

MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Suyanti¹, Maya Kartika Sari², Vivi Rulviana³
^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun Indonesia

Diterima : 16 April 2021

Disetujui : 14 Mei 2021

Dipublikasikan : Juli 2021

Abstrak

Teknologi dalam dunia pendidikan berkembang sangat cepat, guru di tuntut bisa memanfaatkan ragam media dalam pembelajaran daring. Di SDN Kebonalas sudah menerapkan pembelajaran online dengan media *whatsapp*, tetapi perlu ada media alternative lain yang membuat siswa tidak cepat bosan. Media *powtoon* salah alternative yang bisa digunakan dalam pembelajaran online yang dapat memotivasi siswa karena didalamnya berisi video animasi. Penelitian tindakan kelas, dengan tehnik Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan kualitatif diskriptif. Hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut: 1). penggunaan *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Kebonalas, 2). Penggunaan media *powtoon* meningkatkan motivasi belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Kebonalas pada tiap siklus dari 72,88 menjadi 89,90.

Kata kunci : media pembelajaran, *powtoon*, motivasi belajar

Abstract

Technology in the world of education is developing very fast, teachers are required to be able to take advantage of a variety of media in online learning. At SDN Kebonalas it has implemented online learning with WhatsApp media, but there needs to be other alternative media that makes students not get bored quickly. Powtoon media is one of the alternatives that can be used in online learning that can motivate students because it contains animated videos. Classroom action research, with data collection techniques carried out by observation, interviews, documentation, while data analysis using descriptive qualitative. The results of the research and discussion are as follows: 1). the use of powtoon can increase student motivation at SDN Kebonalas, 2). The use of powtoon media increases learning motivation while increasing student learning outcomes at SDN Kebonalas in each cycle from 72.88 to 89.90.

Key words: learning media, powtoon, motivation to learn

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan berlangsung cepat, hal ini memungkinkan guru untuk memanfaatkan berbagai ragam aplikasi yang penunjang dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran lebih menarik siswa. Pada saat ini pembelajaran berlangsung dengan sistem daring, media yang digunakan memakai media berbasis online. Keuntungan memakai media secara

online diantaranya bersifat fleksibel dan mandiri, lebih menambah pengalaman belajar, tingkat interaktivitas tinggi.

Pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran online juga harus diperhatikan, agar pembelajaran tidak bersifat monoton. Oleh karena itu, Guru memerlukan media yang dapat membuat siswa tertarik dengan pembelajaran. menurut Sukiyasa & Sukoco dalam Deliviana (2017)

menyatakan materi pembelajaran berupa media video animasi lebih menarik dan lebih dipahami oleh siswa, salah satu media pembelajaran yang dimaksud adalah *Powtoon*.

Powtoon adalah aplikasi yang terhubung dengan internet kemudian materi dapat dipresentasikan berupa video berisi animasi yang menarik bagi peserta didik (Deliviana, 2017). Aplikasi *powtoon* mudah di akses, baik guru, siswa dan mudah untuk mengaplikasikannya. Dalam membuat video animasi berbasis *powtoon* ini tidak sulit karena banyak ditemukan fitur pendukung yang digunakan dalam penyajian presentasi. Dalam aplikasi *Powtoon* dengan penggunaan yang mudah bahkan tidak perlu membuat video animasi karena dalam fitur *Powtoon* sudah ada, jadi tinggal memutar video saja. Hal inilah yang dapat menarik motivasi belajar siswa

Menurut Maryam Muhammad(2016) Motivasi adalah keseluruhan daya yang membuat individu melakukan tindakan dalam mencapai tujuan. Sedangkan Motivasi Belajar bisa diartikan semua daya penggerak yang dapat mendorong dalam kegiatan belajar, dalam hal ini berupa munculnya gairah, perasaan senang serta menimbulkan semangat belajar. Motivasi belajar perannya sangat penting dalam pembelajaran, awal dari adanya pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada siswa SDN Kebonallas, pembelajaran telah menggunakan media pembelajaran secara online melalui aplikasi *whatsapp*, tetapi media yang digunakan membuat siswa cepat bosan dan bersifat monoton, sehingga dengan hadirnya media *powtoon* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran.

Media Powtoon

Powtoon diartikan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis online yang menyajikan presentasi melalui video animasi (Deliviana, 2017). Media pembelajaran *Powtoon* termasuk dalam

media audio visual, dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik. Media pembelajaran *powtoon* pada prinsipnya sama seperti *power point*, tetapi dalam penyajian presentasi lebih hidup karena menggabungkan media audio dan visual, sehingga membuat siswa tidak cepat bosan.

Manfaat media *powtoon* dalam pembelajaran diantaranya penggunaan aplikasi ini mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit. *Powtoon* dirancang sederhana mungkin tanpa meninggalkan kualitas bagi para penggunanya. Penyajian dalam media *powtoon* ini yang berupa media audio visual bisa di sesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, dimanapun dan kapanpun. *Powtoon* menyajikan materi yang interaktif, serta video yang ditampilkan tidak memakan durasi yang lama, sehingga siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran.

Motivasi Belajar

Secara etimologi motivasi asal kata dari “motif” yang artinya daya penggerak aktif, dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan adanya motivasi untuk giat belajar. Motivasi adalah suatu dorongan yang menyebabkan melakukan sesuatu, dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai (Oktiani, 2017). Motivasi pada hakekatnya segala sesuatu yang berupa dorongan baik berasal dari dalam maupun dari luar menyebabkan perubahan perilaku dengan tujuan tertentu. Motivasi belajar ialah sesuatu dorongan yang berasal dari diri maupun dari luar yang memunculkan proses belajar dalam mencapai tujuan.

Menurut Oemar Hamalik (2011) fungsi motivasi diantaranya: 1). Sebagai pendorong suatu perilaku, 2). Untuk mengarahkan dalam mencapai tujuan yang dikehendaki, 3). Sebagai penggerak dalam proses pembelajaran. Belajar tanpa adanya motivasi, tujuan yang diinginkan akan sulit terwujud. Menurut Amda Emda (2017) macam –macam motivasi ada dua, yaitu: 1). Motivasi intrinsic, 2). Motivasi

ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan motif yang berasal dari dalam, bukan dari dorongan factor lain. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan motif yang

berasal dari luar. Indicator motivasi belajar dalam penelitian ini sebagai berikut :

Table 1. Indicator Motivasi Belajar

Aspek	Indicator
Intrinsik	Keinginan berhasil Dorongan kebutuhan belajar Harapan cita-cita tentang masa depan
Ekstrinsik	penghargaan di dalam belajar kegiatan belajar yang menarik Lingkungan yang kondusif

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) bertempat di SDN Kebonalas, dilakukan 2 siklus. Subjek siswa kelas III berjumlah 25 siswa. Menurut Sosilowati, D (2018) Penelitian tindakan kelas adalah pendekatan dalam peningkatan pendidikan dengan melakukan tindakan perubahan sebagai dampak adanya perubahan. PTK ini diawali dengan langkah perencanaan, penerapan, pengamatan, serta refleksi, disusun dengan dua siklus.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan

dokumentasi. Teknik Observasi dalam penelitian ini merupakan gambaran dalam proses saat pembelajaran sedang berlangsung, dalam setiap siklus pengambilan data melalui pengamatan motivasi belajar, dan teknik dokumentasi dalam penelitian ini dokumen-dokumen berisi hasil pekerjaan siswa dalam belajar. Teknik melakukan wawancara dianggap perlu guna memperkuat data hasil penelitian. Kemudian Analisis datanya secara diskriptif kualitatif untuk dapat diketahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan media *powtoon*.

Table 2. Skor Presentasi Motivasi Belajar

Presentase	Keterangan
<50%	Rendah
50-80%	Sedang
80-100%	Tinggi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diadakan di SDN Kebonalas, subjek penelitian kelas III yang berjumlah 25 siswa, semester 2 dengan materi sejarah uang tahun ajaran 2020/2021 dan bekerjasama dengan guru kolaborator. Guru bersama peneliti bersama-sama mencatat hasil temuan dalam setiap siklusnya, kaitanya dengan penggunaan *Powtoon* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum dilakukan tindakan siklus 1 peneliti perlu mengetahui kondisi awal sebelum diberi tindakan, rerata hasil motivasi belajar pra siklus yaitu 54.

Berdasar Siklus I, kegiatan dimulai dari peneliti menyiapkan instrument pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Pelaksanaan pada penelitian ini berdasar pada perencanaan yang telah disusun, pada siklus I ini terdiri dari dua pertemuan melalui tahap kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Observasi penelitian siklus I ini berasal dari guru kelas serta teman sejawat. Hasil siklus I rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 71% berada pada kategori sedang, hal ini terjadi karena kurang kesiapan siswa dalam memahami materi dengan benar yang dianggap baru. Siswa kurang memahami materi melalui media *powtoon* sehingga pada saat

diberi quis berkaitan dengan materi sejarah uang sebagian siswa belum bisa menjawab.

Berdasar siklus II diadakan perbaikan, dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *powtoon* ini, berjumlah 25 siswa, dan materi yang diajarkan tetap sama yaitu sejarah uang. Tindakan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, hanya Dalam perencanaan siklus II *iniquis* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media *powtoon*. Indikator motivasi belajar siswa antara lain: 1). Keinginan berhasil ditunjukkan dengan siswa bertanya tentang materi yang kurang bisa dipahami kepada guru, mengerjakan Quis atau tes yang diberikan, 2). Dorongan kebutuhan belajar

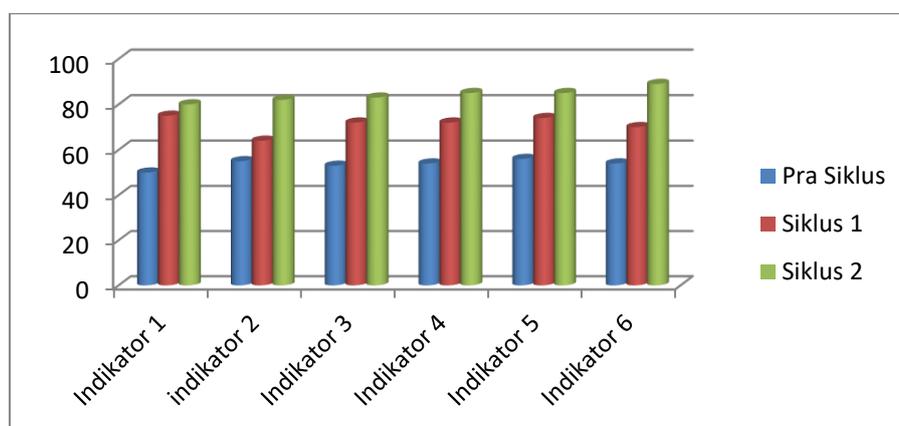
Tabel 3. Rerata Hasil Motivasi Belajar

Variable	Pra siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	skor	kategori	skor	kategori	skor	kategori
Observasi	54	sedang	71	sedang	84	Tinggi

Berdasar Tabel 3 menunjukkan penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Kebonalas. Media *powtoon* yang berisi video animasi dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Hal ini bisa diamati terjadi peningkatan dalam tiap siklus, yang antara lain pada pra siklus rerata 54 termasuk kategori sedang, kemudian pada siklus 1 terjadi

di tunjukkan dengan catatan siswa tentang materi pembelajaran, 3). Harapan cita cita di tunjukan dengan menunjukkan peningkatan nilai dalam pembelajaran, 4). Penghargaan nilai ditunjukan dengan siswa antusias saat memperoleh nilai bagus, 5). Kegiatanyang menarik ditunjukan siswa focus dalam pembelajaran melalui penggunaan media *powtoon*, 6). Kondusif ditunjukan dengan sikap siswa yang tenang pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II terlihat lebih baik dalam proses pembelajaran hal ini terlihat dari peningkatan rerata motivasi belajar siswa sebesar 84%. Berikut rekap rerata hasil motivasi belajar siswa:

peningkatan rerata hasil motivasi belajar sebesar 71 tetapi belum mencapai kategori yang diharapkan, hal ini disebabkan siswa masih beradaptasi dengan media *powtoon*, sehingga perlu diadakan penelitian siklus 2. Pada siklus 2 terjadi peningkatan rerata sebesar 84 dan termasuk kategori tinggi, sehingga penelitian dihentikan pada siklus 2 ini, karena telah mencapai kategori yang diinginkan.



Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar Siswa

Keterangan :

Indicator 1 : keinginan berhasil

Indicator 2 : dorongan kebutuhan belajar

Indicator 3 : harapan cita cita masa depan

Indicator 4 : penghargaan dalam belajar

Indicator 5 : kegiatan belakar menarik

Indkiator 6 :kondusif

Berdasar grafik di atas menunjukkan peningkatan pada setiap indicator dalam setiap siklusnya. indicator diantaranya : indicator 1 mengalami peningkatan terlihat sekali pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 5%. Indicator 2 mengalami peningkatan pada siklus 1 yaitu 64 menjadi 82 pada siklus 2. Indicator 3 ditunjukkan dengan peningkatan nilai dalam pembelajaran, terlihat dari peningkatan siklus 1 ke siklus 2 sebesar 11%, indicator 4 sikap siswa antusias saat memperoleh nilai bagus, indicator ke 5 ditunjukkan siswa focus dalam

Table 4. Rekap Hasil Belajar

Siklus	Belum Tuntas		Sudah tuntas	
	Angka	%	Angka	%
Siklus I	9	27.12%	16	72,88%
SIklus II	2	10.10%	23	89.90%

Berdasar table diatas pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 75%. Ketuntasan belajar telah tercapai pada siklus II yaitu sebesar 89,90% melalui ketuntasan belajar yang ditetapkan. Terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 17.02%, dari sebelumnya pada siklus I sebesar 72,88% pada siklus II menjadi 89.90%, telah tercapai ketuntasan yang ditetapkan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Kebolanan. Media *powtoon* berisi video animasi yang membuat siswa tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Musardo, G. (2019) proses pembelajaran lebih menyenangkan, dalam mengingat materi lebih lama, dan paham dengan materi yang disampaikan.

Dalam melakukan penelitian pada saat kondisi awal, di SDN Kebonalas memeang sudah menggunakan media whatshaap, dalam kesempatan wawancara terhadap guru maupun siswa yang

pembelajaran melalui penggunaan media *powtoon*, terjadi peningkatan 11%, indikator 6 ditunjukkan dengan sikap siswa yang tenang pada saat pembelajaran sedang berlangsung. 19%.

Hasil Belajar

Peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *powton* diiringi dengan peningkatan hasil belajar siswa SDN Kebonalas, pada materi sejarah uang. Berikut table rekapitulasi hasil belajar melalui penggunaan media *powtoon*.

Dari hasil wawancara penggunaan media *powtoon* telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Kebonalas. Berdasar hasil penelitian diatas peneliti bersama guru kolarator sepakat untuk menghentikan penelitian tindakan kelas ini pada siklus II, dikarenakan semua semua indicator motivasi belajar siswa sudah terpenuhi.

mengajar materi sejarah uang memang terdapat kejenuhan tersendiri, untuk itu peneliti memberikan alternative lain dalam pembelajarannya yaitu media *powtoon*, guru dan siswa antusias ketika mencoba memakai media *powtoon* dalam pembelajaran.

Berdasar observasi sesuai dengan indicator motivasi belajar yang ingin dicapai, diantaranya: 1). hasrat dan keinginan untuk berhasil di tunjukkan dari pertanyaan-pertanyaan siswa yang diajukandalam memahamimateri pelajaran. Siswa paham benar untuk meraih keinginan harus dibarengi dengan usaha, hal ini sesuai dengan pendapat Emda amna

(2017) keberhasilan belajar akan berhasil dibarengi dengan motivasi belajar yang tinggi, dengan usaha, kemampuan yang cakap untuk mencapai tujuan yang diharapkan. 2). Dorongan akan kebutuhan belajar hal ini ditunjukkan siswa mudah memahami materi dengan mencatat materi pelajaran sesuai kebutuhan yang diharapkan. Sesuai dengan pendapat Sani, R.,A (2017) keberhasilan maupun kegagalan sangat dipengaruhi oleh motivasi, oleh sebab itu belajar disesuaikan dengan kebutuhan yang dimiliki siswa. 3). Harapan cita-cita yang akan datang ditunjukkan siswa peningkatan nilai dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan M. Fahmi Reza, et al. (2015) ketercapaian hasil belajar diartikan sebagai tolah ukur pencapaian siswa dalam pembelajaran, oleh karenanya diperlukan motivasi belajar tersendiri. 4). Penghargaan dalam pembelajaran ditunjukkan dengan guru memberikan *reward* dan bentuk apresiasi dalam berbagai bentuk. Sesuai dengan Silviana Aggreani, et al (2019) guru dapat memberikan motivasi dengan metode *reward* dalam pembelajaran, dapat mengasosiasikan perasaan bahagia dan dapat nelaktykan perbuatan baik yang berulang. 5). Kegiatan belajar menarik hal ini ditunjukkan menciptakan pembelajaran yang menarik dengan media *powtoon* sehingga siswa focus dalam materi dan dapat menyampaikan gagasan terbaru. Hal ini sesuai dengan pendapat Zulvia Trinova (2012) dalam mencapai pembelajaran menyenangkan, siswa diarahkan memiliki motivasi tinggi dengan mengkondisikan suasana yang menyenangkan, sehingga membuat siswa tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran. 6). Menciptakan suasana yang kondusif di tunjukan guru memberi penjelasan tentang pentingnya lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Guru dan siswa saling bekerjasama dalam menciptakan suasana kondusif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan

pendapat Arianti (2017) kelas yang kondusif dapat menghindarkan siswa dari kebosanan dan kelas yang kondusif dapat menciptakan motivasi belajar sehingga Guru mudah diterima dan siswa tertarik dengan materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Peningkatan motivasi belajar melalui media *powtoon* ditunjukkan dalam perubahan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas III di SDN Kebonallas, menyimpulkan: 1). Dalam setiap siklus terjadi peningkatan motivasi belajar melalui Penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran pada siklus 1 yaitu 71 ke siklus 2 sebesar 84, 2). Penggunaan media *powtoon* tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus 1 sebesar 72,88 pada siklus 2 menjadi 89,90.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., Siswanto, J., & Sukanto. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* Vol 7 No 3.
- Arianti, A. (2019). Arianti. 2017. Urgensi Lingkungan Belajar Kondusif Mendorong Siswa Aktif. *Didaktika Jurnal Kependidikan. Vol 11 No 1.*
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling.*
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2.*
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara
- Maryam, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal* Vol 4 No 2.
- Mussardo, G. (2019). Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3

- Galing. *Statistical Field Theor Vol 2 No 11*.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan, Vol 5 No 2*.
- Riza, M. F., & Masykur, A. M. (2015). Kedisiplinan pada siswa kelas VIII reguler MtsN Nganjuk. *Jurnal Empati Volume 4(2)*.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas: Solusi Alternatif Problemtika Pembelajaran. *Edunomika Vol. 02, No. 01*.
- Trinova, Z. 2012. Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim, Jilid 1, Nomor 3*