

Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo

Novita Puspa Dewi Prianti

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

novitapuspadewiprianti@gmail.com

Vanda Rezanía

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

vanda1@umsida.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of Powtoon-based social studies learning media on the learning interest of fourth-grade students at Jenggot Elementary School, Krembung, Sidoarjo. The type of this research is Pre-Experimental Design which uses One Group Pretest-Posttest Design research design. The sample in this study were 18 students in class fourth-graders at Jenggot Elementary School, Krembung, Sidoarjo. The data collection technique used in this research is a questionnaire/questionnaire. Data on student interest in learning shows the average value (mean) of the pretest is 42.61 while the average value (mean) of the posttest is 70.44. While the tcount value is 10.820 and the ttable value is 2.11991 with a significance value of $0.000 < 0.05$. Student interest in learning data shows that $t_{count} 10,820 > t_{table} 2.11991$, this indicates that there is a significant or real difference between pretest learning interest and posttest learning interest, so H_a is accepted or Powtoon-based social studies learning media has a significant effect on fourth-grade students' learning interest, Jenggot Elementary School, Krembung, Sidoarjo.

Keyword: *Powtoon Media, IPS Learning, Interest To Learn.*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengarah pada perubahan yang semakin signifikan dan menuju era praktis. Dalam sektor pendidikan, perkembangan teknologi informasi merambah pada sistem pengelolaan dan juga sistem pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media yang semakin bervariasi menjadi tantangan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar di sekolah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Kartini & Putra, 2020).

Penelitian yang dilakukan (Sunami & Aslam, 2021) teknologi mulai berkembang di Indonesia sudah cukup banyak teknologi pembelajaran yang dipakai pada setiap sekolah. Guru masih banyak yang tidak memanfaatkan teknologi, banyak faktor yang membuat peserta didik memiliki minat belajar yang rendah pertama sulit memahami materi pembelajaran, kedua media pembelajaran kurang menarik dan ketiga kurang adanya minat belajar karena peserta didik menganggap sulit. Sejalan dengan penelitian tersebut adapun terdapat penelitian yang mengungkapkan bahwa aktivitas yang ditunjukkan siswa pada proses pembelajaran masih rendah, siswa merasa jenuh dengan materi pembelajaran yang disajikan guru tanpa media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga nilai yang diperoleh dibawah standar ketuntasan belajar (Surahman, Ritman Ishak Paudi, 2014).

Adapun permasalahan yang sejalan dengan permasalahan tersebut yang ditemukan oleh peneliti di SDN Jenggot Krembung Sidoarjo, berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas IV pada pembelajaran tematik terdapat beberapa

permasalahan, yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan guru cenderung menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar. Dengan munculnya permasalahan tersebut sehingga terlihat siswa tidak memperhatikan dan tidak bersemangat dalam menerima penjelasan dari guru sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Guru pun masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar sehingga siswa memiliki kecenderungan malas dan kurangnya minat dan motivasi dalam diri siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut menunjukkan rendahnya minat belajar siswa, oleh karena itu perlu adanya usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa. pada dasarnya minat belajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar sebab dengan minat seseorang melakukan sesuatu yang diminatinya, sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Guru harus berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara yang kurang lebih sama dengan kiat membangun sikap positif. Perasaan senang akan menimbulkan minat pula, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif, sebaliknya perasaan yang tidak senang menghambat dalam belajar karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar (Slameto, 2010).

Minat merupakan kecenderungan yang menetap pada diri subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang pada bidang tersebut. Minat merupakan perasaan tertarik terhadap suatu obyek sehingga obyek tersebut dapat dikerjakan dengan sukarela dan perasaan senang. Minat akan timbul dari kegiatan yang menyenangkan oleh karena itu minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Adapun terdapat empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Adanya indikator minat belajar ini adalah untuk memperoleh ukuran dan data minat belajar siswa. Kebiasaan belajar akan mempengaruhi belajar itu sendiri, yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu perlunya guru menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut tentunya berdampak pada tingkat pemahaman siswa akan materi pembelajaran maupun dengan tingkat minat belajar siswa (Slameto, 2010).

Pada dasarnya peran guru dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting, khususnya dalam pembelajaran IPS. Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian pokok yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan. Bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini. Guru sebagai pemberi bekal pengetahuan, hendaknya mengarahkan siswa untuk tampil memecahkan masalah sosial disekitarnya. Guru sebagai pendidik diharapkan akan lebih memahami tentang aktivitas belajar siswa, baik dari konsep, pemanfaatan dalam kehidupan, maupun kegunaan dan pentingnya untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar dalam bentuk metode, strategi, dan media belajar yang kreatif (Rustini, 2009).

Media menjadi perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran supaya berjalan dengan semestinya, dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemajuan

siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Suryani, 2018).

Pembelajaran yang menarik dan efisien dapat memudahkan siswa dalam belajar sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami dalam bentuk multimedia pembelajaran memenuhi unsur-unsur informasi materi, teori, visualisasai, latihan soal, serta evaluasi ketika materi tersebut disajikan dalam bentuk CD pembelajaran, video pembelajaran, animasi akan terjadi peningkatan motivasi dibandingkan dengan materi yang disajikan secara sederhana. Media video ini diperoleh dari internet kemudian dikemas menjadi tayangan yang menarik. sehingga pembelajaran akan semakin baik. Adapun penggunaan media video pembelajaran dapat merangsang motivasi peserta didik untuk belajar karena ada rasa ingin tahu siswa mengenai video yang ditampilkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan (Samodra, 2009).

Salah satu media pembelajaran yang memiliki tiga unsur pokok media yaitu visual, suara, dan gerak adalah media video pembelajaran. penggunaan media video pembelajaran dapat merangsang motivasi peserta didik untuk belajar karena ada rasa ingin tahu siswa mengenai video yang ditampilkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan (Wisada et al., 2019). *Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi (Ariyanto et al., 2018).

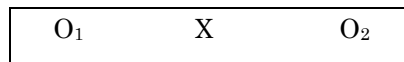
Penggunaan media pembelajaran animasi *powtoon* didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Asyifa, 2018) yang mengungkapkan bahwasanya video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *powtoon* layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Perbedaan antara media pembelajaran animasi *powtoon* yang akan dikembangkan dengan media sebelumnya, yaitu media animasi *powtoon* ini menggabungkan animasi-animasi menjadi suatu konsep dan gambaran yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, menggunakan rekaman suara sebagai pendukung dalam menjelaskan isi dari video. Media pembelajaran berbasis *powtoon* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran dengan lebih mudah dipahami dan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dilihat dari fakta dan penelitian sebelumnya, maka perlu usaha untuk membenahi permasalahan dalam pembelajaran tersebut. Adapun usaha untuk membenahi permasalahan dalam pembelajaran tersebut salah satunya dengan adanya pembaharuan dalam pembelajaran, dengan adanya penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada kegiatan belajar mengajar, maka peneliti melakukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo".

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Designs*. Dalam penelitian eksperimen sampel tidak dipilih secara random dan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2016).

Rancangan atau desain penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan sebuah desain penelitian dengan melakukan eksperimen terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan yang disebut *pretest* (O_1) dan sesudah diberi perlakuan yang disebut *posttest* (O_2). Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel seperti berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Sumber: (Sugiyono, 2016).

Keterangan:

- O_1 : *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)
 X : Perlakuan (*treatment*) media pembelajaran powtoon
 O_2 : *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016).

Angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman pada skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Angket dibuat dalam bentuk *checklist*, dimana siswa dapat memberikan tanda *checklist* pada jawaban yang sudah tersedia. Adapun indikator dan sub indikator yang terdapat pada angket, dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Indikator dan Sub Indikator Angket

Indikator	Sub Indikator
Perasaan Senang	a. Perasaan siswa terhadap pelajaran b. Kesan siswa terhadap pelajaran c. Pendapat siswa terhadap pelajaran
Ketertarikan Siswa	a. Rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan b. Penerimaan siswa saat pemberian tugas c. Antusias siswa dalam kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran
Perhatian Siswa	a. Perhatian siswa ketika mengikuti pembelajaran b. Perhatian siswa saat diberikan materi pelajaran
Keterlibatan Siswa	a. Kesadaran siswa tentang belajar b. Kegiatan siswa ketika kegiatan belajar

Dalam penelitian ini, penyebaran angket atau kuesioner dilakukan untuk mengukur minat belajar siswa kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo dengan menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *powtoon*. Adapun instrumen penelitian dibuat dalam kisi-kisi minat belajar siswa dengan menggunakan skala *likert*. Adapun penilaian pada skala *likert* seperti pada tabel berikut.

Tabel 2. Bobot Penilaian Skala *Likert*

Keterangan	Bobot Penilaian
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Suatu instrumen dapat dikatakan valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas ini dilakukan dengan teknik pengumpulan skor, kemudian skor tersebut diolah dengan bantuan SPSS versi 25. Sedangkan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2016).

Sebelum diberikan kepada siswa, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli. Setelah pengujian validasi dari ahli maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Selanjutnya membuat kisi-kisi lembar angket atau kuesioner minat belajar. Adapun uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *reliability coefficient Cronbach's Alpha*, hasil penelitian bisa dikatakan reliabel apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.

Untuk menguji dan menganalisis data minat belajar siswa yang bersifat kuantitatif, maka dilakukan statistik uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample t-test* atau uji-t (*t-test*). Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas dilakukan agar hasil analisis data lebih meyakinkan, sehingga kesimpulannya tidak menyimpang dari kebenaran yang ada. Agar demikian maka data yang diperoleh harus berasal dari sampel yang berdistribusi normal yakni dengan uji normalitas data. Sedangkan untuk menguji variabel dari sampel homogen atau tidak, maka pengujian homogenitas varians menggunakan cara uji F yaitu dengan jenis uji ANOVA. Data dikatakan homogen jika berasal dari varians yang sama, oleh karena itu diperlukan uji homogenitas data.

Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini dirumuskan dengan simbol statistik yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Adapun H_0 dan H_a dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *Powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo.
- 2) H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *Powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo.

Hasil dari t_{hitung} kemudian dicocokkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% (t_{tabel}). Adapun pengambilan keputusan berdasarkan Sig adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
 - 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.
- Dari penjelasan diatas, jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka ada perbedaan yang signifikan. Akan tetapi jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka tidak ada perbedaan yang signifikan.

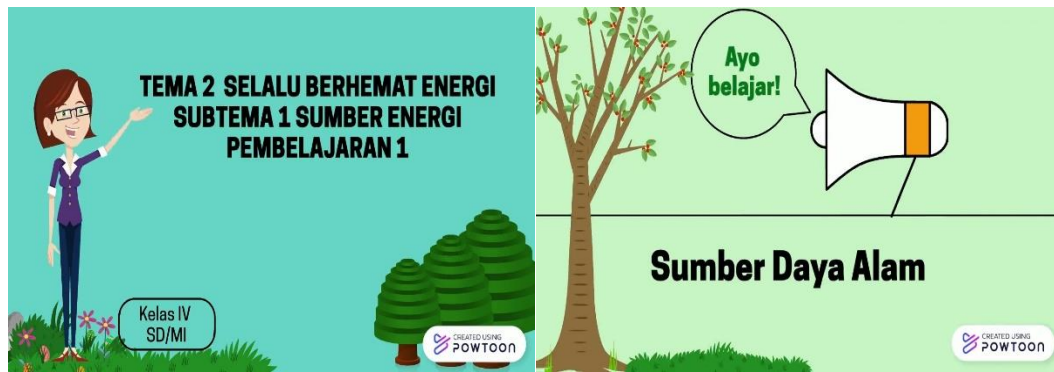
Hasil

Hasil Media Pembelajaran *Powtoon* yang Digunakan

Rancangan media pembelajaran *powtoon* ini dibuat berdasarkan materi pembelajaran yang diajarkan, yaitu pada Tema 2 (Selalu Berhemat Energi) Subtema 1 (Sumber Energi) Pembelajaran 1. Berdasarkan rancangan media pembelajaran *powtoon* yang telah dibuat, adapun bagian-bagian yang terdapat pada media pembelajaran ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tampilan cover media pembelajaran *powtoon*

Pada bagian tampilan cover, yaitu terdapat halaman utama yaitu Tema 2 (Selalu Berhemat Energi) Subtema 1 (Sumber Energi) Pembelajaran 1



Gambar 2. Tampilan cover media pembelajaran *Powtoon*

Tampilan pemetaan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Pada bagian tampilan pemetaan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator, terdapat kompetensi dasar dan indikator yang di paparkan sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan pada kelas IV. Dalam hal ini mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang di khususkan dalam pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dipilih peneliti dalam penelitian ini.

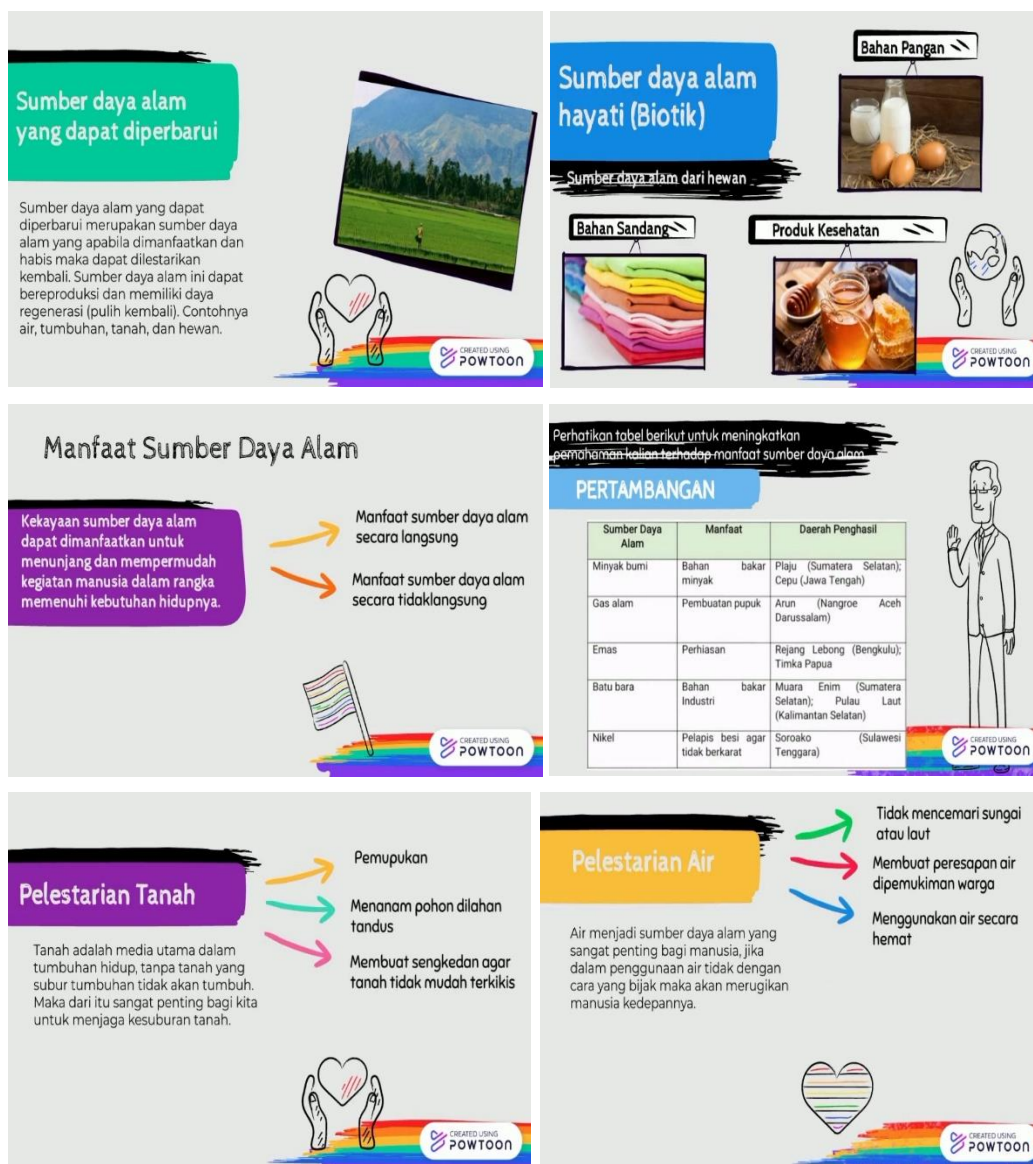


Gambar 3. Tampilan pemetaan KD dan Inikator media pembelajaran *Powtoon*

Tampilan materi pembelajaran media pembelajaran *Powtoon*

Pada bagian tampilan materi pembelajaran ini, terdapat uraian materi pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang sudah ditentukan dan dijelaskan pada bagian sebelumnya.




 Gambar 4. Tampilan materi pembelajaran media pembelajaran *Powtoon*

Hasil Uji Statistik Data

Berdasarkan hasil penyebaran angket *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil data minat belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Data Minat Belajar Siswa

Hasil Analisis	Pretest	Hasil Analisis	Posttest
Jumlah Nilai	767	Jumlah Nilai	1268
Mean	42,61	Mean	70,44
Nilai Minimal	25	Nilai Minimal	66
Nilai Maksimal	58	Nilai Maksimal	76

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) memperoleh jumlah keseluruhan minat belajar sebesar 767, sedangkan sesudah dilakukan perlakuan (*posttest*) memperoleh jumlah keseluruhan 1.268. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 42,61 adapun nilai rata-rata (*mean*) *posttest* sebesar 70,44. Nilai minimal untuk *pretest* sebesar 25 adapun nilai minimal untuk *posttest*

sebesar 66. Sedangkan nilai maksimal untuk *pretest* sebesar 58 dan nilai maksimal *posttest* sebesar 76.

Uji normalitas dilakukan agar hasil analisis data lebih meyakinkan, sehingga kesimpulannya tidak menyimpang dari kebenaran yang ada. Agar demikian maka data yang diperoleh harus berasal dari sampel yang berdistribusi normal yakni dengan uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal (Widarjono, 2015). Berikut hasil uji normalitas data dalam penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa

Data Minat Belajar	Signifikansi	Keterangan
Pretest	0,147	Normal
Posttest	0,200	Normal

(Sumber: Data primer diolah 2021)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui untuk nilai *pretest* diperoleh nilai signifikansi dari uji *one-sample Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,147 untuk *pretest* dan untuk nilai *posttest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Artinya data minat belajar *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua data penelitian sudah berdistribusi normal dan dapat dilakukan analisis lebih lanjut.

Pada tahap analisis data selanjutnya yaitu pengujian homogenitas data minat belajar siswa. Untuk menguji variabel dari sampel homogen atau tidak maka dilakukan pengujian homogenitas menggunakan cara uji F, dimana dapat dinyatakan data homogen apabila memperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau signifikansi (Sig) $> 0,05$ (Sugiyono, 2016). Berikut hasil uji homogenitas dalam penelitian ini.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Minat Belajar Siswa

Data Minat Belajar	F_{hitung}	Signifikansi	Df	F_{tabel}	Keterangan
Pretest Posttest	3,081	0,091	134	4,130	Homogen

(Sumber: Data primer diolah 2021)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 3,081 lebih besar dari F_{tabel} sebesar 4,130 dengan nilai signifikansi sebesar 0,091. Artinya data dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* angket minat belajar siswa homogen.

Berdasarkan hal tersebut, maka uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample t-test* atau uji-t (*t-test*) dengan bantuan program SPSS versi 25. Dalam penelitian ini uji-t (*t-test*) digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo. Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini yaitu, apabila *P Value* (Sig) $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk memperoleh t_{tabel} dapat menggunakan rumus $Df = N - 2$, dimana $N = 18$ sehingga $18 - 2 = 16$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,11991$. Berikut hasil uji hipotesis dalam penelitian ini:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Populasi	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Status
Siswa kelas IV	18	10,820	2,11991	H_a diterima dan H_0 ditolak

(Sumber: Data primer diolah 2021)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh t_{hitung} sebesar 10,820 dan t_{tabel} sebesar 2,11991, jadi $t_{hitung} 10,820 > t_{tabel} 2,11991$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan atau nyata antara minat belajar *pretest* dan minat belajar *posttest*, sehingga H_a diterima atau media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo. Berpengaruhnya media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* terhadap minat belajar siswa tidak terlepas dari pemanfaatan media belajar yang menarik dan mampu membuat siswa tertarik untuk memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan. Adanya media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* ini membantu pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS. Selain itu, siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru melalui media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Media pembelajaran dalam bentuk video merupakan media yang tepat untuk digunakan saat ini. Perhatian siswa akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan meningkat untuk mempelajari materi melalui video. Selain memberikan dampak positif kepada siswa, video akan lebih memudahkan guru untuk memberikan materi dan memberikan suatu gambaran kepada anak didik dan guru tidak perlu lagi membuat media dalam bentuk yang besar agar mampu menjangkau kelas sehingga akan menghemat tenaga waktu, dan biaya (Raihanati et al., 2020).

Media *powtoon* yang digunakan untuk pembelajaran memanfaatkan animasi-animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, guna menarik perhatian siswa. Adanya pemanfaatan animasi dapat menjadikan siswa mampu berpikir bagaimana materi yang dipelajarinya diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Adanya animasi-animasi yang dikemas dalam media pembelajaran, akan meningkatkan daya tarik siswa. Ketertarikan siswa akan menciptakan minat untuk mempelajari materi lebih jauh. Besar pengaruh media *powtoon* terhadap minat belajar siswa, tidak terlepas dari kecenderungan siswa pada usia kelas IV yang masih menyukai animasi-animasi. Sehingga pemanfaatan *powtoon* dimana di dalamnya terdapat animasi akan berpengaruh pada minat siswa untuk memperhatikan materi pembelajaran.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan bahwa terdapat penelitian lain yang memperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* mampu meningkatkan minat dan juga hasil belajar siswa. Minat belajar dapat dilihat dari kegiatan atau aktivitas yang dilakukan siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *powtoon* juga mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran (Ariyanto et al., 2018). Salah satu fungsi media pembelajaran *powtoon* yaitu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dan sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan (Etimar, 2017).

Terdapat penelitian yang memperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran dengan *powtoon* mampu meningkatkan minat belajar siswa (Septiana, 2014). Hasil penelitian lain juga diperkuat yang memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar dibandingkan dengan metode konvensional ceramah. Pada pelaksanaan pembelajaran IPS kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo dengan media *powtoon* terlihat siswa suka terhadap proses pembelajaran dan tertarik untuk mengetahui aktivitas yang selanjutnya.

Minat belajar siswa juga dapat terlihat dari beberapa siswa yang mencatat materi yang disampaikan tanpa disuruh. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat tercipta karena adanya aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, dimana dengan minat belajar yang tinggi diharapkan dapat berdampak pada hasil belajar (Yulia & Ervinalisa, 2017).

Pembelajaran IPS dengan menggunakan media *powtoon* pada kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan. Mulai dari persiapan sampai dengan memberikan point-point penting terkait materi pembelajaran. Penggunaan animasi-animasi yang menarik melalui media pembelajaran IPS berbasis *powtoon*, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Hal ini terbukti memberikan dampak pada peningkatan minat belajar siswa, dengan meningkatnya minat belajar siswa diharapkan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Simpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang muncul pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media pembelajaran semakin bervariasi menjadi tantangan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku sebagai sumber satu-satunya belajar. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan belajar. Salah satu alternatif untuk memperbaiki permasalahan tersebut yaitu dengan penggunaan media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo. Adapun hasil analisis data minat belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 42,61 adapun nilai rata-rata (*mean*) *posttest* sebesar 70,44. Sedangkan hasil uji hipotesis pada data minat belajar siswa diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,820 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,11991 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Data minat belajar siswa menunjukkan bahwa t_{hitung} $10,820 > t_{tabel}$ 2,11991. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan atau nyata antara minat belajar *pretest* dan minat belajar *posttest*, sehingga H_a diterima atau media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, adapun saran yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih kreatif dalam mengaplikasikan animasi-animasi apabila dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*, agar siswa tidak merasa bosan dan membuat suasana dalam kegiatan pembelajaran lebih menarik. Mengingat penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* ini memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa.
2. Pembelajaran berbasis media *powtoon* ini cenderung membuat suasana kelas menjadi ramai dengan adanya siswa-siswa yang aktif, sehingga diperlukan kesiapan yang matang sebelum adanya penerapan metode, model, strategi maupun media pembelajaran ini, agar siswa tetap bisa fokus terhadap apa yang dipelajarinya.
3. Penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* ini membutuhkan berbagai perangkat yang mendukung, seperti jaringan internet dan komputer sehingga

dibutuhkan persiapan yang lebih matang sebelum penerapan media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* ini diajarkan kepada siswa.

4. Penelitian ini mengenai penerapan pembelajaran IPS dengan media pembelajaran berbasis *powtoon*, hendaknya di kembangkan lebih lanjut untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih memuaskan dan lebih baik lagi dari penelitian yang sebelumnya.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SDN Jenggut Krembung Sidoarjo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta membantu memberi kemudahan kepada peneliti dalam menjalankan penelitian ini, dan bapak-ibu guru SDN Jenggut Krembung Sidoarjo yang telah membantu dan meluangkan waktunya untuk observasi di kelas. Siswa-siswi kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo yang telah banyak membantu berjalannya penelitian ini. Serta dari berbagai pihak yang telah membimbing dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Referensi

- 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>
- Asyifa, S. M. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*, 1-7.
- Etimar. (2017). Pengaruh Variasi Media Video Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (4), 2-8.
- 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>
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>
- Rustini, H. T. (2009). Penerapan Model Inkuiri dalam Meningkatkan Pembelajaran IPS SD Kelas IV Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v1i1.2721>
- Samodra, Suhartono, dan Stevanus. (2009). Multimedia Pembelajaran Reproduksi Manusia. *Jurnal Teknologi Informasi*. Vol 5 No.2 Oktober 2009. ISSN 1414.9999.
- Septiana, L. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- 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.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A., (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widarjono, A. (2015). Statistika Terapan Dengan Excel & SPSS. Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 121.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>