

# IMPLEMENTASI MEDIA *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA ISLAM AL-HIDAYAH

Oleh

**Irfan Agus Saputra**

**Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Argopuro Jember**  
Email: [irfans8897@gmail.com](mailto:irfans8897@gmail.com)

**M. Iqbal Ibrahim Hamdani**

**Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Argopuro Jember**  
Email: [Iqbal.ikip@gmail.com](mailto:Iqbal.ikip@gmail.com)

**Ilfiana Firzaq Arifin**

**Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Argopuro Jember**  
Email: [ilfianasejarah@gmail.com](mailto:ilfianasejarah@gmail.com)

## ***Abstract***

*The background carried out by researchers is that there are difficulties experienced by students in studying history subjects, as has been told by a history subject teacher at Al-Hidayah Islamic High School that, the subject of Indonesian History is considered a difficult subject for students. This is evidenced by the 25 average daily test scores only obtained 60.42, while the minimum completion criteria (KKM) for Indonesian History subjects in the first semester of the 2020/2021 academic year were 76 and the pre-action or pre-test results were only 40% with a weak category. Therefore, researchers use Powtoon learning media. This research method uses the Class Action Research method or PTK using the Kemmis & Mc Taggart model, this model consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques use interviews, observations, documentation, and written test assessments. The results of this study can be explained as follows: 1) in the implementation of powtoon media there is an increase in student interest in learning in each cycle, this can be proven for student learning interest in the first cycle to reach a percentage of 67% (strong), while in cycle II student interest in learning reaches a percentage of 77% (strong). 2) so that in cycle II it is declared successful because it has reached the indicator of success of class action research*

**Keywords: Implementation, Powtoon Learning Media, History Subjects**

## **Abstrak**

Penelitian Latar belakang yang dilakukan oleh peneliti adalah adanya kesulitan yang di alami oleh siswa dalam mempelajari mata pelajaran sejarah, seperti yang telah dituturkan oleh guru mata

pelajaran sejarah di SMA Islam Al-Hidayah bahwa, mata pelajaran Sejarah Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Hal itu dibuktikan dengan Dari 25 rata-rata nilai ulangan harian hanya memperoleh 60,42, sedangkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran Sejarah Indonesia semester I tahun pelajaran 2020/2021 adalah 76 dan hasil pra tindakan atau *pre test* hanya 40% dengan kategori lemah. Maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran Powtoon. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau PTK dengan menggunakan model Kemmis & Mc Taggart model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan penilaian tes tertulis. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) dalam implementasi media *powtoon* terdapat peningkatan minat belajar siswa disetiap siklusnya, ini bisa dibuktikan untuk minat belajar siswa pada siklus I mencapai prosentase 67% (kuat), sedangkan pada siklus II minat belajar siswa mencapai prosentase 77% (kuat). 2) sehingga pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK).

**Kata Kunci : Impelementasi, Media Pembelajaran *Powtoon*, Mata Pelajaran Sejarah**

## PENDAHULUAN

Saefuddin dan Berdiati (2016) dalam dunia pendidikan, belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses yang menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru yang di dapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran. Hasil dari proses belajar tersebut diindikasikan dengan prestasi dan hasil belajar. Untuk mencapai hal tersebut, maka proses belajar sebaiknya dikemas dalam upaya meraih prestasi belajar secara afektif, kognitif, dan psikomotorik yang memuaskan. Hasil dari proses belajar tersebut dapat menimbulkan minat belajar dalam diri peserta didik.

Menurut I Gede Widja dalam Heri (2019:27) pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar-mengajar, didalamnya memuat pelajaran tentang peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan masa kini, sebab dengan kacamata masa kini kita mampu mempelajari masa lampau. Seperti yang telah

diturunkan oleh guru mata pelajaran sejarah di SMA Islam Al-Hidayah bahwa, mata pelajaran Sejarah Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Sejarah Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Kesulitan yang dialami siswa terutama kemampuan dalam mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan sekitarnya dan juga materi yang terlalu banyak. Untuk menguasai konsep yang telah ditetapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, siswa dituntut untuk menguasai konsep-konsep tersebut secara terpadu dan menyeluruh. Dari 25 rata-rata nilai ulangan harian hanya memperoleh 60,42, sedangkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran Sejarah Indonesia semester I tahun pelajaran 2020/2021 adalah 76. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah

Indonesia dipicu karena metode mengajar guru yang kurang menarik. Hal tersebut merupakan masalah yang dihadapi oleh guru dan masalah tersebut harus dicari jalan keluarnya. Media pembelajaran animasi Powtoon diharapkan dapat tercapai setelah penelitian ini selesai.

## **MEDIA PEMBELAJARAN**

Arsyad (2019:3) Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Istilah media juga disebut sebagai alat bantu, dimana media sangat memudahkan para pendidik atau guru dalam menyampaikan materi, sehingga proses belajar mengajar bisa lebih efektif.

Tafanao (2018:104) media pendidikan ialah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga bisa memicu pikiran, perasaan, atensi, serta minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran memanglah tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan di tiap sekolah, sebab media pembelajaran digunakan sebagai perlengkapan bantu guru dalam tiap aktivitas pembelajaran di kelas, dengan memanfaatkan media sehingga mengundang ketertarikan peserta didik untuk

dapat tertarik dengan materi yang diinformasikan guru.

## **MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON***

Fajar (2017:104) *powtoon* merupakan sesuatu fitur lunak pengolah media presentasi animasi berbasis Saas (*Aplikasi as a Service*) yang bisa diakses secara online lewat web [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) yang bisa digunakan sebagai alat bantu presentasi guru dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Tampilannya berupa video yang berisi beberapa animasi-animasi yang dapat menarik siswa dalam mempelajari suatu materi, sehingga penggunaan video *powtoon* sangat membantu para pendidik dalam belajar mengajar.

Tiap media pembelajaran tentu memiliki kekurangan serta kelebihan, adapun kekurangan serta kelebihan media pembelajaran *Powtoon* sebagai berikut. Kelebihan media *powtoon* sendiri yaitu, interaktif dan memberikan umpan balik, memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih topik belajar, memberi kemudahan control yang sistematis dalam proses belajar, *powtoon* bisa digunakan kapanpun dan dimanapun secara mandiri, video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna, materi disajikan secara interaktif agar dapat mudah di pahami, Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga produk

yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan musik yang lebih, kekurangan dari media powtoon sendiri yaitu, Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit, Pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop dan apabila digunakan sebagai media pembelajaran di kelas diperlukan LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal.

## MINAT BELAJAR

Purwanto (2010:66) minat secara sebutan sudah banyak dikemukakan oleh para pakar bahasa, minat yakni kecenderungan hati yang besar terhadap suatu, minat ialah perilaku yang rekatif menetap terhadap diri seorang. Minat yang besar bisa membagikan pengaruh yang besar terhadap diri seorang. Jadi dengan munculnya minat dia hendak melaksanakan tentang yang diminatinya, akan tetapi kebalikannya bila tidak munculnya minat hingga seorang tidak kan melaksanakan suatu.

Slameto (2010) minat merupakan sesuatu rasa lebih suka ataupun rasa ketertarikan pada sesuatu perihal ataupun kegiatan tanpa ada yang menyuruh. Siswa hendak mempunyai minat belajar apabila bahan pelajaran yang diberikan oleh guru cocok dengan minat siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih gampang dipelajari serta disimpan. Siswa yang berminat terhadap aktivitas pembelajaran hendak

berupaya lebih keras dibanding siswa yang kurang berminat. Minat berperan penting terhadap aktivitas belajar mengajar, dengan terdapatnya minat siswa akan belajar dengan sebaik- baiknya.

Indikator minat belajar menurut Slameto (2010) beberapa indikator minat belajar ada empat yaitu :

### a. Perasaan Senang

Apabila peserta didik memiliki perasaan senang terhadap mata pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa paksaan untuk belajar. Contohnya peserta didik dalam mengikuti pelajaran tidak ada rasa bosan, selaluf senang dalam mengikuti pelajaran dan hadir setiap pelajaran.

### b. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

### c. Ketertarikan

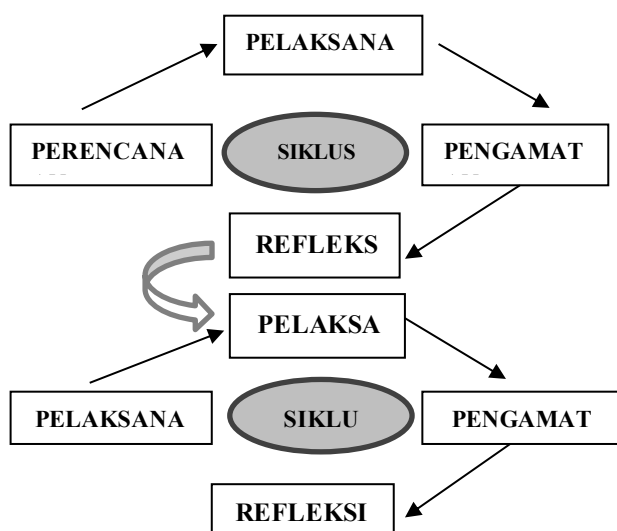
Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak menunda tugas dari guru.

### d. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut, contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi dari guru.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah salah satu upaya guru ataupun praktisi pendidikan uji coba inovasi pembelajaran dalam wujud berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki ataupun meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis & Mc Taggart. Model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2013).



Teknik pengambilan subjek penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. *Proposive sampling* yaitu teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2018). Dalam penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas XI IPS SMA ISLAM AL-HIDAYAH dengan jumlah 25 siswa, dengan rincian 19 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Selain siswa, subjek penelitian ini juga melibatkan seorang guru yang menjabat sebagai guru kelas beserta wali kelas. Alasan peneliti mengambil subjek penelitian ini yaitu dengan pertimbangan dari hasil-hasil observasi dan wawancara yang telah diuraikan dilatar belakang masalah.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dan refleksi awal pada proses pembelajaran di lokasi penelitian, berkaitan dengan pembelajaran Sejarah Indonesia diperoleh gambaran tentang pembelajaran sebelumnya dilaksanakan penelitian sebagai berikut. Dari 25 siswa yang tercatat sebagai peserta didik di kelas XI IPS A SMA ISLAM AL-HIDAH, ada 19 siswa yang menunjukkan sikap kurang aktif dalam pembelajaran, siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan saja. Kegiatan belajar siswa hanya dijadikan sebagai sarana mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Sebelum dilakukan tindakan, guru dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah, artinya metode pembelajaran yang digunakan kurang

mendukung kemampuan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam proses pembelajaran khususnya Sejarah Indonesia yang didukung dengan pengamatan secara langsung di dalam kelas, hasil observasi menyebutkan bahwa indikasi dari hal yang menyebabkan minat belajar siswa masih rendah. Rata-rata nilai ulangan siswa kelas XI IPS A pada mata pelajaran Sejarah Indonesia hanya mencapai 60,42, sedangkan kriteria ketuntasan yang harus dicapai di SMA ISLAM AL-HIDAYAH adalah 76. Maka dari itu peneliti menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah sebagai berikut :

### **SIKLUS I**

Berdasarkan observasi pada siklus I hasil yang diperoleh sebagian besar siswa menunjukkan minat yang lebih baik dibandingkan minat sebelum diberikan tindakan melalui pendekatan *student center*. Dari hasil angket *post test* yang telah diberikan selama kegiatan siklus I berlangsung memperoleh hasil skor yang di dapat sebelumnya dari Pra Siklus yaitu 40% dan mengalami kenaikan menjadi 67% pada siklus I yang telah menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Powtoon*. namun angka 67% perlu ditingkatkan lagi untuk media pembelajaran video *powtoon*, serta indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dikatakan tuntas

apabila persentase klasikal mencapai lebih dari atau sama dengan 75%. Berdasarkan hasil tersebut peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan perbaikan kelas pada siklus II yaitu meningkatkan minat belajar siswa yang lebih baik dan memantapkan tindakan dari siklus I.

### **SIKLUS II**

Hasil observasi pada siklus II siswa sudah dikategorikan berminat pada pelajaran sejarah. Hal ini didapatkan dari hasil pengamatan guru terhadap siswa selama melakukan tindakan siklus II, kondisi di dalam kelas sudah tidak ramai dan siswa sudah mulai fokus pada pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil observasi di tahapan siklus II nilai rata-rata siswa meningkat 10% yang sebelumnya 67% menjadi 77%. Penelitian tersebut sudah berhasil sehingga peneliti sepakat bahwa pada siklus II penelitian tindakan berhasil.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa sebelum implementasi media pembelajaran *Powtoon* peneliti melakukan observasi sekaligus melaksanakan tindakan pra siklus pada tanggal 18 September 2021 s/d 3 November 2021 dengan menyebarkan angket pada siswa kelas XI IPS SMA Islam Al-Hidayah. Hasil dari tindakan pra siklus didapatkan rata-rata skor 40% dengan kategori minat lemah, sementara indikator ketuntasan klasikal penelitian

tindakan kelas (PTK) harus mencapai  $\geq 75\%$  atau sama dengan 75%. Pelaksanaan tindakan Hal ini menunjukkan adanya kemauan siswa untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini ada beberapa masukan yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut :

1. Untuk peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik seharusnya dipersiapkan lebih lengkap lagi.
2. Untuk guru seharusnya bisa mengkondisikan kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi agar kualitas pembelajar lebih baik lagi.
3. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan bisa mengembangkan media Powtoon menjadi media yang lebih menarik lagi

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Anderson, Ronald H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Pengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Saefuddin dan Berdiati. (2016). *Pembelajaran Efektif*. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA. Aksara

### Jurnal/Prosiding/Disertasi/Tesis/Skripsi

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*. FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Di akses 27 Juli 2021.

Skripsi: Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu (Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 25 Kota Bandung). *Jurnal Edutcehnologia, Universitas Pendidikan Indonesia*, 3(2): [article/view/8957](https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264).

Di akses 3 Desember 2021.

Skripsi: Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Putra. Rineka Cipta Rakyat. Diakses 15 September 2021

Skripsi: Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal*

*Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Diakses 19 September 2021