

## **INCREASING STUDENTS' INTEREST IN LEARNING BY POWTOON LEARNING MEDIA**

Lidiyartikah<sup>1</sup>, Erna Retna Safitri<sup>2</sup>, Dwi Hasmidyani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sriwijaya Palembang

[lidiyartikah1@gmail.com](mailto:lidiyartikah1@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Dalam dunia pendidikan, teknologi semakin pesat, oleh karena itu keterampilan para pendidik juga harus berjalan seiring dengan perkembangan teknologi. Namun terlepas dari itu, masih ada tenaga pengajar yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi tersebut, sehingga juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Sehingga diperlukan suatu proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran Powtoon dapat menjadi salah satu alternatif yang memadukan unsur media audio, visual dan animasi yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Powtoon terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Mulak Ulu, Lahat. Jenis penelitian yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dan model yang digunakan adalah Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara, tes, observasi dan dokumentasi untuk pengumpulan data. Maka akan diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis powtoon berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena dianggap menarik dan menyenangkan serta materi yang disampaikan mudah dipahami.

**Kata Kunci:** Teknologi, Minat Belajar, Media Pembelajaran Powtoon.

### **ABSTRACT**

*In the world of education, technology is increasingly rapid, therefore the skills of educators must also go hand in hand with technological developments. But apart from that, there are still teaching staff who have not utilized the sophistication of this technology, so that it can also affect students' interest in learning. So it requires a learning process that is interesting and fun which aims to increase students' interest in learning. Powtoon learning media can be an alternative, which combines elements of audio, visual and interesting animation media. This research aims to determine the impact of using Powtoon learning media on interest in learning in class VIII students at SMP Negeri 1 Mulak Ulu, Lahat. This type of research is Design and Development (D&D) and the model used is Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). This research also used interview, test, observation and documentation techniques for data collection. Then you will get results that show that Powtoon-based learning media has the effect of increasing students' interest in learning, because it is considered interesting and fun and the material presented is easy to understand.*

**Keywords:** *Technology, Interest in Learning, Powtoon Learning Media.*

## **A. PENDAHULUAN**

Teknologi sudah berkembang cukup luas di Indonesia, penggunaan dalam pembelajaran yang dipakai di setiap sekolah. Oleh karena itu, sangat diperlukan peningkatan kualitas pendidikan oleh pemerintah untuk generasi penerus yang memiliki daya saing tinggi serta dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dengan sangat baik. Dari perkembangan teknologi ini sudah merambah sampai pada sistem pengolahan sekaligus pembelajaran di dalam kelas. Sehingga seorang pendidik harus mampu berjalan berdampingan dengan perkembangan teknologi ini. Dari teknologi ini juga akan dapat memunculkan ide-ide dan inovasi baru dalam pembelajaran. Dilihat pemanfaatan media dari segala aspek kehidupan ditambah dengan variasi yang ada maka akan menjadi tantangan dan juga rintangan guru dalam penggunaannya dalam melaksanakan tugasnya untuk mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran (Kartini & Putra, 2020). Tetapi disamping itu juga masih ada tenaga pendidik atau guru yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi ini, sehingga dapat mempengaruhi minat belajar pada siswa (Sunami & Aslam, 2021).

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas VIII pada pembelajaran Prakarya terdapat beberapa permasalahan, yaitu kurangnya minat dan semangat belajar peserta didik. menurut Puspita dan Setyawan (2022) hal tersebut terjadi dikarenakan beberapa faktor yaitu, pada pembelajaran tidak dibantu dengan media pembelajaran yang menarik dan sesuai konteks materi, buku pegangan peserta didik merupakan satu-satunya sumber materi sehingga hal tersebut menjadikan siswa mendapatkan informasi terbatas pada buku peserta didik. Yulianingsih (2023) juga menyatakan bahwa minat peserta didik untuk belajar prakarya masih kurang sehingga menjadikan siswa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan maka sangat diperlukan langkah dan cara terobosan untuk dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Salah satu cara yang harus diambil yaitu dengan menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran powtoon. Media ini memiliki perbedaan dari media pembelajaran berbasis video animasi lainnya, tampilan pada media video animasi ini berupa gambar-gambar yang dapat bergerak, media video animasi ini juga ditambahkan audio berupa dubbing dan latar musik inilah yang menjadi pembeda media pembelajaran video

animasi ini dengan pengembangan-pengembangan yang lainnya. Dengan didalamnya mengandung fitur visual, audio, dan animasi yang akan membuat siswa tertarik.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 1 Mulak Ulu, Lahat yang diikuti oleh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 35 orang peserta didik yang terdiri dari 16 orang peserta didik berjenis kelamin Perempuan dan 17 orang peserta didik yang berjenis kelamin laki-laki. Penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu Analisis, perencanaan, Pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap Analisis peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi peserta didik dan pendidik yaitu kurang menariknya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas dan keterbatasan guru dalam menggunakan kemajuan teknologi, setelah ditemukannya permasalahan tersebut kemudian peneliti merencanakan hal-hal yang dapat menjadi Solusi dari permasalahan tersebut, peneliti mendesign media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini, yaitu aplikasi powtoon. Selanjutnya peneliti menguji cobakan design yang sudah dibuat kepada peserta didik yang terpilih sebagai sample dalam penelitian yang berjumlah 10 orang peserta didik yang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 orang peserta didik Perempuan.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi yaitu tahap mengujicobakan design yang sudah dibuat sesuai dengan capaian pembelajaran Prakarya kelas VIII, berupa game interaktif powtoon yang telah di desain semenarik mungkin. kepada peserta didik kelas VIII secara langsung. Dan tahap terakhir yaitu tahap Evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari tahap pengimplementasian media pembelajaran yang sebelumnya telah dilaksanakan terhadap peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Mulak Ulu, Lahat.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis kebutuhan peserta didik**

Berdasarkan hasil Asesmen diagnostik yang dilakukan guru kepada 35 orang peserta didik terdapat 10 orang peserta didik atau 28% peserta didik memiliki kemampuan belajar secara visual, 8 orang peserta didik atau 23% peserta didik memiliki kemampuan belajar secara kinestetik dan terdapat 17 orang peserta didik atau 49% peserta didik memiliki kemampuan belajar secara audiovisual. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan belajar secara audiovisual lebih diminati oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini

menunjukkan bahwa media pembelajaran Powtoon yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sesuai dan capaian pembelajaran yang diharapkan tercapai.

### **Analisis media Powtoon**

Guru sebagai seorang fasilitator pembelajaran harus mampu menyiapkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik (Anggita, 2020). Hal ini dikarenakan apabila media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, peserta didik akan merasa bosan dan memilih untuk tidak memperhatikan penjelasan guru (Putri, 2021). Salah satu media interaktif yang dapat menciptakan visualisasi materi pembelajaran yang menarik adalah Powtoon. Powtoon mempunyai berbagai macam template, tools, serta efek menarik yang dapat merangsang motivasi serta minat belajar peserta didik (Putri, 2021). Oleh karena itu, Powtoon cocok bagi para guru untuk membantu proses pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Akan tetapi, masih terdapat responden yang kurang puas terhadap materi Powtoon. Hal tersebut dikarenakan sebagian guru masih merasa kesulitan dalam mengoperasikan Powtoon untuk membuat media pembelajaran karena fiturnya yang cukup banyak dan butuh kreativitas untuk membuat video animasi yang menarik.

### **D. KESIMPULAN**

penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik SMP Negeri 1 Mulak Ulu, Lahat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual. Penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggita, Z. : Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7(2), 44–52(2020)
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–48 (2022)
- Sukraningsih, J. : Penggunaan Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran IPS Sejarah Di SMP Ketapang. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 5(1), 34-42(2021)

- Yuliawati, S., Suganda, D., & Darmayanti, N, : Penyuluhan Literasi Digital Bagi Guru-Guru SMP di Kota Sukabumi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 477–483(2020)
- Putri, E. F, : Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205(2021).