



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Media *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring

Widyatami Prayitno¹, Woro Sri Hastuti¹, Etik Setyaningsih²

¹Universitas Negeri Yogyakarta

²SDN Baciro

widyatamiprayitno58023@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci :

Minat Belajar Matematika

Media *Powtoon*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran daring siswa kelas IV SDN Kasatriyan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 9 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari kondisi awal dimana skor rata-rata minat belajar siswa sebesar 9,44 dengan rata-rata indikator minat 46,76%, kemudian pada siklus I skor rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 13,78 dengan rata-rata indikator minat 68,89%, dan pada siklus II skor rata-rata minat siswa meningkat menjadi 16,33 dengan rata-rata indikator minat 81,67%.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan mendasar bagi kemajuan suatu bangsa. Tanpa ada pendidikan, suatu negara akan sulit untuk menjadi negara yang maju. Kini negara Indonesia telah memberikan hak kepada seluruh warga negaranya untuk mengenyam pendidikan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 yang menyatakan bahwa pendidikan berhak didapatkan oleh setiap warga negara Indonesia. Pada pelaksanaan kurikulum 2013 di tingkat sekolah dasar, proses pembelajaran berbasis tematik integratif. Berbagai jenis konten pembelajaran diajarkan terkait dan terpadu satu sama lain, namun pada kelas tinggi mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang terpisah atau berdiri sendiri.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan dari sekolah dasar hingga SLTA. Pembelajaran matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan penalaran dan pola pikir. Pembelajaran ini diajarkan dengan tujuan membekali siswa pengetahuan, pemahaman, dan sejumlah kemampuan yang dipersyaratkan untuk memasuki jenjang

pendidikan yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada kenyataannya di lapangan, permasalahan dalam pembelajaran seringkali terjadi. Sebagian besar guru belum mampu mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan guru berpresepsi bahwa siswa merupakan objek pembelajaran, bukan subjek pembelajaran. Hal ini tentu membuat guru mendominasi aktivitas belajar dan siswa hanya menerima informasi secara pasif.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN Kasatriyan Kabupaten Kulon Progo diperoleh informasi bahwa guru dominan menggunakan metode ceramah sehingga interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru kurang terbangun dengan baik. Guru belum memanfaatkan media yang ada dengan optimal, padahal SDN Kasatriyan memiliki fasilitas media pembelajaran yang cukup memadai berupa wifi dan siswa pun memiliki bantuan subsidi kuota dari pemerintah. Hal ini tentu berhubungan dengan pembelajaran daring yang berlangsung, dimana pendidikan di Indonesia terkena dampak wabah covid 19. *World Health Organization* (WHO) merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa.

Ketika pembelajaran daring berlangsung hanya terdapat beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran matematika, sedangkan siswa yang lainnya cenderung pasif. Beberapa siswa merasa tidak tertarik dengan pembelajaran matematika karena menganggap pelajaran tersebut sulit. Siswa justru memilih bercanda dengan temannya ketika guru menjelaskan di forum zoom yang dilaksanakan. Tidak membaca materi terlebih dahulu sebelum pembelajaran berlangsung dan beberapa siswa juga mengumpulkan tugas melebihi waktu yang telah ditentukan. Dari berbagai permasalahan tersebut, diketahui bahwasanya minat belajar matematika siswa kelas IV SDN Kasatriyan masih rendah.

Susanto (2016: 58) menjelaskan bahwa minat berasal dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan orang tersebut memilih sesuatu yang menyenangkan dan menguntungkan bagi dirinya. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diketahui bahwa minat memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembelajaran. Pada umumnya karakteristik siswa kelas IV SD berusia 10-11 tahun, maka menurut Piaget (1950) dalam Rifa'i dan Anni (2015: 33) siswa tersebut termasuk dalam tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa dapat mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret. Berdasarkan teori tersebut, maka guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan berkembang begitu pesat, maka sudah seharusnya materi pembelajaran dapat dikemas lebih inovatif. Pengemasan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang digunakan dengan kemajuan teknologi adalah media berbasis komputer atau multimedia berupa *powtoon*.

Powtoon merupakan video animasi kartun yang dibuat melalui *web apps online* yang dapat diisi dengan materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah dasar karena sifatnya yang menarik minat, terkesan lucu, dan cocok untuk anak sekolah dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *powtoon* sehingga tidak perlu lagi membuat animasi secara manual untuk membuat video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu bagi siswa sekolah dasar sehingga pembelajaran yang telah dilalui lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis masalah yang terjadi, peneliti mengangkat judul penelitian "Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Media *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD Negeri Kasatriyan Kabupaten Kulon Progo".

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan terus menerus sampai diperoleh target yang diinginkan. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*). Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Kasatriyan yang berjumlah 9 siswa. Prosedur penelitian tindakan kelas mengacu pada desain Kemiis & Mc. Tanggart (1981) dalam Wijaya & Dedi (2010: 21) yaitu (1) menyusun rencana tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*) dan pengamatan (*observation*), (3) refleksi (*reflection*). Pelaksanaan tindakan dan pengamatan dianggap satu kesatuan proses, sehingga dijadikan satu langkah. Ketiga tahapan ini dilakukan secara berurutan dan akan kembali ke langkah semula sehingga membuat siklus.

Penelitian tindakan kelas ini mencakup beberapa perencanaan yaitu menemukan masalah yang ada di lapangan, mengenai yang terjadi dan seharusnya itu tidak terjadi. Tindakan dan observasi dilakukan selama proses tindakan peneliti berlangsung di kelas. Peneliti mengajar dengan berpedoman RPP daring yang dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan media *powtoon*, sedangkan pengamat melakukan observasi dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis perubahan yang terjadi misalnya mengenai kendala, kondisi awal, kondisi akhir, tindakan yang sudah tercapai, dan tindakan-tindakan yang belum tercapai. Hal ini bertujuan sebagai perbaikan menuju ke siklus selanjutnya, sedangkan Siklus II dilaksanakan seperti siklus I berdasarkan refleksi dari siklus I.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif berupa lembar observasi, sedangkan data yang dianalisis secara kuantitatif adalah angket minat belajar siswa

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat belajar matematika melalui media *powtoon* dalam pembelajaran daring. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pra siklus sehingga diperoleh data awal minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Tabel 1. Minat Belajar Siswa Pra Siklus

No.	Kriteria Data	Keterangan
1.	Jumlah siswa	9
2.	Skor rata-rata	9,44
3.	Median	9
4.	Modus	12
5.	Skor terendah	7
6.	Skor tertinggi	12
7.	Range	5

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata skor minat belajar matematika siswa adalah 9,44 dengan rata-rata indikator minat 46,76%. Data variabel minat siswa diukur dengan menggunakan angket skala *Guttman* yang terdiri dari 20 pernyataan. Pernyataan-pernyataan ini memuat 4 dimensi minat, menurut Sudaryono (2013:90) yaitu

kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Dimensi kesukaan terdiri dari indikator gairah dan inisiatif, dimensi ketertarikan terdiri dari indikator responsif dan kesegaran, dimensi perhatian terdiri dari indikator konsentrasi dan ketelitian, sedangkan dimensi keterlibatan terdiri dari indikator kemauan, keuletan, dan kerja keras.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I berupa penerapan media *powtoon* pada pembelajaran daring dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Tindakan ini memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pengolahan data. Kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa meningkat seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Minat Belajar Siswa Siklus I

No.	Kriteria Data	Keterangan
1.	Jumlah siswa	9
2.	Skor rata-rata	13,78
3.	Median	15
4.	Modus	15
5.	Skor terendah	9
6.	Skor tertinggi	17
7.	Range	8

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa siswa kelas IV yang mengikuti tindakan siklus pertama ada 9 siswa. Skor tertinggi dari angket minat belajar adalah 17, sedangkan skor terendah angket minat belajar siswa adalah 9. Apabila dilihat dari rata-ratanya maka skor minat siswa setelah tindakan di siklus I meningkat dari 9,44 menjadi 13,68 dengan rata-rata indikator 68.89%.

Berdasarkan hasil tersebut, maka tindakan di siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu terbatasnya kuota yang dimiliki oleh siswa, beberapa siswa terlambat mengikuti *zoom meeting*, kesalahan teknis penayangan *powtoon* saat pelaksanaan *zoom meeting* berlangsung, pengumpulan penugasan siswa terlambat karena ketika belajar di rumah siswa ingin bermain, dan sebagian besar siswa tidak mempelajari matematika materi pengolahan data ketika di rumah. Beberapa siswa tidak menjawab pertanyaan dari guru, malu untuk bertanya ketika ada materi yang kurang dimengerti, dan melaksanakan pembelajaran matematika dengan terpaksa. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan hasil refleksi maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Perbaikan yang dilakukan oleh guru adalah dengan memastikan *powtoon* yang ditampilkan saat *zoom meeting* tidak mengalami kendala, meskipun di *whatsapp grup* guru pun telah mengirim *linknya*. Selain itu, guru mengubah langkah-langkah pembelajaran, dimana siswa diberikan penugasan setelah penjelasan dan latihan soal melalui *zoom meeting*. Dengan begitu, siswa dapat lebih memahami materi dan memiliki waktu yang lebih leluasa untuk mengerjakan penugasan sehingga hasilnya dapat maksimal. Hal ini tentu diawali dengan meningkatnya minat belajar siswa setelah menyimak media pembelajaran *powtoon* yang menarik karena dilengkapi dengan animasi.

Siklus II terlaksana dengan lebih baik dibandingkan pada siklus I. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa yang minat belajar matematikanya meningkat dan berdasarkan hasil angket yang telah guru bagikan. Siswa yang awalnya terpaksa dalam mengikuti pembelajaran matematika, kini menjadi semangat dan bergairah untuk belajar. Hal ini juga berpengaruh terhadap keikutsertaan siswa yang tepat waktu saat *zoom meeting*, pengumpulan penugasan yang tepat

waktu, dan keinginan siswa untuk belajar di rumah sebelum bermain. Hasil angket minat belajar matematika pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Minat Belajar Siswa Siklus II

No.	Kriteria Data	Keterangan
1.	Jumlah siswa	9
2.	Skor rata-rata	16,33
3.	Median	16
4.	Modus	15
5.	Skor terendah	14
6.	Skor tertinggi	19
7.	Range	5

Tabel di atas menunjukkan bahwa 9 siswa kelas IV telah mengikuti pembelajaran siklus II dan mengisi angket minat belajar matematika. Skor minat belajar tertinggi adalah 19 sedangkan skor minat belajar terendah adalah 14. Rata-rata minat belajar matematika mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, yaitu dari 13,78 menjadi 16,33 atau 81,67%. Analisis data hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Data Hasil Tes Minat Belajar Siswa

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Skor rata-rata	9,44	13,78	16,33
Skor tertinggi	12	17	19
Skor terendah	7	9	14
Presentase minat belajar siswa	46,76%	68,89%	81,67%

Keberhasilan pembelajaran menggunakan media *powtoon* telah dibuktikan dengan peningkatan presentase minat belajar matematika dalam pembelajaran daring. Sardiman (2007) dalam Susanto (2016: 66) menyatakan bahwa proses belajar akan lancar kalau disertai dengan minat. Hal ini dikarenakan minat akan membuat siswa memusatkan perhatiannya pada pembelajaran dengan senang hati dan tanpa paksaan dari guru. Minat dan rangsangan pada siswa tersebut juga akan membuatnya memiliki kepuasan batin setelah melakukan kegiatan belajar.

Media *powtoon* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran daring tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki oleh *powtoon* yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar. Fitur animasi *powtoon* sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang lebih mudah. Sedangkan, kelemahan yang dimiliki oleh *powtoon* yakni harus memiliki akun sendiri, harus tersambung dengan koneksi internet, memerlukan waktu yang lama, perlu mengunggah ke *youtube* terlebih dahulu untuk mendapatkan versi gratis, dan memerlukan ketelatenan saat proses pembuatan. Dengan meminimalisasi kekurangan yang ada pada media *powtoon*, diharapkan minat belajar siswa akan lebih meningkat lagi.

Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini, maka dapat disimpulkan bahwa media powtoon dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa dalam pembelajaran daring. Hal tersebut ditunjukkan dengan presentase minat belajar siswa yang meningkat, dari pra siklus sebesar 46,67%, meningkat menjadi 68,89% pada siklus I, dan meningkat menjadi 81,67% pada siklus II. Secara kualitatif dapat dilihat dari peningkatan fokus siswa dalam pembelajaran, siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru, bertanya apabila ada materi yang belum dimengerti, dan mengumpulkan tugas tepat pada waktunya. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran daring hendaknya guru dapat menggunakan variasi media pembelajaran seperti *powtoon* ini agar siswa lebih bersemangat dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

1. Agustina, N. (2017). *Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon di SD Pelita 2*. *Jurnal Abdimas Universitas Esa Unggul*, Volume 4. Hal 39-45.
2. Ariyono, R. 2018. Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia. Volume 12. Hal 122-127.
3. Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
4. Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
5. Graham, B. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: PACKT Publishing.
6. Kurniawan, Fitra. 2019. Pagaruh Media Audiovisual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Fiqih Kelas X SMAN 1 INGIN JAYA ACEH BESAR. Volume 1. Hal 150-165.
7. Kusumah, Wijaya & Dedi Dwigatama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT INDEKS.
8. Munib, Achmad dkk. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.
9. One. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Tanjungpura Pontianak*, 8(3): 4-9.
10. Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
11. Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
12. Rifa'i, A.& Catharina T.A. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.
13. Sardjiyo, dkk. 2014. *Pendidikan MATEMATIKA di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka.
14. Setijowati, U. 2016. *Strategi Pembelajaran SD (Implementasi KTSP dan Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: K-Media.
15. Simbolon, N. 2013. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan PGSD FIP UNIMED*, 1(2):1-6.
16. Siswanto, H.W. 2011. *Studi Efektifitas Pembelajaran Terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama*. Bandung: UPI Press.
17. Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
18. Spitalnik, I.. 2013. *Cartoons in the Classroom*. Yogyakarta: Powtoon.

19. Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
20. Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
21. Uno, H. B. & Nurdin, M. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.