Pendidikan.

Dalam proses Pendidikan tentunya teknologi juga memiliki peran yang besar, dimana pada zaman modern ini seseorang dituntut untuk mampu berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Dengan kecanggihan teknologi sekarang ini sudah banyak media pendukung dalam pekerjaan guru, siswa, ataupun tenaga pendidik lainnya dalam pengerjaan tugasnya, apalagi juga sudah didukung dengan jaringan internet yang memiliki pengaruh besar dalam Pendidikan salah satunya sebagai pendukung media pembelajaran.

#### **b. Belajar**

Dalam kehidupan, belajar merupakan istilah yang berhubungan dengan aktivitas manusia, belajar dikatakan sebagai usaha yang dilakukan dari tidak tahu menjadi tahu sehingga memperoleh perubahan dalam dirinya. Slameto pernah berkata dalam Syaifatul Bahri Djamarah (2011:13), belajar merupakan munculnya suatu perubahan dalam diri individu yang diperoleh dari usaha yang dilakukan berupa tingkah laku yang baru dalam dirinya sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan dalam bentuk pengalaman. Terdapat 3 tujuan umum belajar, yaitu unruk mendapatkan pengetahuan/ilmu, kemudian dapat menanamkan dengan baik dari konsep dan keterampilan yang didapatkan, dan untuk membentuk sikap pada diri individu. Terdapat beberapa karakteristik yang dapat dilihat dari seseorang yang telah mengalami proses belajar, ciri-cirinya sebagai berikut,

- Adanya perubahan secara kognitif, afektif, psikomotor, ataupun campuran, perubahan tersebut baik yang dapat diamati ataupun tidak.
- Perubahan yang terjadi diatas dapat bersifat menetap atau permanen.
- Dalam prosesnya membutuhkan waktu, yang mana hasil dari proses belajar ini berupa tungkah laku setiap individu.
- Tidak semua perubahan tingkah laku pada individu termasuk dalam belajar, hal tersebut diantaranya, perubahan karena pertumbuhan atau kematangan, dan adanya penyakit.
- Prosesnya terjadi di lingkungan masyarakat karena, lingkungan sosial juga mempengaruhi tingkah laku.

**c. Minat Belajar**

Minat adalah rasa yang timbul dalam bentuk ketertarikan, suka, dan senang tanpa adanya unsur paksaan terhadap suatu hal yang memberikan kepuasan dan kesenangan pada diri seseorang, ketertarikan itu bisa dalam bentuk aktivitas, kegiatan pembelajaran, orang lain, ataupun benda. Sehingga minat belajar merupakan perasaan yang menjadi ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tanpa ada paksaan.

a) Komponen Sikap Peserta Didik yang Memiliki Minat Belajar

- 1) Siswa terlihat antusias dan inisiatif dalam mengikuti pelajaran;
- 2) Adanya respon terhadap pembelajaran yang diikuti
- 3) Dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki minat belajar akan terkesan senang dan tekun;
- 4) Siswa terlibat aktif dalam pelajaran.

b) Fungsi Minat Belajar

Disamping itu juga minat belajar memiliki fungsi dalam pembelajaran, menurut Yakin, 2021 sebagai berikut,

- 1) Dapat menjadi pendorong siswa untuk mengalami perubahan dalam dirinya melalui belajar, sehingga dengan minat belajar siswa akan menjadi tekun,
- 2) Menjadi penyemangat dan penndorong siswa mencapai *goals* dalam hidup
- 3) Menentukan arah dalam menentukan keinginan siswa menuju tujuannya,
- 4) Siswa akan menjadi selektif dan lebih terarah.

c) **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Dalam minat belajar terdapat faktor-faktor yang dapat memengaruhinya, faktor-faktor tersebut yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan berasal dari lingkungannya (eksternal) (Besare. 2020:22).

- 1) faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa, meliputi kondisi fisik dan psikisnya
- 2) faktor eksternal adalah faktor yang datangnya berasal dari lingkungan sekitar siswa, meliputi teman, keluarga, serta kondisi lingkungan belajarnya.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh dalam pencapaian keberhasilan dalam belajar, karena dengan adanya minat belajar akan muncul rasa ketertarikan pada suatu hal yang nantinya akan membantu dalam mendorong dan mengoptimalkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan apabila minat belajar kurang atau rendah juga pembelajaran tidak bisa optimal.

**d. Media Pembelajaran**

Dalam bahasa latin kata media berasal dari kata medium yang berarti perantara. Sesuai yang dikatakan Arif S. Sadiman dkk. (2002 : 6), media merupakan suatu perantara pesan dan informasi dari pengirim menuju penerima tujuan. Sedangkan kata pembelajaran merupakan adanya proses belajar, mengajar, dan mendidik yang melibatkan guru dengan peserta didik kemudian muncul adanya interaksi dari keduanya. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang menjadi perantara atau pengantar yang berfungsi menyalurkan pesan dalam bentuk materi yang dapat menciptakan rasa ketertarikan peserta didik guna mendorong pelaksanaan pembelajaran yang nantinya menghasilkan *feedback* atau timbal balik.

A. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

- Media visual, yaitu media yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan yang dapat berupa media 2D dan 3D. Media visual ini dapat berupa media cetak dan media digital. Contoh, gambar, foto, poster, karikartun, dll.
- Media audio, media yang dapat diterima oleh indra pendengaran. Contohnya, music atau lagu.
- Media video, yaitu media yang didalamnya terdapat dua unsur yaitu visual dan audio.
- Multimedia, media yang didalamnya mengandung unsur visual atau gambar, audio, dan animasi. Contohnya, *powtoon*.

- Media realita, merupakan media asli atau sebenarnya.

## B. Fungsi Media Pembelajaran

Berikut merupakan fungsi media pembelajaran menurut Drs. Daryanto, yaitu:

- Memperjelas pesan atau materi yang disampaikan.
- Dapat menjadi solusi adanya keterbatasan waktu, ruang, tenaga, dan indra manusia.
- Dengan adanya interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar maka akan memunculkan gairah atau semangat belajar.
- Anak akan dapat belajar sesuai dengan gaya belajarnya, sehingga dapat mengoptimalkan bakatnya.
- Dengan adanya media pembelajaran akan memberikan berupa rangsangan yang sama kepada peserta didik dan akan muncul persepsi yang sama pula
- Akan muncul komponen komunikasi dalam pembelajaran, dimana guru sebagai komunikator, siswa menjadi komunikan, bahan pembelajaran, media, dan tujuan pembelajaran.

## C. Media Pembelajaran *Powtoon*

*Powtoon* merupakan fitur layanan online yang di dalamnya berupa animasi menarik, tidak sekedar berisi tentang animasi saja tetapi di dalamnya berupa penyampaian pesan dan materi berupa video pembelajaran. Dapat dikatakan ini merupakan salah satu alternative dalam pemanfaatan kemajuan teknologi ini sebagai inovasi alat pendukung pembelajaran dalam bentuk media pembelajara yang bersifat interaktif. Dengan adanya perpaduan beberapa unsur media (audio dan visual) ini maka materi yang awalnya tergolong sulit akan menjadi mudah dengan pembawaan yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu dengan memanfaatkan media ini akan menjadikan siswa tidak cepat bosan karena *powtoon* sebagai media alternatif yang lebih variative, hal ini disampaikan Ariyanto, 2018.

Makarius (2017:20) menyatakan beberapa kelebihan media *powtoon* diantaranya:

- a. Dapat menyediakan atau membuat presentasi animasi dengan cepat dengan format yang tersedia;
- b. *Powtoon* juga sudah menyediakan template disertai dengan suara yang menyennagkan;
- c. Dengan *powtoon* dapat memasukkan ikon atau karakter animasi ke dalam presentasi atau materi yang akan ditampilkan;
- d. Guru akan lebih mudah menyesuaikan instruktur dengan topik yang akan ditampilkan.



#### D. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Salah satu mata pelajaran wajib di SD yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), IPA merupakan pembelajaran yang mengkaji dan mengulas tentang alam dan seluruh fenomena yang ada di dalamnya, maka dari itu pembelajaran IPA dikatakan penting. Dengan pembelajaran ini maka siswa dapat memperoleh informasi dan memahami fenomena disekitarnya yang ditemui saat ini atau yang akan datang sehingga tidak akan muncul pemikiran secara abstrak apabila ada peristiwa yang terjadi di alam. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan pembelajaran langsung menyatu dengan alam.

Trianto (2017:136-7) menyatakan “IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya”. Oleh sebab itu, dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran sangat mendukung pada pembelajaran IPA di SD guna memperjelas materi di dalamnya, seperti fenomena alam dan manusia yang tidak bisa dilihat secara langsung, sehingga membutuhkan media interaktif seperti *powtoon*.

#### 1. Penelitian Yang Relevan

- a. Penelitian yang dikemukakan oleh Novita Puspa dan Vanda Rezanah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo pada tahun 2022 yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo*. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis powtoon memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo. Ditunjukkan nilai *mean pretest* sebesar 42,61 dan *posttest* 70,44. Juga terdapat uji hipotesis dengan hasil nilai *t* hitung sebesar 10,820 dan nilai *t* tabel sebesar 2,11991 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .

Kita lihat dari penelitian ini ternyata memiliki kesamaan yaitu menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang dimana *output* berupa peningkatan hasil belajar, tetapi bedanya pada penelitian ini menggunakan uji statistic pada pembelajaran IPS, sedangkan pada penelitian ini pada pembelajaran IPA.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Liesdiani, Sysodih, dan Mariam dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi pada tahun 2016 yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi*

*Belajar*. Hasil menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara yang menggunakan media multimedia powtoon dengan yang tidak, yang menggunakan media multimedia powtoon lebih efektif daripada yang tidak dalam segi meningkatkan minat belajar siswa..

Kita lihat dari penelitian ini ternyata memiliki kesamaan yaitu menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang dimana *output* berupa peningkatan hasil belajar, sedangkan perbedaannya pada penelitian ini tidak difokuskan pada judulnya pada bidang apa.

- c. Penelitian yang telah dilakukan oleh Meianti dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2018 yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), penelitian tersebut berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung*. Dari data yang menjadi hasil penelitian bahwa media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk powtoon layak digunakan.

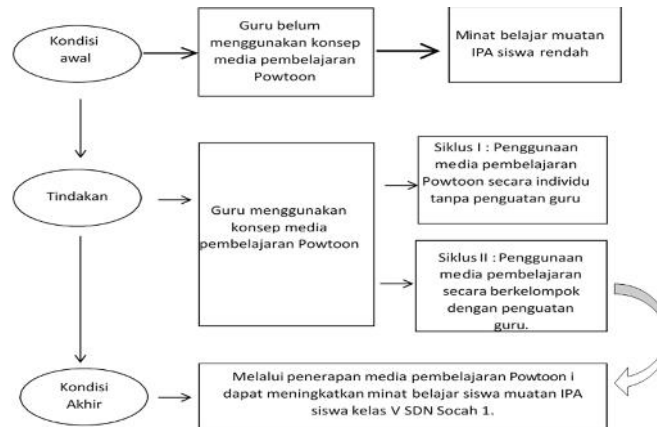
Kita lihat dari penelitian ini ternyata memiliki kesamaan yaitu menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang dimana *output* berupa peningkatan hasil belajar, perbedaannya pada penelitian ini yaitu pengembangan media powtoon pada kompetensi dasar menerapkan promosi, sedangkan pada penelitian ini meneliti mengenai pengaruh media pembelajaran *powtoon* yang difokuskan di Sekolah Dasar.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Riswalkam dan Abd. Hafiz dari Universitas Negeri Padang pada tahun 2020 yang berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang*, pada hasilnya siswa yang belum mencapai ketuntasan nilai 75 sebanyak 20 siswa (74,07%), kemudian pada siklus I sebanyak 17 siswa (62,96%) mencapai ketuntasan dengan nilai mencapai KKM, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan sebanyak 25 siswa (92,59%), dan 2 siswa (07,41%) dibawah KKM. Dari hasil tersebut maka menunjukkan lebih dari 75% mencapai keberhasilan.

Kita lihat dari penelitian ini ternyata memiliki kesamaan yaitu menggunakan media pembelajaran *powtoon*, tetapi terdapat perbedaan yang dimana *output* berupa peningkatan hasil belajar siswa SMP, sedangkan disini memuat mengenai pengaruh media pembelajaran *powtoon* yang difokuskan di Sekolah Dasar yang berupa minat belajar.

## 2. Kerangka Berfikir

Proses belajar dan mengajar merupakan suatu proses yang melibatkan antara pendidik atau guru dan peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran khususnya pada muatan IPA memerlukan suatu konsep pembelajaran yang mampu membuat siswa mengalami pengalaman belajar yang membekas. Karena apabila dalam pembelajaran yang diterapkan monoton, maka akan berdampak pada kemungkinan kurangnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran powtoon diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa muatan IPA dengan maksimal. Konep dari dilakukannya penelitian ini yaitu guna mengetahui peningkatan minat belajar muatan IPA melalui peneraoan media pembelajaran powtoon pada kelas V SDN Socah 1. Dengan itu kerangka pemikiran oleh peneliti dirumuskan dalam peta konsep berikut :



Gambar .1 Kerangka Berfikir

## 3. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan suatu dugaan yang sifatnya masih sementara terhadap permasalahan yang akan diteliti dan dugaan tersebut akan terbukti kebenarannya melalui data yang terkumpul dalam penelitian dan dituliskan dalam bentuk pernyataan. Jadi, berdasarkan kerangka berpikir dapat dirumuskan:

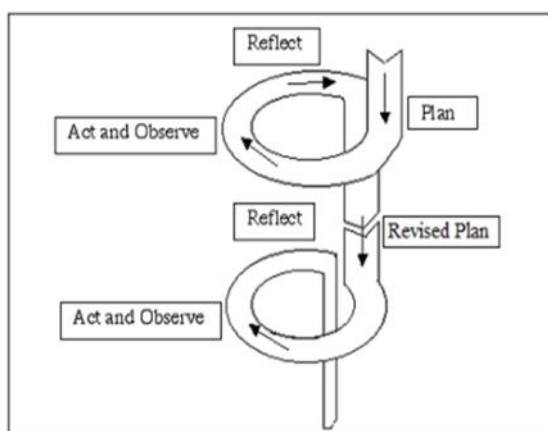
$H_0$  = Tidak ada peningkatan minat belajar muatan IPA melalui penerapan media pembelajaran berbasis powtoon pada siswa kelas V SDN Socah 1

$H_1$  = Ada peningkatan minat belajar muatan IPA melalui penerapan media pembelajaran berbasis powtoon pada siswa kelas V SDN Socah 1.

## METODE PENELITIAN

### 1. Desain Penelitian Tindakan

Desain Penelitian Tindakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan baru dengan pengaplikasian atau penerapan secara langsung dalam dunia kerja sehingga bisa terlibat secara langsung untuk memecahkan masalah. Terdapat 4 langkah PTK menurut Kurt Lewin pada tahun 1946, langkah yang pertama yaitu perencanaan penelitian, kemudian melaksanakan tindakan, dilanjutkan observasi, dan yang terakhir yaitu refleksi. Selain itu tidak lupa bahwa tahap pertama yang harus dilakukan yaitu membuat perencanaan pembelajaran di kelas.



Gambar .2 Alur Model Spiral Kemmis dan Taggart

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada Maret sampai April pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam, dengan rincian kegiatan sebagai berikut,

- A. Pra Tindakan : 20 Maret 2023
- B. Pelaksanaan Siklus I : 27 Maret 2023
- C. Pelaksanaan Siklus II : 3 April 2023

### 3. Subjek Penelitian dan Karakteristik

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Socah 1 sejumlah 33 siswa, dengan 14 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Pada penelitian ini menggunakan teknik sampling yaitu *simple random sampling/SRS*, yang merupakan teknik pengambilan sampel secara acak. Sehingga dari jumlah populasi 33 anak setelah menggunakan teknik sampling ini menjadi 14 sampel yang mewakili populasi.

#### **4. Skenario Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 siklus, yang dimulai dari tindakan pra-siklus, kemudian melakukan siklus I, dan dilanjutkan dengan siklus II. Apabila pada siklus II hasil yang diharapkan belum sesuai dengan kriteria keberhasilan maka dilanjutkan dengan siklus III, IV, dan seterusnya sampai dengan mendapatkan keberhasilan sesuai yang telah ditentukan.

Pada Pra siklus digunakan untuk memperoleh data awal siswa agar memudahkan peneliti menyusun tindakan berikutnya. Pada siklus I terdapat tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan pengumpulan data, dan terakhir refleksi. Begitu pula pada rangkaian kegiatan pada siklus II.

#### **5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Adapun dalam penelitian ini teknik dan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan tes.

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan peneliti terjun di lapangan secara langsung, kegiatan ini untuk mengetahui perilaku dalam kelas, bagaimana interaksi siswa dengan guru, dan mengamati faktor lainnya (*observable*) dan terutama pada keterampilan kecakapan dengan lingkungan sosialnya (*social skill*). Observasi dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon* ketika pembelajaran muatan IPA kelas V SDN Socah 1.

##### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan proses tanya jawab antara peneliti sebagai pewawancara dengan narasumber atau responden guna mendapatkan keterangan atau pendapat. Penelitian ini dilakukan dengan wawancara lebih bebas dan tidak terpaku pada pedoman wawancara, yang disebut dengan jenis wawancara semistruktural. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas V SDN Socah 1 dengan berpedoman pada pedoman wawancara guna mendapatkan informasi terkait pembelajaran muatan IPA sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *powtoon*.

##### **3. Angket atau Kuesioner**

Angket atau kuesioner merupakan seperangkat data yang harus diisi sebagai alat untuk memperoleh informasi dari individu atau kelompok tertentu dalam bentuk butir-butir pertanyaan tertulis. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data berupa nilai tes yang dikerjakan siswa

guna mengetahui secara konkret minat belajar siswa antara belum menerapkan dengan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis *powtoon*. Kuesioner ini dalam bentuk tertulis yang diisi sebelum penerapan dan sesudah penerapan pada siklus 1 dan siklus 2.

**Tabel .1 Instrumen Lembar Tes Angket**

No.	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Saya berminat dan tertarik dengan pelajaran IPA					
2.	Saya memahami materi pelajaran IPA yang disampaikan oleh guru					
3.	Saya bersemangat ketika guru menyampaikan materi pelajaran IPA					
4.	Jika guru memberikan tugas saya merasa senang					
5.	Saya lebih senang belajar berkelompok					
6.	Saya merasa senang apabila guru memberikan kuis IPA					
7.	Saya bisa menjawab pertanyaan guru setelah kegiatan pembelajaran					
8.	Saya semangat belajar karena media yang digunakan					
9.	Saya merasa antusias menyimak materi dengan media yang digunakan					
10.	Ketika guru memberikan tugas saya langsung mengerjakan tanpa menunda					
11.	Saya membaca buku pelajaran IPA lainnya yang belum pernah disampaikan guru					
12.	Saya suka menulis ulang materi yang dipelajari					
13.	Saya menanggapi teman bila mengajak bicara ketika pembelajaran					
14.	Saya berusaha memahami materi					
15.	Saya semangat berangkat ke sekolah untuk belajar					
16.	Saya belajar dirumah setiap hari tanpa paksaan					
17.	Saya berusaha untuk selalu mendapatkan nilai yang bagus					
18.	Saya sangat menyukai setiap ada konsep pembelajaran yang baru					
19.	Saya sangat antusias ketika guru mengajak untuk berdiskusi					
20.	Saya semangat untuk bertukar ilmu dengan teman					

**Keterangan :**

**1 : Sangat Tidak Setuju**

**4 : Setuju**

**2 : Tidak Setuju**

**5 : Sangat Setuju**

**3 : Netral**



#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan foto yang diambil pada saat penelitian berlangsung. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tambahan atau bukti guna mendukung kelengkapan data penelitian.

#### 6. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Kriteria keberhasilan penelitian dalam menentukan minat belajar siswa (individual) dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut : Indikator capaian penelitian merupakan pedoman peneliti dalam tercapainya tujuan penelitian. Capaian target dalam penelitian ini berupa peningkatan minat belajar siswa. Keberhasilan penelitian ini dinyatakan jika nilai baik instrumen observasi maupun tes angket 75% memiliki hasil mencapai kategori tinggi (KKM 70).

#### 7. Teknik Analisis Data

Dalam mendapatkan data yang sesuai maka peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

##### a) Analisis kuantitatif

Analisis data kuantitatif merupakan jenis analisis yang hasilnya berupa angka-angka karena memakai alat pengumpulan yang sifatnya kuantitatif. Dari hasil datanya berupa angka tadi kemudian disajikan dan diinterpretasikan atau dijelaskan dalam bentuk uraian. Pada penelitian ini data kuantitatif berupa hasil tes angket yang diperoleh dari melalui tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Dari tes tersebut kemudian dinyatakan dalam nilai rata-rata yang disebut deskriptif kuantitatif.

##### b) Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif yaitu berasal dari data yang dikumpulkan dari data wawancara, tes, dan observasi yang kemudian dianalisis, digambarkan, dan diringkas sesuai dengan kondisi situasi di lapangan yang diteliti. Pada penelitian ini data kualitatif berupa informasi gambaran mengenai aktivitas siswa, keaktifan siswa, tingkat pemahaman dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* dalam materi IPA.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Dalam penerapannya, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan dua siklus dengan mengacu pada empat tahapan penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peningkatan minat belajar siswa diukur berdasarkan data yang didapatkan dari kondisi awal (pre-test), evaluasi siklus I, dan evaluasi siklus II disajikan dalam tabel 2 di bawah ini:

**Tabel .2 Perbandingan Minat Belajar Siswa Setiap Siklus**

No.	Nama	L/P	KKM	Pre-test	Siklus I	Siklus II
1.	Alarik Albi S.	L	70	75	80	86
2.	Arga Ardiansyah	L	70	55	57	68
3.	Aula Bahjatus S	P	70	67	72	85
4.	Aula Syakira	P	70	70	75	84
5.	Cahaya Lailatul	P	70	66	68	87
6.	Fara Putri	P	70	58	59	89
7.	Ilham Firdaus	L	70	56	64	69
8.	Nizar Pratama	L	70	60	65	87
9.	Putri Fitriana	P	70	63	63	78
10.	Reindy Aries	L	70	67	73	82
11.	Rifky Maulana	L	70	50	68	80
12.	Septy Fitriya	P	70	59	62	90
13.	Syalsabila	P	70	69	77	87
14.	Sri Aulia Putri	P	70	74	80	90
Jumlah Nilai				889	963	1162
Nilai Rata-rata				63,5	68,7	83
Presentase Siswa Tuntas				21,4%	42,8%	85,7%
Presentase Siswa Tidak Tuntas				78,5%	57,1%	14,2%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Data kondisi awal (pre-test) sebelum peneliti melakukan tindakan, rata-rata nilai dari angket yang diisi siswa kelas V adalah 63,5. Dengan penerapan bantuan media pembelajaran *powtoon* selama pelaksanaan siklus I dapat menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu ditunjukkan dengan nilai rata-rata menjadi 68,7. Kemudian dilanjutkan siklus II yang mana dalam tahap ini ada peningkatan yaitu menjadi 83 dan dapat mencapai kriteria keberhasilan.



**Tabel .3 Rekapitulasi Hasil Penelitian**

Variabel	Indikator	Pre-test	Capaian Siklus I	Capaian Siklus II
Minat Belajar Siswa	Nilai rata-rata siswa	63,5	68,7	83
	Presentase siswa yang mencapai KKM	21,4%	42,8%	85,7%

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada minat belajar siswa, dapat dilihat terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal (pretest) dengan nilai rata-rata 63,5 dengan presentase siswa yang tuntas 21,4%. Kemudian pada siklus I, hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 68,7 dengan presentase tuntas 42,8%. Sedangkan, terus mengalami peningkatan pada siklus II, minat belajar siswa dengan rata-rata 83 dan presentase tuntas 85,7%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena presentase keberhasilan dari minat belajar lebih dari 80% (>80%).

Dalam hal refleksi di siklus I refleksi sebagai acuan dari kekurangan dan permasalahan yang terjadi di setiap tindakan. Hasil dari refleksi siklus I menjadi bahan pertimbangan untuk pelaksanaan siklus II. Selama pelaksanaan siklus I, terdapat beberapa kekurangan yaitu : (1) guru tidak ada penyampaian tujuan pembelajaran, (2) guru tidak memberikan penguatan materi disela-sela pemutaran media pembelajaran *powtoon*, (3) kurang adanya pertanyaan pemantik yang memancing respon siswa, (4) tidak diberikan kuis untuk mengecek pemahaman materi. Kemudian, dalam pelaksanaan siklus II, sudah mengalami kemajuan dari siklus sebelumnya. Guru/peneliti sudah menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum melaksanakan inti pembelajaran. Dalam siklus II ini guru/peneliti juga sudah memberikan penguatan dari materi yang ada dalam *powtoon* yang ditayangkan, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan materi dari video *powtoon*, selain itu juga disertai pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Selajutnya, pada akhir pembelajaran guru/peneliti juga sudah memberikan kuis yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan. Meskipun masih terdapat beberapa kekurangan, dari langkah yang telah dilakukan oleh peneliti sebagian besar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan pada minat belajar siswa jika dibandingkan dengan siklus I.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas tentang Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Powtoon yang di lakukan pada muatan pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Socah 1 dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas V SDN Socah 1 pada muatan IPA melalui penggunaan media pembelajaran IPA berbasis Powtoon mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dan dalam penelitian ini juga telah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan oleh peneliti sebelumnya.

### **Implikasi**

Dari kesimpulan memberikan implikasi bahwa pembelajaran pada muatan IPS dengan menerapkan media berbasis powtoon dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Socah 1. Maka, guru harus menerapkan media pembelajaran ini pada pembelajaran dengan baik dan benar. Dengan media ini, siswa akan menemukan pengalaman belajar baru dan variasi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan memahami materi dengan mudah.

### **Saran**

Penelitian ini difokuskan untuk pada pengelolaan peningkatan minat belajar siswa pada muatan IPA pada kelas V SDN Socah 1. Maka dari itu, dianjurkan untuk dilakukan penelitian sejenis pada pembelajaran dan siswa yang berbeda di luar penelitian ini dengan memperhatikan keadaan lingkungan tempat tinggal siswa guna memperoleh gambaran umum tentang pengelolaan peningkatan minat belajar yang lebih luas lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Surahman, Ritman Ishak Paudi, dan D. T. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(4), 91–107
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Prianti, N. P. D., & Rezania, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 1-12.
- Arif S. Sadiman dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpretama Offset.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Moh.Ainol Yakim. (2021). Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 15(2), 108–114
- Ariyanto, R., Kantun, S., Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 12(1): 122-7. Tersedia di <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/86678> (diunduh 11 Januari 2019).
- Makarius, E. E. (2017). Edutainment: Using Technology to Enhance the Management Learner Experience. *Management Teaching Review*, 2(1): 17- 25. Tersedia di <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/23798116680600>.
- Riswalkam, R., & Hafiz, A. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS VIII-3 SMP PGRI 4 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 9(4), 386-393.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta. Fajar, Arni. 2002. Portofolio dalam Pelajaran IPS. Bandung: PT. Remaja Karya.