Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 1 Karoya

Karin Handayani* & Rita Kusumah
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia.
*Corresponding author: handayanikarin144@gmail.com

Article History
Received : September 10th, 2026
Revised : October 27th, 2026
Accepted : November 15th, 2026

Abstract: Minat belajar merupakan salah satu faktor yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Powtoon interaktif dalam pembelajaran IPAS, tingkat minat belajar siswa, serta pengaruh penggunaan media tersebut terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Karoya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental dan desain One-Group Pretest-Posttest. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 25 orang. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase serta secara inferensial melalui uji normalitas dan Paired Sample t-Test dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase minat belajar siswa meningkat dari 56,64% sebelum penggunaan Powtoon menjadi 65,12% setelah penggunaan Powtoon. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0,109 pada data awal dan 0,056 pada data akhir. Uji Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi 0,000 dengan t hitung -11,644. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media Powtoon interaktif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Karoya.

Keywords: IPAS, Media Powtoon Interaktif, Minat Belajar, Siswa Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar dapat menarik perhatian dan mendorong keterlibatan peserta didik. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa mempelajari fenomena alam dan kehidupan sosial yang dekat dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, penyampaian materi perlu didukung media yang dapat membantu siswa memahami konsep sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Minat belajar terlihat melalui perasaan senang, perhatian, ketertarikan terhadap materi, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar cenderung lebih antusias, memperhatikan penjelasan, mengajukan pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelas (Nurfatimah & Shamad, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik (Wulandari et al., 2023; Maharuli & Zulherman, 2021).

Powtoon merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk menyajikan materi melalui animasi, gambar, teks, transisi, dan suara. Penyajian audiovisual tersebut berpotensi membantu siswa memusatkan perhatian dan memahami materi yang sulit dijelaskan hanya melalui uraian lisan. Penelitian mengenai pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran di sekolah dasar juga menunjukkan relevansi penggunaannya dalam kegiatan belajar (Mariani & Ramadan, 2024; Sholihah & Handayani, 2020). Berdasarkan observasi awal pada 18 November 2025 di kelas V SD Negeri 1 Karoya, pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan media yang monoton. Dari 25 siswa, sebanyak 8 siswa dinilai cukup memahami materi, sedangkan 17 siswa masih mengalami kesulitan pada materi "Mendengar karena Bunyi". Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan Powtoon interaktif dalam pembelajaran IPAS

materi "Mendengar karena Bunyi". Tujuan penelitian adalah (1) mendeskripsikan penggunaan media Powtoon interaktif dalam pembelajaran IPAS kelas V; (2) mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media; dan (3) menguji pengaruh penggunaan media Powtoon interaktif terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Karoya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental design dan rancangan One-Group Pretest-Posttest. Rancangan ini melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Minat belajar siswa diukur sebelum perlakuan (O_1), kemudian siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Powtoon interaktif (X), dan selanjutnya diukur kembali setelah perlakuan (O_2). Rancangan tersebut digunakan untuk membandingkan kondisi minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media (Sugiyono, 2023). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Karoya, Kabupaten Kuningan. Berdasarkan dokumen penelitian, observasi awal dilakukan pada 18 November 2025 dan pembelajaran menggunakan media Powtoon dilaksanakan pada Selasa, 3 September 2026. Dokumen skripsi menyebutkan penelitian berlangsung dalam dua pertemuan, yaitu pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan Powtoon. Tanggal pertemuan pertama tidak dicantumkan secara spesifik dalam naskah sumber.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Karoya yang berjumlah 25 siswa. Sampel penelitian juga berjumlah 25 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Dengan demikian, seluruh anggota populasi kelas V dilibatkan sebagai sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui (1) angket minat belajar siswa, (2) observasi kegiatan pembelajaran, (3) wawancara guru, dan (4) dokumentasi. Angket terdiri atas 15 pernyataan yang disusun berdasarkan aspek minat belajar. Kisi-kisi dalam skripsi memuat perasaan senang, perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan kesadaran belajar. Pada pembahasan hasil, indikator minat belajar dijelaskan melalui perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif. Perbedaan penyebutan indikator ini perlu diselaraskan pada naskah akhir.

Prosedur penelitian meliputi: (1) melakukan observasi awal dan wawancara guru untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran; (2) menyiapkan media Powtoon dan instrumen angket; (3) memberikan angket awal sebelum perlakuan; (4) melaksanakan pembelajaran IPAS tanpa Powtoon sebagai kondisi awal; (5) melaksanakan pembelajaran materi "Mendengar karena Bunyi" dengan media Powtoon interaktif; (6) memberikan angket akhir; serta (7) mengolah dan menganalisis hasil angket sebelum dan sesudah perlakuan.

Data angket dianalisis secara deskriptif menggunakan rumus persentase $P = (F/N) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase, F sebagai jumlah skor yang diperoleh, dan N sebagai skor maksimal. Kategori persentase dalam skripsi adalah 81–100% sangat tinggi, 61–80% tinggi, 41–60% sedang, 21–40% rendah, dan 0–20% sangat rendah (Dewi dkk., 2022). Analisis inferensial meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Paired Sample t-Test menggunakan SPSS versi 26. Keputusan uji hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi 0,05; apabila Sig. < 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima (Sugiyono, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media Powtoon interaktif diterapkan pada pembelajaran IPAS materi "Mendengar karena Bunyi", khususnya pembahasan proses bunyi dapat didengar manusia dan pengenalan bagian-bagian telinga. Media menyajikan materi melalui kombinasi animasi, gambar, teks, suara, dan gerakan. Sebelum perlakuan, pembelajaran masih menggunakan media yang cenderung monoton. Setelah penggunaan Powtoon, siswa memperoleh visualisasi materi yang lebih konkret dan menunjukkan respons yang lebih antusias selama pembelajaran.

Tabel 1. Rata-rata persentase minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Powtoon

Rata-rata	Keterangan
56,64%	Sedang/Kurang
65,12%	Tinggi

Rata-rata persentase minat belajar meningkat sebesar 8,48 poin persentase, dari 56,64% menjadi 65,12%. Pada hasil angket sesudah perlakuan, 10 siswa berada pada kategori sangat tinggi, 13 siswa pada kategori tinggi, dan 2 siswa pada kategori kurang tinggi sebagaimana pengelompokan dalam tabel hasil skripsi. Secara umum, data tersebut menunjukkan bahwa minat

belajar siswa setelah menggunakan Powtoon lebih tinggi dibandingkan kondisi sebelum perlakuan.

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,109 untuk data sebelum perlakuan dan 0,056 untuk data sesudah perlakuan. Kedua nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil Paired Sample t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar -11,644 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Powtoon interaktif. Hasil tersebut sejalan dengan karakteristik Powtoon yang menggabungkan unsur visual dan audio sehingga materi dapat disajikan secara lebih menarik. Visualisasi proses mendengar dan bagian telinga membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas. Tampilan animasi juga dapat mendukung perhatian dan ketertarikan siswa, sedangkan kegiatan tanya jawab dan partisipasi selama pembelajaran memberi ruang bagi keterlibatan aktif. Temuan ini searah dengan pembahasan mengenai manfaat media pembelajaran dan pemanfaatan Powtoon di sekolah dasar (Mariani & Ramadan, 2024; Wulandari et al., 2023).

Hasil uji ANACOVA menunjukan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa lebih baik ketika diterapkannya penerapan LKPD IPA berbasis STM dibandingkan dengan pembelajaran penerapan LKPD konvensional yang diberikan guru. Skor rata-rata pretest pada kedua kelas yang dihasilkan tidak jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan penerapan LKPD berbasis STM pada kelas eksperimen dan perlakuan penerapan LKPD konvensional yang diberikan guru pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dari skor rata-rata kelas kontrol. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Lestari et al. (2016), Purnamasari et al. (2017), dan Zahidah et al. (2020) yang memberikan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran sains teknologi masyarakat (STM) sangat layak dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dibandingkan dengan pembelajaran yang didominasi oleh guru yang dimana akhirnya siswa banyak yang kurang efektif mengikuti proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol dikarenakan proses pembelajaran pada kelas eksperimen, siswa dituntut untuk lebih efektif dan mandiri pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu tugas yang dianalisis siswa yaitu menganalisis gangguan-gangguan yang terjadi pada sistem ekskresi/pembuangan. Dalam penyelesaian LKPD, siswa mendiskusikan untuk melakukan beberapa langkah dalam penerapan pembelajaran berbasis STM yaitu menganalisis gangguan sistem ekskresi, mencari informasi materi secara mandiri, menentukan langkah penyelesaian dan membuat kesimpulan. Hal tersebut dilakukan untuk menerapkan sintaks dari pembelajaran berbasis STM. Penyelesaian tugas diberikan kepada siswa tujuannya yaitu untuk menerapkan pembelajaran berbasis STM selain itu siswa dapat terlibat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya yaitu berpikir kritis siswa.

Keterlibatan dan keaktifan siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam penerapan LKPD IPA berbasis STM sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2020) yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis dapat terbagun melalui pelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pada penerapan pembelajaran berbasis STM yang dilakukan pada kelas eksperimen dimana siswa dituntut untuk aktif mempelajari gangguan-gangguan sistem ekskresi dalam proses pembelajaran dapat menstimulasi peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini diperkuat juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi et al., (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan karena metode pembelajaran yang diterapkan di kelas yang belum membiasakan siswa menghadapi soal dengan tingkat kognitif C4-C6 (menganalisis, mengevaluasi, inferensi, menyusun kembali, dan menyimpulkan) sehingga siswa kurang terbiasa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Dalam pembelajaran berbasis STM, siswa diberikan kesempatan untuk menganalisis, mengevaluasi, inferensi, dan menyimpulkan setiap soal yang telah dikerjakan pada LKPD yang diselesaikannya.

Setelah siswa menganalisis sistem ekskresi siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban dari permasalahan yang dialami dari gangguan sistem ekskresi, serta menyimpulkan bagaimana solusi untuk mengurangi atau mencegah gangguan sistem ekskresi. Pada tugas kelompok yang telah diberikan tergolong kedalam

soal HOTS yang Dimana siswa mampu untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faridah (2019) yang menyatakan bahwa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, siswa perlu dibiasakan menggunakan soal berbasis HOTS (Higher Order Thinking).

Siswa dapat mencari jawaban lebih luas melalui berbagai sumber bacaan seperti di koran maupun internet agar lebih efisien. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Mariyam et al., (2018) yang mengatakan bahwa siswa dapat menggali informasi dan mengembangkan serta mengaplikasikan pengetahuan yang ada secara mandiri melalui latihan dan pelaksanaan tugas. Berdasarkan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung minat dan motivasi belajar siswa muncul ketika diberikan gambar berupa proses pembentukan urine pada manusia yang berkaitan dengan sistem ekskresi serta menganalisa permasalahan gangguan-gangguan pada sistem ekskresi yang terjadi pada manusia. Penyajian gambar bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam mengerjakan di LKPD yang diberikan.

Selanjutnya setelah siswa diberikan LKPD berupa permasalahan gangguan pada sistem ekskresi dan gambarnya, siswa dituntut untuk menetapkan, dan mencari informasi materi secara berkelompok menganalisis, dan menentukan langkah penyelesaian dan membuat kesimpulan terhadap berbagai soal yang terdapat di dalam LKPD. Ketika proses analisis dan menyimpulkan sistem ekskresi yang terdapat pada LKPD menunjukan siswa sangat antusias dan aktif dalam berdiskusi dan bertanya karena permasalahan yang disajikan sangat menarik. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini sependapat dengan Lukitasari et al., (2019); Muaffiani et al., (2022) bahwa penerapan model, strategi, ataupun metode pembelajaran menarik dan berpusat pada siswa memberi dampak positif pada keterampilan berpikir kritis. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk melakukan sebuah pengamatan, analisis, dan penarikan kesimpulan secara tidak langsung dapat memicu dalam proses pengembangan keterampilan berpikir kritis.

KESIMPULAN

Penggunaan media Powtoon interaktif dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Karoya dilaksanakan pada materi “Mendengar karena Bunyi” melalui penyajian animasi, gambar, teks, dan suara. Minat belajar siswa menunjukkan peningkatan dari rata-rata 56,64% sebelum perlakuan menjadi 65,12% setelah perlakuan. Hasil Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi 0,000 dengan t hitung -11,644, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan Powtoon. Dengan demikian, media Powtoon interaktif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada kelas yang diteliti. Karena penelitian menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, hasil ini perlu ditafsirkan sesuai keterbatasan desain tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 1 Karoya, guru kelas V, seluruh siswa kelas V, dosen pembimbing, serta semua pihak yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

Akmalia Rizki, O. D., Hasibuan, E. E., Hasibuan, D. T. I., Azzahrah, N., & Harahap, A. S. T. (2023). Pentingnya evaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5, 4089–4092.

Barokah, A., & Lestari, N. A. (2022). Pengaruh media interaktif berbasis aplikasi Powtoon. Media Interaktif. [Detail penerbit/jurnal dan halaman perlu dilengkapi dari sumber asli].

Cooper, D. R., & Schindler, P. S. (2021). Business Research Methods. [Edisi/penerbit perlu diverifikasi; penulisan pada daftar pustaka skripsi belum lengkap].

Dewi, dkk. (2022). [Sumber kriteria persentase minat belajar, halaman 212; identitas lengkap perlu dilengkapi dari sumber asli].

Febiwanty, J., & Mustika, D. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa terhadap pembelajaran IPA pada anak kelas V di SD Negeri 1 Bukit Batu. [Detail jurnal, volume, nomor, dan halaman perlu dilengkapi].

Fitriani, I. (2018). [Sumber kisi-kisi observasi minat belajar; judul dan identitas publikasi perlu dilengkapi dari sumber asli].

Fitriyani. (2019). [Sumber mengenai kekurangan aplikasi Powtoon; identitas publikasi perlu dilengkapi dari sumber asli].

Halik, A., Sultan, M. A., & Asri, H. K. (2023). Penerapan model PQRST untuk meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman siswa kelas V SDN 176 Barru. Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2(2), 350–354.

Handayani, & Subakti. (2020). [Sumber uji homogenitas yang dirujuk pada halaman 161; identitas lengkap perlu dilengkapi dari sumber asli].

Maharuli, F. M., & Zulherman. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPA di sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(2), 265–271. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966

Mariani, S., & Ramadan, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Madrasah Ibtidaiyah Research Journal, 2(2), 132–138. https://doi.org/10.30863/maraja.v2i2.5598

Nurfatimah, & Shamad. (2024). [Sumber indikator minat belajar, halaman 81; identitas lengkap perlu dilengkapi dari sumber asli].

Rahmawati, dkk. (2019). [Sumber uji normalitas; identitas lengkap perlu dilengkapi dari sumber asli].

Retno, S., Heshinta, I., Nurfaida, S., Minsih, & Widyasari, C. (2024). [Artikel pada Jurnal Evaluasi Pendidikan, 6(1), 166–174; judul lengkap perlu diverifikasi].

Sari. (2020). [Sumber kisi-kisi angket minat belajar; identitas lengkap perlu dilengkapi dari sumber asli].

Sholihah, I. N., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon sebagai media bimbingan klasikal pada pembelajaran jarak jauh (PJJ). PD ABKIN JATIM Open Journal System, 1(2), 50–58.

Soesana, A., dkk. (2023). [Sumber metode penelitian kuantitatif yang dikutip pada Bab III; judul dan identitas penerbit perlu dilengkapi dari sumber asli].

Sugiyono. (2018). [Sumber metode penelitian yang dirujuk untuk observasi dan dokumentasi; judul/edisi/penerbit perlu disesuaikan dengan buku yang digunakan].

Sugiyono. (2019). [Sumber metode penelitian yang dirujuk untuk angket; judul/edisi/penerbit perlu disesuaikan dengan buku yang digunakan].

Sugiyono. (2023). [Sumber metode penelitian kuantitatif dan desain One-Group Pretest-Posttest; judul/edisi/penerbit perlu disesuaikan dengan buku yang digunakan].

Sugiyono. (2024). [Sumber pengujian hipotesis; judul/edisi/penerbit perlu disesuaikan dengan buku yang digunakan].

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Yam, J., & Taufik, R. (2021). [Sumber tahapan pengujian hipotesis; identitas lengkap perlu dilengkapi dari sumber asli].

Yasa, I. N. J. W. (2024). Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi berbasis lingkungan: Solusi meningkatkan hasil belajar IPAS Kurikulum Merdeka. Indonesian Journal of Instruction, 5(1), 89–97. https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.68955