

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS III DI SD NEGERI WILAYAH II KECAMATAN
POLEWALI KABUPATEN POLEWALI MANDAR**

Intan Permata Sari Aco¹, Abdul Saman², Amir Pada³

¹Administrasi Pendidikan-Pendidikan Dasar Universitas Negeri Makassar

²PGSD Universitas Negeri Makassar

³PGSD Universitas Negeri Makassar

¹intansariaco@gmail.com, ²abdul.saman@unm.ac.id, ³amir.pada@unm.ac.id

ABSTRACT

This research uses a quantitative approach with a type of experimental research aimed at testing hypotheses or theories through measurement and analysis of numerical data. The main goal of experimental research is to determine cause-and-effect relationships between the variables studied. Research in the form of Quasi Experimental Design uses methods that do not fully control the variables that influence the research results, but can still provide useful information about the cause-and-effect relationships between the variables studied. Based on the problem formulation: (1) What is the description of the use of Powtoon learning media among class III students at SD Negeri Region II, Polewali District, Polewali Mandar Regency? (2) What is the description of students' learning motivation before and after using Powtoon learning media in class III of Region II Public Elementary School, Polewali District, Polewali Mandar Regency? (3) Is there an effect of using Powtoon learning media on the learning motivation of class III students at SD Negeri Region II, Polewali District, Polewali Mandar Regency? So this research aims to find out: (1) An overview of the use of Powtoon learning media in class III students at SD Negeri Region II, Polewali District, Polewali Mandar Regency (2) A description of students' learning motivation before and after using Powtoon learning media in class III at SD Negeri Region II Polewali District, Polewali Mandar Regency (3) The influence of using Powtoon learning media on the learning motivation of class III students at SD Negeri Region II, Polewali District, Polewali Mandar Regency.

Keywords: powtoon learning media and learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji hipotesis atau teori melalui pengukuran dan analisis data numerik. Tujuan utama penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antar variabel yang diteliti. Penelitian berbentuk Quasi Eksperimental Design ini menggunakan metode yang tidak sepenuhnya mengendalikan variabel-variabel yang mempengaruhi hasil penelitian, namun tetap dapat memberikan informasi yang berguna mengenai hubungan sebab-akibat antar variabel yang diteliti. Berdasarkan rumusan masalah: (1)

Bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran Powtoon pada siswa kelas III SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar? (2) Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Powtoon di kelas III SDN Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar? (3) Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Powtoon terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar? Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Gambaran penggunaan media pembelajaran Powtoon pada siswa kelas III SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar (2) Gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Powtoon pada kelas III SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar (3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran Powtoon terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar.

Kata Kunci: media pembelajaran *powtoon* dan motivasi belajar

A. Pendahuluan

Peningkatan kualitas pendidikan menjadi hal yang sangat penting dalam memajukan masyarakat dan menciptakan kesempatan yang lebih baik. Usaha yang terus diwujudkan oleh segenap insan pendidikan Indonesia. Pendidikan berperan serta dalam menciptakan generasi masa depan yang berkualitas. Hal tersebut telah terkandung dalam Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, telah dirumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Ombudsman Republik Indonesia (ORI) mendukung pelaksanaan sistem zonasi dan menyarankan untuk melanjutkannya dengan perencanaan dan pengawasan lebih dekat, khususnya dalam pelaksanaan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). Hal ini menandakan bahwa urusan sistem zonasi sangat

menentukan dalam hal meningkatkan kualitas pendidikan (Kemdikbud, 2019).

Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat dimulai dari berbagai langkah, termasuk peningkatan kualitas pendidikan guru melalui pelatihan yang terstruktur. peningkatan kualitas pendidikan di sekolah melalui perbaikan proses pembelajaran di kelas. Proses belajar yang dilakukan siswa akan sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh peranguru karena guru merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran adalah sebuah alat atau cara yang digunakan untuk membantu proses belajar siswa. Dalam pembelajaran media yang digunakan dapat berupa bahan ajar, peralatan, teknologi, ataupun interaksi antar siswa dan guru. Tujuannya adalah untuk memperbaiki pemahaman, memperluas ilmu pengetahuan, dan memperkaya keterampilan siswa dalam lingkungan yang efektif dan efisien.

Salah satu media pembelajaran

adalah *Powtoon*. *Powtoon* adalah perangkat lunak pembuatan presentasi visual berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi interaktif dengan animasi dan efek. Dengan *Powtoon*, guru bisa membuat video pembelajaran pendek yang menampilkan teks, gambar, animasi, dan efek visual lainnya. Video bisa disertai narasi atau musik.

Guru juga bisa memanfaatkan fitur interaktif *Powtoon* untuk membuat kuis atau *polling* sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Powtoon* dapat menjadi solusi tepat untuk membuat presentasi yang menarik perhatian siswa.

Johnson (2022: 45) mengemukakan bahwa *Powtoon* adalah alat yang sangat berguna untuk membuat konten digital edukasi yang disukai siswa generasi milenial dan generasi z. Animasinya membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga termasuk audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran.

Pada media pembelajaran

Powtoon siswa didorong untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pemahaman materi yang dimaterikan. Hal ini membantu mereka menggali aspek yang lebih dalam topik yang diulas dan memperkenalkan teknologi animasi sebagai alat belajar yang menarik dan interaktif. Siswa dapat memperbaiki kemampuan komunikasi dan presentasi secara visual, serta memperkenalkan diri dengan teknologi yang semakin penting dalam era modern ini.

Sedangkan Setiawan (2022: 25) mengemukakan bahwa *Powtoon* adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimanfaatkan secara luas oleh pengajar dan instruktur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simple.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pengertian media pembelajaran *Powtoon* adalah aplikasi online yang membantu pembuatan animasi interaktif dan presentasi berbahasa Inggris.

Dengan menggunakan *Powtoon*, pengguna dapat membuat video pendamping pembelajaran yang menarik dan inovatif, membuat belajar lebih bersama dan menarik bagi murid. Fitur yang tersedia di *Powtoon*, seperti template animasi, gambar vektor, dan efek visual, memudahkan pengguna untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan informatif.

Adapun rumusan masalah penelitian yaitu untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada siswa kelas III di SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar, Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Powtoon* di kelas III SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar, dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar.

Manfaat penelitian diantaranya yaitu manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah

wawasan khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam Pendidikan Dasar.

Manfaat secara praktis Bagi akademisi Universitas Negeri Makassar (UNM), sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Administrasi Pendidikan-Pendidikan Dasar. Bagi peneliti, menjadi input dan pedoman dalam pengembangan penelitian di masa depan serta berfungsi sebagai referensi penting bagi calon pembimbing. Bagi kepala sekolah, sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas sekolah. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbaikan proses pembelajaran yang mengutamakan pada keterlibatan siswa secara aktif dan dapat mengasah keterampilan dan mengelola pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. Dan Bagi siswa, sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, lebih mampu meningkatkan interaksi dengan siswa- siswa yang lain.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih sebab pendekatan ini dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar.

Desain penelitian merupakan cara yang dipilih dalam melakukan prosedur atau langkah-langkah penelitian. Penelitian eksperimen ini menggunakan bentuk *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Pada desain penelitian ini diawali dengan tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada kedua kelas, kemudian diberi perlakuan (*treatment*).

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok (Kelas)	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugyono, 2017

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Jadi, analisis statistik deskriptif untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sukowati, 2017). Cara menganalisis angket pada penelitian ini menggunakan skala likert. Sedangkan dan analisis statistik inferensial terdiri dari uji asumsi data termasuk (uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil ini mendeskripsikan tentang tujuan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya berisi mengenai gambaran penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar. Dengan adanya penelitian ini juga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon*

terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 2 Validasi Instrumen

Interval rata-rata	Kategori
1,0 - 1,75	Tidak Valid
1,75 - 2,50	Kurang Valid
2,50 - 3,25	Valid
3,25 - 4,00	Sangat Valid

Sumber : (Aulia & Indana, 2020)

Setelah divalidasi, maka seluruh item angket yang berjumlah 30 butir pernyataan dapat digunakan dalam penelitian. 30 butir pernyataan tersebut kemudian digunakan sebagai instrumen pengukur motivasi belajar siswa di awal sebelum penerapan (*pre test*). Setelah diadakan *pre test* peneliti kemudian menerapkan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Powtoon* sebagai treatment di kelas III pada kelas eksperimen.

Pada penggunaan media pembelajaran *Powtoon* diperoleh gambaran sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pre test* kepada siswa baik kelas eksperimen maupun kepada kelas kontrol, pertemuan kedua dan ketiga pada kelas III A sebagai kelas eksperimen

diberikan *treatment* berupa media pembelajaran *Powtoon* sedangkan pada kelas III B sebagai kelas kontrol tanpa pemberian *treatment*. Dan terakhir, pertemuan keempat memberikan *post test* kepada kedua kelas. Dalam pelaksanaannya dapat dilihat dari hasil aktivitas peneliti mengajar dan aktivitas siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Motivasi belajar siswa yang dimaksud pada penelitian ini ialah motivasi belajar terhadap mata pelajaran IPAS yang terdiri atas enam indikator kegiatan, seperti kegiatan yang menimbulkan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita untuk masa depan, adanya penghargaan dalam bentuk kelompok, ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran, dan ada lingkungan yang kondusif agar siswa dapat belajar dengan baik. Untuk mengukur variabel motivasi belajar diukur menggunakan angket.

Tabel 3 Deskripsi Hasil *Pre Test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik	
Jumlah Sampel	21	21
Nilai Terendah	52	47

Nilai Tertinggi	82	87
Rata-rata (Mean)	68,14	68,29
Rentang nilai (Range)	30	40
Standar Deviasi	8.481	9,885
Median	70,00	69,00
Modus	56	69

Sumber: *IBM Statistics Version 22*

Berdasarkan pada tabel 3 dengan jumlah sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu 21 siswa diperoleh data motivasi belajar siswa tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh pada *Pre test* nilai tertinggi dan terendah kelas eksperimen dan kelas kelas kontrol relatif sama sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar antara kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan. Adapun deskriptif hasil *Pre test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diperoleh dari *IBM Statistics version 22*.

Tabel 4 Deskripsi Hasil *Post Test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik	
Jumlah Sampel	21	21
Nilai Terendah	67	55

Nilai Tertinggi	96	90
Rata-rata (Mean)	81,95	71,76
Rentang nilai (Range)	29	27
Standar Deviasi	8.345	8.960
Median	82,00	72,00
Modus	76	73

Sumber: *IBM Statistics Version 22*

Sesuai dengan tabel 4 menunjukkan adanya signifikan terhadap motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat diamati pada nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 81,95 sedangkan nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol sebesar 71.76. Sementara itu data nilai *post test* kelas eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Hal itu dapat diamati pada nilai rentang (*range*) antara kedua kelompok yang mana kelompok eksperimen sebesar 29 dan pada kelompok kontrol sebesar 27. Hasil rata-rata *post test* kelas eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *post test* kelas kontrol dengan penerapan metode konvensional berupa ceramah di kelas kontrol yang dibuktikan dengan nilai *mean* dan nilai maksimum serta minimum kelas

eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

D. Pembahasan

Penelitian ini di lakukan di SD Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali Kabupaten Polewali Mandar selama 4 kali pertemuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian dimulai pada kelas eksperimen, pertemuan pertama diberikan *Pre test* , kemudian dilakukan pembelajaran (*treatment*) selama 2 kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. Pada kelas kontrol pertemuan pertama juga diberikan *Pre test* dan proses pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran *Powtoon* melainkan menerapkan metode konvensional berupa ceramah. Pertemuan terakhir pada kelompok tersebut diberikan *post tests*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SD

Negeri Wilayah II Kecamatan Polewali
Kabupaten Polewali Mandar.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia & Indana. 2020. *Validasi Instrumen*. Jurnal Penelitian.

Undang-Undang Republik Indonesia
Nomor 20 Tahun 2003 Tentang
Sistem Pendidikan Nasional.

Johnson, Maria. 2022. *The Effectiveness of Animation in Digital Education*. Oxford Journal of Education, 34(1), 45-58.

Setiawan, Budi. 2022. *Pemanfaatan Animasi Pembelajaran di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 5(1), 25-35.

Sukowati, I. (2017). *Statistika untuk Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.