

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH INDONESIA DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
IIS KELAS X DI SMA NEGERI 17 BATAM  
TAHUN PELAJARAN  
2017/2018**

**THE EFFECT OF POWTOON LEARNING MEDIA IN INDONESIAN HISTORY  
LESSONS IN GROWING LEARNING MOTIVATION OF IIS KELAS X STUDENTS IN  
17 BATAM STATE HIGH SCHOOL  
SCHOOL YEAR  
2017/2018**

**Desma Yulia<sup>1</sup>Novia Ervinalisa<sup>2</sup>**

*Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Riau Kepulauan, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia  
Desmayulia48@gmail.com*

**ABSTRAK**

Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga perlu adanya variasi baru dalam penerapan media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap motivasi siswa untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X IIS SMA Negeri 17 Batam. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* (secara acak). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X IIS 2 dan X IIS 7. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan rancangan penelitian dua kelompok sampel yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran *powtoon*. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian uji t yang menunjukkan  $t_{hitung}$  (7,9) dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% yaitu (1,992) yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,9 > 1,992$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar dibandingkan dengan metode konvensional ceramah.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Powtoon, Sejarah Indonesia, Motivasi Belajar Siswa*

**ABSTRACT**

The use of learning media that is less varied so that there needs to be new variations in the application of learning media that can influence the motivation of students to learn. This study aims to determine the effect of Powtoon Learning Media on Indonesian History Subjects in Fostering Learning Motivation for Class X Students at State High School 17 Batam 2017/2018 Academic Year. This research is a quantitative research with a quasi-experimental approach. The population in this study is all students of class X IIS SMA Negeri 17 Batam. The sampling technique uses random sampling (randomly). The sample in this study were students of class X IIS 2 and X IIS 7. This research was carried out using a research design of two sample groups consisting of experimental class and control class. The experimental class was treated with the use of powtoon learning media. Whereas in the control class using the lecture method. The results of this study are that there is a significant influence on the use of powtoon learning media in Indonesian history subjects in fostering learning motivation. This is evidenced by the results of testing the t test which shows t count (7.9) and t table at a

significant level of 5%, namely (1.992), which means that  $t_{count} > t_{table}$  ( $7.9 > 1.992$ ) then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on the use of powtoon learning media in Indonesian history subjects in fostering learning motivation compared to conventional lecture methods.

*Keywords: Learning Media Powtoon, History of Indonesia, Student Motivation*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai pendidikan formal. Menurut Purwanto, (2013: 18) menyebutkan bahwa pendidikan melibatkan siswa, guru, metode, tujuan, kurikulum, media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, masyarakat, pengguna lulusan, lingkungan fisik, dan sebagainya. Dalam pendidikan siswa memasuki sebuah proses transformasi pembelajaran yang menimbulkan kegiatan belajar bagi siswa. Dalam proses itu siswa berinteraksi dengan komponen instrumental pendidikan seperti guru, materi, media, sarana, dan metode mengajar (Purwanto, 2013: 21).

Dari beberapa komponen diatas, didalam pendidikan salah satunya guru sangat berperan penting dalam menyeimbangkan situasi kelas. Supaya guru dapat menciptakan kondisi belajar yang optimal, guru harus kreatif dalam menyampaikan materi yang disampaikan. Selain upaya dalam pemanfaatan kelas, guru harus mengetahui tentang kriteria dalam memilih media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik mengikuti pelajaran tersebut sampai selesai.

Media pembelajaran yang digunakan guru menjadi tolak ukur dalam pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang dibuat oleh guru menarik, maka dapat menciptakan suasana belajar yang baik dan menumbuhkan siswa termotivasi untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi dan kondisi lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di SMA Negeri 17 Batam sebagian dari siswa mengungkapkan bahwa pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang kurang menarik, membosankan, dan banyak bercerita. Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan cenderung malas mengerjakan tugas serta kurang semangat dalam belajar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru tersebut lebih cenderung menggunakan metode mengajar konvensional (ceramah) sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan tidak tumbuhnya motivasi belajar pada siswa. Metode mengajar konvensional (ceramah) kurang efektif digunakan secara terus - menerus dalam proses pembelajaran.

Hal ini terlihat dari nilai hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X pada semester ganjil yang sebagian besar masih banyak di bawah KKM. Hasil belajar di kelas X IIS 2

hanya 5 siswa atau 13,5% yang nilainya diatas KKM sementara sekitar 86,84% atau 33 siswa yang nilainya di bawah KKM. Kemudian di kelas X IIS 7 hanya 4 siswa atau sekitar 10% yang nilainya di atas KKM dan sekitar 90% atau 36 siswa yang nilainya masih dibawah KKM.

### **Media Pembelajaran**

Menurut Winkel (dalam Sutikno, 2013: 31) pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian – kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian – kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik.

Menurut Gagne & Briggs (dalam Arsyad, 2011: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recoder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Rossi & Breidle (dalam Sanjaya, 2008:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Hamiyah (2014: 260) media pembelajaran adalah perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.

### **Media Pembelajaran *Powtoon***

Menurut Graham (2015: 7) *powtoon* adalah *software* online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Penggunaan *powtoon* yang khas adalah di sekolah, selain itu, *powtoon* juga digunakan untuk iklan suatu produk, video penjualan produk, dan video investor. Dalam penggunaan disekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. *Powtoon* tersedia secara online atau dapat di *download* sebagai file mp4 (video).

Menurut Thamrin (2017: 156) *powtoon* adalah *software* berbasis web untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi

kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah.

Sementara itu, menurut Fajar (2017: 104) *powtoon* adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis Saas (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara *online* melalui situs *www.powtoon.com* yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Agustina (2017: 42) media *powtoon* merupakan *software* video animasi yang dapat diakses secara *online*. *Software* ini menyediakan fasilitas *soundtrack* musik secara gratis, dapat merekam narasi. Video yang dibuat dapat menggunakan template yang sudah ada atau dapat berkreasi dengan menggunakan tampilan kerja (*workspace*) yang masih kosong. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media *powtoon* secara sederhana dapat didefinisikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berupa *software* video animasi yang ditampilkan kepada peserta didik melalui animasi gambar bergerak dan suara.

### **Kelebihan**

1. Interaktif dan memberikan umpan balik.
2. Memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar.
3. Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.
4. *Powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.
5. Video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.
6. Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
7. 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**

1. Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon* harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit.
2. 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.

### **Motivasi belajar**

Menurut Sutikno (2013: 69), motivasi adalah daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Siswa yang termotivasi terhadap suatu kegiatan, baik itu berupa permainan atau berupa pekerjaan

maka ia akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan siswa yang motivasi dalam dirinya lebih rendah. Motivasi belajar merupakan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

### **Teori belajar**

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kognitif yang dikemukakan oleh David Ausubel (*meaningful learning*/belajar bermakna). Belajar bermakna adalah belajar yang disertai pengertian. Teori belajar bermakna atau “*Meaning Learning*” ini sangat relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *powtoon* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru berusaha menerapkan media pembelajaran yang baru kepada siswa. Penerapan media ini dihubungkan dengan materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Selain itu, media yang diterapkan guru kepada siswa tersebut memiliki makna tersendiri bagi siswa. Seperti menumbuhkan motivasi belajar, keaktifan belajar, dan dapat mendorong siswa untuk mengeluarkan pendapat.

### **METODOLOGI**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment*. Pendekatan *quasi experiment* mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2016 : 77). *Quasi experiment* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Pada penelitian kuantitatif ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar sejarah. Penelitian kuantitatif, artinya semua informasi atau data diwujudkan dalam angka dan analisisnya berdasarkan analisis statistik.

Menurut Sugiyono (2016: 80) mengemukakan, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Maka yang menjadi populasi

adalah dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 17 Batam jurusan IIS (Ilmu- Ilmu Sosial) tahun ajaran 2017/2018 dengan populasi peserta didik berjumlah 280 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2016: 81).

Pengambilan sampel dilakukan secara acak menggunakan undian. Apabila pengambilan sampel dilakukan dengan undian, maka setiap anggota populasi diberi nomor terlebih dahulu, sesuai dengan jumlah anggota populasi. Setiap anggota populasi mempunyai peluang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Cara pengambilannya apabila nomor satu tidak dikembalikan lagi, maka peluang akan semakin besar. Apabila nomor yang telah diambil keluar lagi, dianggap tidak sah dan dikembalikan lagi (Sugiyono, 2014: 91).

Berdasarkan teknik pengambilan sampel, sampel dalam penelitian yaitu kelas X IIS 2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 38 siswa dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* dan kelas X IIS 7 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 40 siswa dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Menurut Sugiyono (2016: 93), skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Data yang telah terkumpul melalui angket, dengan jumlah pernyataan sebanyak 40 item pernyataan. Dan sebelumnya diuji terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji reliabilitas.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif. Tujuan dilaksanakan analisis deskriptif adalah untuk mengetahui kondisi suatu variabel sehingga data memiliki arti dan makna. Analisis deskriptif dilakukan dengan cara mengolah data yang diperoleh, kemudian disusun secara teratur, agar lebih mudah dimengerti. Analisa data ini terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas.

## PEMBAHASAN

### a. Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* dan Metode Pembelajaran Konvensional dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran sejarah membuat siswa memberikan perhatian yang lebih pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, seperti tidak ada yang bercerita. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* siswa juga memiliki keinginan untuk mengetahui sesuatu lebih besar dari sebelumnya, seperti siswa bertanya kepada guru apabila belum dapat mengerti mengenai materi pelajaran pada saat itu. Siswa juga lebih fokus pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Sedangkan pada kelas kontrol peneliti melihat bahwa siswa kurang bersemangat dalam belajar, siswa tidak ikut aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, misalnya siswa banyak bercerita dengan temannya dan juga siswa tidak memiliki keinginan untuk mengetahui materi pelajaran pada saat itu, misalnya ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak ada yang aktif untuk bertanya.

Hal ini terlihat dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,9 > 1,992$ , sehingga bahwa  $H_a$  atau hipotesis alternatif diterima, yaitu terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 17 Batam pada mata pelajaran sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* dibandingkan dengan media konvensional.



## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pengujian hipotesis menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 17 Batam pada mata pelajaran sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* dibandingkan dengan media konvensional. Hal tersebut ditunjukkan pada uji t dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,9 > 1,992$ , sehingga bahwa  $H_a$  atau hipotesis alternatif diterima  $H_0$  ditolak.
2. Kondisi belajar dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini dikarenakan adanya hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, serta hubungan timbal balik antara siswa dengan guru, seperti ketika guru menjelaskan materi, siswa yang kurang mengerti bertanya kepada guru. Dan guru menjelaskan materi yang belum dimengerti oleh siswa tersebut.

## REFERENSI

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo

B. Uno, Hamzah. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Graham, Bruce. (2015). *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing

Pangestu, Dwi, Marta, Wafa, Ali, Achmad. (2018) *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari*. 11, 77 - 78

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta

Sutikno, M.Sobri. (2013). *Belajar dan Pembelajaran: Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*, Bandung: Prospect