

Pemanfaatan Media Audio-Visual *Powtoon* Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Pancasila Semarang

Menik Tetha Agustina¹, Wulan Febiana²
Program Studi Psikologi, Universitas Nasional Karangturi Semarang^{1,2}
E-mail: menik.tetha@unkartur.ac.id¹, biafebiana@gmail.com²

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas media pembelajaran audio-visual *Powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Pancasila Semarang. Pendekatan yang digunakan adalah metode eksperimen, dengan *Pre-Experimental Design*, model *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian ini terdiri dari 12 siswa yang dipilih melalui metode kuota sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, serta pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah menggunakan *Powtoon*, yang dibuktikan dengan Uji T-Test dengan nilai signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa *Powtoon* efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran serta memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan variasi media pembelajaran lainnya untuk lebih mengoptimalkan motivasi belajar siswa di lingkungan pendidikan.

Kata kunci: Audio Visual *Powtoon*, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, *Pre-Experimental Design*.

Abstract. *This study aims to investigate the effectiveness of Powtoon's audio-visual learning media in increasing the learning motivation of grade IV students of Pancasila Elementary School Semarang. The approach used is the experimental method, with Pre-Experimental Design, One-Group Pretest-Posttest model. The sample of this study consisted of 12 students who were selected through the sampling quota method. Data was collected through interviews, observations, and pretest posttest. The results showed that there was a significant increase in students learning motivation after using Powtoon, as evidenced by the T-Test with a significance value of 0,000. This shows that Powtoon is effectively used as a learning medium that can increase student motivation in learning. This research makes a practical contribution to educators in applying technology in learning and provides a foundation for the development of more innovative learning strategies. It is suggested that further research can consider other variations of learning media to further optimize students learning motivation in the educational environment.*

Keywords: *Audio Visual Powtoon, Learning Media, Learning Motivation, Pre-Experimental Design.*

Pendahuluan

Keberhasilan pendidikan sangat berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan yang disediakan. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui pembaruan dalam sektor pendidikan, seperti implementasi pada kurikulum 2013. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang sifat pusatnya langsung kepada siswa, sehingga siswa aktif dalam setiap pembelajaran. Pada posisi ini, peran dari guru menjadi sangat penting karena adanya interaksi secara langsung dengan siswa. Dalam proses belajar mengajar, keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran serta dengan mudah memahami materi merupakan tujuan utama. Untuk memperoleh keberhasilan ini, guru diharapkan dapat menuntun siswa sehingga siswa dapat terus berkembang dan mendalami pengetahuan sesuai bidangnya.

Pesatnya kemajuan teknologi menjadi salah satu sebab berkembangnya ranah pendidikan. Proses pembelajaran yang ada saat ini dinilai sangat membutuhkan adanya teknologi. Tidak hanya itu, guru juga diharapkan tidak hanya memberikan materi saja. Namun, juga harus bisa menggunakan teknologi alat bantu

seperti media pembelajaran yang asik dan menarik yang tujuannya untuk membuat pembelajaran dikelas tidak monoton dan membosankan. Tafanao (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang berguna dalam proses pembelajaran dan mendorong adanya proses belajar yang merangsang pemikiran individu, perasaan, keterampilan, dan pemikiran siswa.

Sebagai individu yang akan menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran, guru diharapkan memiliki metode pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, baik, tepat, serta efisien. Pada era informasi dan teknologi saat ini, meskipun siswa dapat mempelajari pengetahuan dari berbagai sumber, peran guru tetap sangat penting dalam proses pembelajaran. Artinya, secepatnya maju teknologi, peran guru akan selalu dibutuhkan. Seorang guru harus menguasai materi pelajaran dan mampu menyajikannya dengan cara yang menarik sehingga dapat memikat perhatian siswa, membuat siswa aktif bertanya, serta dapat mengambil perhatian siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena inilah, guru tidak hanya berperan untuk

menyampaikan materi saja, melainkan juga harus bisa mengikuti perkembangan teknologi dan menggunakannya sebagai media pembelajaran agar lebih menarik siswa.

Fakta di lapangan yang telah peneliti amati menunjukkan bahwa kebanyakan guru di Sekolah Dasar Pancasila Semarang masih menggunakan metode pembelajaran yang belum diperbaharui sehingga dinilai kurang mampu menarik minat serta memotivasi siswa dalam pembelajarannya. Fajar, dkk (2017) berpendapat bahwa aspek penting dalam pembelajaran adalah media belajarnya. Dengan kemajuan teknologi, peserta didik di sekolah dasar mulai dibekali kemampuan untuk berfikir secara rasional, kritis, dan logis sehingga pelaksanaan pembelajaran memerlukan media sebagai alat untuk mendukung pengembangan kemampuan tersebut. Dengan adanya kemampuan ini, peserta didik akan lebih mengikuti kemajuan teknologi, sehingga akan lebih baik dalam berfikir dan belajar. Penerapan teknologi dalam pendidikan meningkatkan kemampuan dan keberhasilan tenaga pendidik yaitu guru. Selain membuat waktu belajar lebih efektif, kondusif, dan efisien, guru juga

akan lebih mudah dalam membimbing siswa, dan siswa juga dirasa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan adanya proses pembelajaran modern untuk beradaptasi dengan Audio Visual Aids (AVA), yaitu media yang dapat dilihat dan didengar. Teknologi media pembelajaran video digunakan dalam AVA untuk mengajar. Menurut Melinda (2017), media video pembelajaran adalah jenis media audio-visual yang menggabungkan objek bergerak dengan suara alami atau relevan. Media pembelajaran yang akan dibahas pada penelitian ini adalah *Powtoon*, yang merupakan aplikasi web berbasis TI atau Teknologi Informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Powtoon* juga memungkinkan pembuatan presentasi bahan ajar dengan animasi dan video presentasi karena memiliki fitur yang menarik dan mudah digunakan (Ernalida, 2018).

Animasi, efek transisi, serta pengaturan timeline yang mudah adalah beberapa fitur yang tersedia dalam *Powtoon* (Astika, R. Y., dkk, 2019). Penggunaan fitur-fitur yang mudah ini memberikan manfaat baik bagi guru

maupun siswa. Media yang memuat audio visual, akan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat materi yang diajarkan. Powtoon juga praktis digunakan, variatif, memotivasi, dan sangat memungkinkan terjadinya feedback dari peserta didik. Pada kondisi ini, proses pemikiran siswa terhadap mata pelajaran akan jauh lebih detail, sehingga terciptanya kegiatan belajar yang aktif.

Melalui penggunaan media powtoon, diharapkan guru dapat lebih mudah untuk menyiapkan bahan ajar yang berbeda, sehingga siswa akan tertarik untuk mempelajarinya. *Powtoon* tidak hanya memudahkan guru, tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dalam menyimak materi yang disampaikan. Media ini dapat menumbuhkan pemikiran kritis dan kreativitas siswa. *Powtoon* juga memungkinkan untuk membuat suasana belajar kondusif dan tidak terlalu bergantung pada komunikasi verbal saja. Dengan adanya *Powtoon* ini, suasana yang dominan dalam proses pembelajaran akan menyenangkan sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Kelebihan *Powtoon* terletak pada berbagai fitur animasi sehingga membuat video pembelajaran dan

presentasi akan terlihat hidup dan jauh lebih menarik dibandingkan dengan sebelum menggunakan *Powtoon*.

Penelitian yang dilakukan oleh Wisnarni, Erviyenni, dan Haryati (2016) menyatakan bahwa *Powtoon* dianggap sebagai media pembelajaran yang valid. Aspek isi, kemudahan penggunaan, perancangan, serta, pedagogik merupakan empat aspek penting yang wajib dimiliki media pembelajaran dan dapat dipenuhi oleh *Powtoon*. Trina (2016) mengungkapkan bahwa *Powtoon* membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar, membuat materi yang disampaikan dapat diterima baik oleh siswa, dan mengasah kreatifitas. *Powtoon* juga sangat bermanfaat dan berguna dalam membantu siswa menyelesaikan tugas-tugasnya. Tidak hanya tugas individu saja, melainkan tugas kelompok. Kholilurrohmi (2017) juga sependapat bahwa *Powtoon* dinilai efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini terjadi karena *powtoon* sukses meningkatkan hasil belajar kimia pada siswa SMA.

Berdasarkan penelitian Nugroho (2020) tentang media *Powtoon* untuk materi cerita pendek pada kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu, diketahui bahwa 88% merupakan tingkat

kevalidan materi, 86% penyajian materi, 90% kontekstual tampilan, 90% kevalidan tampilan, dan 88% pemrograman kontekstual. Seluruh media ini dinilai efektif karena menarik, valid, sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa.

Sunaengsih (2016) juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa *Powtoon* memiliki pengaruh baik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar terakreditasi A, dengan tingkat pengaruh sebesar 45,54%. Selain itu, penelitian Qurrotaini dkk (2020) menemukan bahwa media pembelajaran *Powtoon* memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar para siswa. Menurut penelitian Ernalida, dkk (2018) siswa akan lebih antusias dan mudah memahami materi yang disampaikan karena adanya animasi yang menarik yang ada pada media belajar *Powtoon*. Motivasi dalam kegiatan belajar mengajar, dinilai menjadi satu faktor yang sangat penting. Oleh karena ini, guru diharapkan bisa untuk selalu mendukung dan memberi motivasi kepada siswanya agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Motivasi berperan sebagai sumber energi yang mendorong tingkah laku, menentukan arah tindakan, dan

mengatur intensitas kegiatan. Motivasi belajar juga berguna untuk mendorong partisipasi dan keaktifan peserta didik. Menurut Harmalis (2019) keaktifan siswa sangat diperlukan demi terciptanya kemudahan dalam memahami dan menangkap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Adapun aspek yang dilibatkan dalam materi pelajarannya adalah aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Tak hanya itu, menurut Nasrah & Muafiah (2020) kemauan untuk bekerja keras pada tugas yang diberikan guru, ketekunan menghadapi tantangan, kecenderungan menyukai pembelajaran mandiri, kecepatan dalam menyelesaikan tugas rutin, ketegasan dalam mempertahankan keyakinan, serta kesenangan dalam menemukan dan menyelesaikan masalah merupakan bagian dari indikator motivasi belajar. Setiap siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang bervariasi. Biasanya, siswa yang sangat termotivasi mengalami proses pembelajaran yang berbeda dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi. Ketika mayoritas siswa kurang termotivasi, pembelajaran cenderung membosankan dan menyebabkan kurangnya semangat dan konsentrasi. Di sisi lain, Ketika Sebagian

besar siswa memiliki motivasi yang tinggi, pembelajaran cenderung menjadi lebih dinamis dan efisien.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran bisa menjadi solusi untuk mengatasi berbagai kendala yang mungkin muncul, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih optimal. Salah satu komponen penting yang harus diterapkan dalam pembelajaran modern adalah media pembelajarannya. Menurut penelitian sebelumnya, salah satu media pembelajaran yang efektif adalah Powtoon karena terbukti berhasil meningkatkan kualitas belajar bagi para peserta didik.

Penelitian ini terinspirasi untuk menguji manfaat dari media audio-visual *Powtoon* guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Pancasila Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan media audio-visual *Powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Pancasila Semarang. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai Powtoon yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan akan memberikan dampak yang positif sekaligus berguna bagi semua pihak yang membaca dan seluruh pihak yang terlibat, terutama bagi siswa dan guru di SD Pancasila Semarang. Dari segi teoritis, diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi sumber pengetahuan dan referensi penting dibidang pendidikan, memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang efektivitas media audio visual Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Hal ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk terus belajar dan berfikir kreatif agar dapat menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran yang mana akan lebih menarik minat siswa dalam belajar.

Secara praktis, diharapkan agar dengan adanya penelitian ini, dapat bermanfaat secara optimal bagi siswa, pendidik, kepala sekolah, peneliti, dan peneliti berikutnya. Peserta didik dapat mengalami peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi melalui penggunaan media *powtoon*. Bagi pendidik, penelitian ini memberikan wawasan baru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi kepala sekolah untuk

mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah. Para peneliti akan memiliki data tambahan yang berharga dalam menggali lebih dalam mengenai penggunaan media pembelajaran modern. Dan peneliti berikutnya dapat melanjutkan penelitian ini untuk menguatkan temuan dan memberikan kontribusi lebih lanjut dalam bidang pendidikan.

Peserta didik diharapkan mendapatkan minat belajar yang lebih antusias, menyenangkan, kreatif, serta bermakna dengan memakai media *Powtoon*. Ini akan membantu mereka lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran. Pendidik diharapkan dapat memperluas wawasan serta kreatifitas agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan media *powtoon*, sehingga mereka dapat memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang mungkin kurang dalam minat belajar. Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan masukan dan dukungan yang diperlukan untuk keberhasilan pemanfaatan media *powtoon* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Peneliti berharap, adanya penelitian ini dapat memberi manfaat

dan memperbanyak referensi berharga bagi kajian ilmu psikologi, terutama dibidang psikologi pendidikan. Ini akan menjadi bekal yang berguna bagi peneliti untuk berperan sebagai pendidik di masa yang akan datang. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan pengetahuan dan menjadi referensi tambahan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji dan mendalami lebih jauh mengenai pemanfaatan media audio-visual *Powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi seperti *Powtoon*, dapat berdampak pada proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang memungkinkan siswa aktif berpartisipasi secara individu dan kelompok untuk melaksanakan suatu proses atau percobaan, sebagaimana dijelaskan oleh Hamdayana (2017). Intervensi atau perlakuan yang diberikan kepada subjek atau objek penelitian merupakan salah satu aspek utama dalam

penelitian eksperimen, seperti yang diungkapkan oleh Maksum (2018).

Desain penelitian yang diterapkan adalah *Pre-Eksprimental Design* dengan mengadopsi kerangka model *One-Group Pretest-Posttest Design*. *Pre-Exprimental Design* adalah jenis penelitian yang melibatkan sampel yang hanya satu kelompok atau kelas, di mana tes diberikan sebelum dan setelah adanya perlakuan, tanpa adanya kelompok lain (Sugiyono, 2014). Oleh karena itu, *One-Group Pretest-Posttest Design* ini tidak memiliki kelompok pembanding atau kelompok kontrol. *One-Group Pretest-Posttest Design* dipilih karena adanya tes awal sebelum perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat dibandingkan dengan kondisi awal subjek secara lebih akurat.

Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, namun melakukan evaluasi awal yang bertujuan untuk menilai seberapa baik kemampuan siswa sebelum mereka mengikuti pembelajaran dengan *Powtoon*. Selanjutnya, siswa diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan *powtoon*. Setelah pembelajaran selesai, seluruh siswa diberikan tes akhir (*posttest*) yang bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan media audio-visual

Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan ini, diharapkan penelitian bisa mengidentifikasi besarnya efek atau pengaruh penggunaan *powtoon* secara pasti terhadap motivasi belajar siswa.

Populasi atau fokus utama pada penelitian ini adalah siswa di SD Pancasila yang duduk dibangku kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 12 siswa, yang dipilih melalui metode *quota sampling*. *Quota sampling* merupakan Teknik pengambilan sampel yang memperhitungkan jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian dan mengikuti proposisi tertentu dari populasi yang sedang diteliti.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data di dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Proses wawancara dilakukan dengan seluruh siswa kelas IV dan wali kelas IV di SD Pancasila Semarang. Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara pandang siswa, pendapat, pengalaman serta pendapat wali kelas terkait dengan penggunaan *powtoon* dalam pembelajaran.

Selain itu, observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung di kelas untuk menilai

bagaimana pemanfaatan media audio-visual *Powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Observasi dalam penelitian ini, beracuan kepada pengamatan perilaku, interaksi, serta respon siswa terhadap pembelajaran dengan media *Powtoon*.

Data diperoleh melalui metode wawancara dan observasi secara simultan guna mendapatkan informasi yang komprehensif dan mendalam terkait dengan pengalaman serta interaksi siswa saat belajar menggunakan *Powtoon*. Observasi memberikan gambaran langsung tentang situasi pembelajaran dengan *powtoon*, sementara wawancara memungkinkan peneliti untuk mendapatkan *insight* yang lebih dalam mengenai persepsi dan pengalaman individu terkait dengan motivasi belajar.

Data yang terkumpul dari observasi dan wawancara diperkuat dengan menggunakan alat ukur berupa *pretest* dan *posttest*. Alat ukur pada penelitian ini mengadopsi indikator motivasi belajar yang dijelaskan oleh Uno (2014) yang mencakup beberapa aspek penting seperti hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam

belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta situasi belajar yang kondusif.

Data dianalisis dengan menggunakan *T-Test* dan didukung oleh perangkat lunak *SPSS 22 for Windows*. Teknik ini berguna untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* setelah adanya pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah memberikan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan media audio-visual *Powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Pancasila Semarang.

Hasil

Penelitian ini menggunakan angket yang disebarakan kepada para siswa kelas IV SD Pancasila yang telah diberi perlakuan, yaitu belajar dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual *Powtoon*. Berpedoman dari data angket, peneliti melakukan analisis lebih lanjut menggunakan Uji T-Test pada instrument *pretest* dan juga *posttest* sesudah melakukan proses *screening* pada siswa. Berikut adalah hasil analisis data yang terkumpul yang direpresentasikan pada tabel 1 dan tabel 2 di bawah :

Tabel 1

Nilai Rekapitulasi Pretest

| No | Nama | Skor | | | | | | Jumlah |
|-----------|------|-------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|--------|
| | | Hasrat dan Keinginan Berhasil | Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar | Harapan dan Cita-cita Masa Depan | Penghargaan dalam Belajar | Kegiatan yang Menarik dalam Belajar | Situasi Belajar yang Kondusif | |
| 1 | DBR | 7 | 11 | 9 | 9 | 7 | 10 | 53 |
| 2 | AA | 8 | 5 | 9 | 5 | 6 | 4 | 37 |
| 3 | NR | 8 | 9 | 10 | 9 | 7 | 6 | 49 |
| 4 | LK | 7 | 5 | 9 | 7 | 5 | 9 | 42 |
| 5 | AME | 6 | 7 | 8 | 9 | 8 | 10 | 48 |
| 6 | MR | 10 | 7 | 5 | 9 | 5 | 9 | 45 |
| 7 | MF | 7 | 6 | 6 | 9 | 6 | 5 | 39 |
| 8 | ARS | 8 | 10 | 4 | 4 | 7 | 4 | 37 |
| 9 | PY | 9 | 9 | 7 | 5 | 9 | 8 | 47 |
| 10 | RHA | 10 | 7 | 9 | 7 | 4 | 7 | 44 |
| 11 | SW | 5 | 7 | 6 | 8 | 4 | 8 | 38 |
| 12 | MDH | 7 | 7 | 10 | 8 | 7 | 8 | 47 |
| Rata-Rata | | | | | | | | 43,83 |

Tabel 2

Nilai Rekapitulasi *Posttest*

| No | Nama | Skor | | | | | | Jumlah |
|-----------|------|-------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|--------|
| | | Hasrat dan Keinginan Berhasil | Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar | Harapan dan Cita-cita Masa Depan | Penghargaan dalam Belajar | Kegiatan yang Menarik dalam Belajar | Situasi Belajar yang Kondusif | |
| 1 | DBR | 13 | 13 | 15 | 15 | 11 | 14 | 81 |
| 2 | AA | 10 | 12 | 15 | 13 | 10 | 12 | 72 |
| 3 | NR | 14 | 10 | 12 | 13 | 12 | 11 | 72 |
| 4 | LK | 9 | 11 | 13 | 12 | 11 | 12 | 68 |
| 5 | AME | 11 | 12 | 12 | 13 | 11 | 10 | 69 |
| 6 | MR | 15 | 11 | 13 | 13 | 10 | 11 | 73 |
| 7 | MF | 14 | 12 | 13 | 14 | 9 | 13 | 75 |
| 8 | ARS | 13 | 13 | 13 | 10 | 10 | 8 | 67 |
| 9 | PY | 12 | 13 | 12 | 10 | 13 | 9 | 69 |
| 10 | RHA | 10 | 10 | 12 | 13 | 12 | 13 | 70 |
| 11 | SW | 11 | 12 | 14 | 12 | 13 | 12 | 74 |
| 12 | MDH | 11 | 13 | 16 | 11 | 14 | 12 | 77 |
| Rata-Rata | | | | | | | | 72,25 |

Setelah melihat adanya perbedaan hasil antara skor *pretest* dan *posttest* dengan pemberian pembelajaran menggunakan media audio visual *powtoon*, dilakukan pengolahan data

menggunakan Uji T-test menggunakan bantuan SPSS Versi 22.0, dan berikut adalah analisis yang didapatkan dari keseluruhan data yang sudah dikumpulkan.

| Paired Sample Statistics | | | | | |
|--------------------------|----------|---------|----|---------------|-----------------|
| | | Mean | N | Std. Deviaton | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Pretest | 43.8333 | 12 | 5.25415 | 1.51674 |
| | Posttest | 72.2500 | 12 | 4.07040 | 1.17502 |

| Paired Sample Test | | | | | | | | | |
|--------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|--|-----------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 9% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| PPair 1 | Pretest - Posttest | -28.41667 | 5.23030 | 1.50986 | -31.73984 | -25.09349 | -18.821 | 11 | .000 |

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) yaitu sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,5. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara instrument pretest dan juga posttest. Hasil ini mengidentifikasi bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang cukup besar, yaitu penggunaan media pembelajaran audio visual *powtoon*.

Berdasarkan Uji T-Test yang telah dilakukan, diketahui bahwa adanya perbedaan antara sebelum dan setelah diberikannya perlakuan kepada siswa

menggunakan media pembelajaran *Powtoon* yang berbasis audio dan visual. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dapat lebih berhasil jika dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, seperti *powtoon*, dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media atau menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, adanya media belajar yang menyenangkan dan sesuai dapat memberi peningkatan minat belajar yang signifikan pada siswa.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran, seperti aplikasi *powtoon*, merupakan suatu bagian penting dalam proses pembelajaran. *Powtoon* adalah contoh media belajar dengan basis audio visual yang menyediakan banyak fitur seperti animasi, serta timeline yang cukup mudah untuk diaplikasikan. Tidak hanya *Powtoon*, terdapat juga CD pembelajaran, tutorial interaktif, dan *E-Learning* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Meskipun demikian, banyak dari media-media tersebut belum sepenuhnya menyenangkan sebagai media belajar karena kebanyakan merupakan bacaan yang banyak dinilai membosankan dan kurang menarik bagi siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran terasa membosankan, terutama bagi siswa kelas IV di SD Pancasila Semarang yang merasakan kejenuhan dengan pemaparan materi melalui papan tulis dan buku paket.

Oleh karena itu, terdapat kebutuhan akan inovasi dalam adanya pembelajaran yang mudah dibuat, efektif, efisien, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Inovasi ini diperlukan untuk membuat

pembelajaran dinamis dan interaktif, serta mendorong minat siswa dalam belajar.

Penelitian ini mengungkap bahwa *Powtoon* memiliki dampak positif berkaitan dengan peningkatan motivasi siswa kelas IV di SD Pancasila Semarang dalam belajar. Hal ini tercermin dari hasil motivasi belajar yang terlihat berbeda antara sebelum dan setelah penggunaan *Powtoon*, dimana dengan *Powtoon* motivasi belajar siswa jauh mengalami peningkatan yang signifikan.

Arsyad (2011) menyatakan bahwa media merupakan alat yang berguna sebagai penengah dalam pencapaian informasi, baik secara grafis (visual) maupun auditif, dalam konteks pengajaran disebut sebagai media pembelajaran. *Powtoon*, seperti yang dijelaskan oleh Ernalida dkk (2018), adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan fitur yang menarik dan mudah untuk difahami dalam pembuatan video animasi dan presentasi bahan ajar pembelajaran.

Pendapat dari Fitriyani (2019) menjelaskan bahwa *Powtoon* sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk diaplikasikan dalam membuat materi pelajaran dan dapat

menghindarkan siswa dari kejenuhan pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wulansari, dkk (2020) yang menemukan kondisi dimana siswa akan jauh lebih mengerti dan tertarik pada saat belajar menggunakan Powtoon disebabkan oleh Powtoon yang dapat digunakan berulang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Maulana, Ismet, & Suwandi (2019) pada penelitiannya menyatakan bahwa *Powtoon* merupakan media pembelajaran dengan audio visual yang cukup efektif untuk mendukung dan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA. Hal ini menunjukkan bahwa *Powtoon* bisa digunakan sebagai alat yang baik dan terbukti berhasil dalam meningkatkan semangat, minat, serta motivasi siswa di berbagai mata pelajaran. Melalui tinjauan terhadap beberapa penelitian sebelumnya, terlihat bahwa aplikasi video animasi *powtoon* memiliki peran yang signifikan dalam bidang media pembelajaran. Sebagai contoh, Julianingrum, dkk (2015) menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adanya penggunaan media *Powtoon* dalam pelajaran akuntansi keuangan mampu meningkatkan prestasi

siswa. Mahendra (2016) juga melakukan penelitian dan mendapati adanya penerapan pembelajaran menggunakan Powtoon dapat membuat siswa lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran, tertarik untuk aktif dalam bertanya, mampu menggunakan media serta alat peraga, sehingga secara tidak langsung juga akan meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, manfaat lain dari Powtoon juga dijelaskan pada penelitian Trina (2016) yang mengungkapkan bahwa Powtoon bisa membantu peningkatan tugas individu dan kelompok siswa, mempererat aktivitas siswa dan guru, dan membantu meningkatkan keterampilan guru saat mengelola pembelajaran agar lebih difahami oleh siswa. Temuan dari Kholilurrohmi (2017) juga menegaskan bahwa Powtoon dinilai efektif sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran kimia. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *powtoon* memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran siswa dan juga guru dengan berbagai manfaat.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian ini, diketahui bahwa adanya penerapan audio visual di dalam pembelajaran dengan menggunakan *powtoon* telah memberikan dampak yang baik bagi antusias dan minat belajar siswa. Penggunaan media ini dinilai sangat menarik karena menghadirkan banyak gambar, tulisan yang mudah dipahami, serta warna-warni yang menarik. Maka, *Powtoon* sebagai alat bantu pembelajaran turut berperan dalam meningkatkan semangat belajar para siswa.

Analisis data yang dilakukan juga mengungkapkan adanya koneksi yang solid antara pemanfaatan media audio visual *Powtoon* dan dorongan belajar siswa di kelas IV SD Pancasila Semarang. Oleh karena itu, disarankan untuk penelitian berikutnya, peneliti dapat mempertimbangkan penggunaan media selain *Powtoon* dalam upaya peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran. Ada banyak sekali media pembelajaran yang menarik, kreatif, memotivasi, dan mendorong semangat siswa saat pembelajaran. Dengan demikian, variasi dalam penggunaan media pembelajaran bisa digunakan sebagai metode dan strategi yang efektif

untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara menyeluruh.

Pustaka Acuan

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astika, R. Y., dkk. (2019). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan *Powtoon*. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*. 2(2), 85-96.
- Awalia, I., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10(1), 49-56.
- Costa, M. (2013). *Choosing the Right Assessment Method: Pre-Test/Post-Test Evaluation*. Boston University, Cabrillo Colleges SLO Websites. Diakses pada tanggal 29 Juni 2023.
- Dewi, F. F., & Handayani, S, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4), 2530-2540.
- Ernalida, D. (2018). *Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*. *Jurnal Logat*. 5(2).
- Fajar, S., dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu.

- Jurnal Pengajaran MIPA*. 3(2), 101-114.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. 6(1), 104-114.
- Harmalis. (2019). Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam. *Indonesian Journal of Counseling & Development*. 1(1), 51-61.
- Julianingrum, I. R., dkk. (2015). Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Kholilurrohmi, I. (2017). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semester 1 SMAN 1 Pleret. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mahendra, M. (2016). Penerapan Animasi Powtoon Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kragilan 02 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016. Sukoharjo: Univet.
- Maulana., dkk. (2019). Keefektifan Media Powtoon Dalam Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V SD. *Indonesian Journal of Conservation*. 8(1).
- Melinda, A.V., dkk. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kratonkencong. *Journal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 3(2), 158-164.
- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 3(2), 207-213.
- Nugroho, P. W. A. (2020). Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Peranti, Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains). Pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*. 2(1), 41-47.
- Qurrotaini, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. 1-7.
- Risdianto, E. (2019a). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Academia.Edu*.
- Risdianto, E. (2019b). Kepemimpinan Dalam Dunia Pendidikan Di Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. 1-12.
- Rosiyanti, H., Eminita, V., & Riski, R. (2020). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*. 6(1), 77-86.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah

- Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 3(2), 183-190.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Journal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 101-113.
- Trina, Z. (2016). Penerapan Media Animasi Audiovisual Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh. *Skripsi*. Aceh: Universitas Syiah Kuala Darussalam.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wisnarni, E., Erviyenni., & Haryati, S. (2016). *The Development of Learning Media Based Powtoon on The Subject of Colloid at SMA/MA*. Riau: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
- Wulansari, Y., dkk. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 8(2), 269-279.