

## PENERAPAN MEDIA POWTOON TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP ALFAQIHIL MUQODDAM

Marwa<sup>1</sup>, Riyanti Nurdiana<sup>2</sup>, Nizarrahmadi<sup>3</sup>

[marwamarwa09871@gmail.com](mailto:marwamarwa09871@gmail.com)<sup>1</sup>, [riyanti@unukalbar.ac.id](mailto:riyanti@unukalbar.ac.id)<sup>2</sup>, [nizar.rahmadi27@gmail.com](mailto:nizar.rahmadi27@gmail.com)<sup>3</sup>

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media powtoon terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Alfaqihil Muqoddam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Adapun Populasi penelitian ini ialah siswa kelas VIII SMP Alfaqihil Muqoddam, Dengan sampel penelitian yaitu terdiri dari 15 siswa kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar angket minat belajar dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa Penerapan media Powtoon sangat efektif terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Al Faqihil Muqoddam, hal ini dilihat dari hasil Rata-rata persentase angket minat belajar siswa setelah menggunakan Powtoon secara keseluruhan adalah 82,09% (kategori sangat tinggi) dan hasil persentase data angket minat belajar siswa berdasarkan dengan indikator perasaan senang sebesar 83,67% (sangat tinggi), indikator ketertarikan sebesar 83,61% (sangat tinggi), indikator perhatian sebesar 76,25% (tinggi), dan indikator keterlibatan sebesar 82,33% (sangat tinggi), serta hasil observasi Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Powtoon mencapai 82,14% (kategori sangat baik). Dengan demikian, Seluruh tahapan pembelajaran dengan menerapkan media powtoon terlaksana dengan sangat baik.

**Kata Kunci:** Penerapan Media Powtoon, Minat Belajar Siswa.

### ABSTRACT

*This study aims to determine how the use of Powtoon media affects the interest in learning mathematics among eighth-grade students at Alfaqihil Muqoddam Junior High School. This research uses descriptive quantitative methods. The population of this study were VIII grade students of Alfaqihil Muqoddam Junior High School, with a research sample consisting of 15 VIII grade students selected using the total sampling technique. The instruments used for data collection in this study used a questionnaire sheet of learning interest and an observation sheet. Based on the results of research and data analysis, it shows that the application of Powtoon media is very effective in increasing the learning interest of eighth-grade students at Al Faqihil Muqoddam Junior High School. This can be seen from the results of the average percentage of student learning interest questionnaires after using Powtoon as a whole, which is 82.09% (very high category) and the percentage of student learning interest questionnaire data based on the indicator of feeling happy is 83. 67% (very high), the interest indicator was 83.61% (very high), the attention indicator was 76.25% (high), and the engagement indicator was 82.33% (very high). The observation results of the implementation of learning by applying Powtoon reached 82.14% (very good category). Thus, all stages of learning using Powtoon media were implemented very well.*

**Keywords:** Powtoon Media, Students' Learning Interests.

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran matematika. Teknologi informasi kini dianggap sebagai salah satu pilar penting dalam menciptakan proses belajar yang

lebih efektif dan menyenangkan (Sudihartini et al., 2021). Matematika sendiri sering dianggap sulit karena banyak konsepnya yang abstrak, sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan menarik (Mashuri, 2019). Pernyataan ini menegaskan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika di sekolah. Karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan belajar siswanya.

Media pembelajaran menjadi sarana penting untuk menumbuhkan minat belajar, motivasi, dan partisipasi siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2016) menyebutkan bahwa penggunaan media dapat memberikan rangsangan positif bagi aktivitas belajar. Matematika sebagai mata pelajaran yang melatih berpikir logis, sistematis, dan kritis membutuhkan dukungan media agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Minat belajar sendiri terbukti berpengaruh terhadap pencapaian prestasi akademik siswa (Sukada et al., 2013). Pendapat serupa juga dikemukakan oleh (Komariyah et al., 2018), yang menyatakan bahwa siswa akan mencapai hasil belajar yang lebih baik jika memiliki ketertarikan yang besar terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

Hasil observasi di SMP Islam Al Faqihil Muqoddam Sungai Ambawang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Suasana kelas menjadi monoton, siswa cepat merasa bosan, dan partisipasi mereka rendah. Kondisi ini menguatkan temuan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran dapat menghambat ketertarikan siswa terhadap pelajaran (Novitasari, 2019). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif untuk membangkitkan minat belajar siswa.

Salah satu media yang potensial digunakan adalah Powtoon, media animasi yang menggabungkan teks, gambar, dan audio dalam penyajian materi. Menurut Riyana (2017), Powtoon mampu meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa serta memudahkan pemahaman materi yang kompleks. Penelitian Tiwow (2022) juga membuktikan bahwa siswa yang belajar menggunakan media animasi Powtoon memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional, baik pada siswa dengan minat tinggi maupun rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berjudul “Penerapan Media Powtoon terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Al Faqihil Muqoddam”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media Powtoon terhadap minat belajar matematika siswa. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan kajian media pembelajaran berbasis teknologi. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan variasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan dan jenis penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan minat belajar siswa berdasarkan data angka yang terkumpul dari instrumen penelitian. Fokus utama penelitian adalah mendeskripsikan sejauh mana penggunaan media pembelajaran Powtoon dapat memengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Al Faqihil Muqoddam.

## **Populasi Dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP AlFaqihil Muqoddam. Karena jumlahnya relatif sedikit, yaitu 15 siswa, maka peneliti menggunakan teknik sampel jenuh (total sampling). dalam artian seluruh anggota populasi menjadi sampel penelitian.

## **Teknik Dan Instrumen Penelitian**

### **A. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu angket dan observasi

#### **1) Angket**

Angket adalah Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis juga oleh responden guna untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia diketahui. Adapun angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket minat belajar siswa terhadap penerapan penggunaan media pembelajaran powtoon.

#### **2) Observasi**

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi minat nya siswa belajar pada Pelajaran matematika dengan menerapkan media pembelajaran powtoon.

### **B. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar lebih mudah untuk mengerjakannya dan mendapatkan hasil yang lebih baik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa non tes yaitu lembar angket minat siswa dan lembar observasi

#### **1) Lembar Angket Minat Belajar Siswa**

Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket minat siswa berdasarkan kisi-kisi angket minat belajar. Setelah itu disusun menggunakan skala likert. Angket ini terdiri dari 20 pernyataan. Pernyataan tersebut dibagi menjadi 2 yaitu 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif.

#### **2) Lembar Observasi**

Lembar observasi berisi daftar kegiatan yang dilakukan dalam pemberian perlakuan dengan menerapkan media powtoon. Hal ini untuk mengamati dan menilai secara sistematis apakah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media powtoon yang dilakukan dikelas telah sesuai dengan rencana dan tujuan yang ada dalam modul ajar.

### **Uji Validitas Instrumen**

Instrumen yang baik adalah instrument yang sudah teruji validitasnya. Pengujian validitas instrumen pada penelitian ini dilakukan oleh ahli (expert judgement). Pengujian validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian validitas isi (content validity). Validitas isi berkaitan dengan dengan sejauh mana pertanyaan atau item dalam angket dan observasi benar-benar mencakup dan merepresentasikan keseluruhan aspek yang ingin diukur dalam penelitian. Uji validitas dilakukan oleh 1 orang ahli pada tanggal 25 April 2025. Adapun ahli validator pada penelitian ini adalah Novi Andriati M,Pd yang

merupakan ahli matematika. Dalam penelitian ini instrumen yang diujikan lembar angket minat belajar siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis kevalidan instrumen memberikan skor setiap item jawaban sangat baik(5), baik(4), cukup baik(3), kurang baik(2), tidak baik(1). Selanjutnya dihitung skor rata-ratanya dengan menggunakan rumus berikut:

$$VR = \sum_{i=1}^n \frac{\bar{v}i}{n}$$

Dengan skala kriteria validasi tersebut tertera pada tabel berikut:

Tabel 1. Skala Kriteria Validasi

$\bar{V}$	Kriteria
$1 \leq \bar{V} < 1,8$	Tidak Layak
$1,8 \leq \bar{V} < 2,6$	Kurang Layak
$2,6 \leq \bar{V} < 3,4$	Cukup Layak
$3,4 \leq \bar{V} < 4,2$	Layak
$4,2 \leq \bar{V} < 5$	Sangat Layak

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang untuk umum dan generalisasi. Tahap analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan melihat bagaimana minat belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar dengan menerapkan media pembelajaran powtoon.

#### A. Lembar Angket Minat Siswa Terhadap Penerapan Media Powtoon Pada Pelajaran Matematika.

Analisis jawaban instrumen angket mengenai minat siswa terhadap pembelajaran dengan menerapkan media powtoon dengan menggunakan skala likert dengan 4 kemungkinan jawaban. Skor nilai yang diberikan untuk setiap kategori disesuaikan dengan pedoman pemberian skor dengan kriteria yang (dimodifikasi dari sugiyono, 2013) Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian Jawaban Angket Minat Belajar Siswa

Jawaban	Nilai	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat tidak setuju	1	4
Tidak setuju	2	3
Setuju	3	2
Sangat setuju	4	1

(dimodifikasi dari sugiyono, 2013)

Selanjutnya, data angket tersebut diolah kedalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus :

$$\text{Angka persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Kemudian persentase yang didapat diklasifikasikan kedalam kategori pada tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria Persentase Data Angket

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

## B. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Dengan Menerapkan Media Powtoon

Analisis lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media powtoon dilakukan dengan menghitung skor lembar observasi yang telah diisi oleh observer. Jawaban menggunakan penilaian skala 4 – 1. Nilai lembar observasi dinyatakan dalam persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{nilai persen (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase kategori jawaban peserta didik kemudian diinterpretasikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Nilai Keterlaksanaan Media Powtoon

Tingkat penguasaan	Kriteria
$75\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
$50\% \leq P \leq 75\%$	Baik
$25\% \leq P \leq 50\%$	Cukup Baik
$P \leq 25\%$	Kurang Baik

(Sumber : Nanda Rizky Fitriana Kanza, 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa

Angket minat belajar siswa pada penelitian ini diberikan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media powtoon yang diisi oleh 15 siswa pada kelas VIII. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi dari para siswa mengenai dampak atau minat yang dirasakan oleh siswa terhadap penggunaan media powtoon. Angket minat belajar tersebut berisi pernyataan sesuai indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Berikut tabel persentase data angket minat belajar siswa terhadap penggunaan media powtoon :

Tabel 5. Data Persentase Angket Minat Belajar Siswa terhadap penggunaan media powtoon

No	Kode Siswa	Skor Angket	Skor Perindikator			
			Perasaan Senang	Ketertarikan Siswa	Perhatian Siswa	Keterlibatan Siswa
1	S1	73	17	23	14	19
2	S2	65	17	19	12	17
3	S3	58	17	17	10	14

4	S4	69	16	22	14	17
5	S5	55	15	16	9	15
6	S6	70	18	21	14	17
7	S7	62	15	18	12	17
8	S8	64	16	20	12	16
9	S9	77	20	24	15	18
10	S10	55	12	17	11	15
11	S11	64	17	21	12	14
12	S12	65	16	20	12	21
13	S13	78	20	24	13	18
14	S14	64	17	19	11	17
15	S15	66	18	20	12	16
Persentase(%)		82,09	83,67	83,61	76,25	82,33

Berdasarkan tabel 5. diketahui bahwa hasil data persentase angket minat belajar siswa dengan rata-rata persentase angket minat belajar siswa secara keseluruhan sebesar 82,09% yang mengacu pada tabel 3.5 kriteria persentase data angket yaitu berada pada kriteria sangat tinggi dengan pencapaian skor 81% - 100%. Adapun hasil persentase data angket minat belajar siswa berdasarkan dengan indikator perasaan senang sebesar 83,67% pada kriteria sangat tinggi, indikator ketertarikan sebesar 83,61% pada kriteria sangat tinggi, indikator perhatian sebesar 76,25% pada kriteria tinggi, dan indikator keterlibatan sebesar 82,33% pada kriteria sangat tinggi.

#### **Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

Keterlaksanaan pembelajaran yang diobservasi adalah keterlaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan penerapan media powtoon. Adapun observasi terhadap

keterlaksanaan pembelajaran mengacu pada modul ajar. Berikut merupakan persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media powtoon yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Data Persentase Hasil Observasi

No	Indikator Pengamatan	Jumlah Pernyataan	Hasil Observasi
1	Kegiatan Pendahuluan	6	20
2	Kegiatan Inti	10	33
3	Kegiatan Penutup	5	16
Jumlah Total		21	69
Persentase (%)		100%	82,14%

Berdasarkan tabel 6. hasil pengamatan rata-rata keterlaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media youtube yaitu, 82,14%. Dengan kriteria yang mengacu pada tabel 3.8 kriteria nilai keterlaksanaan media powtoon, nilai rata-rata yang diperoleh berada pada interval  $75\% < P < 100\%$  yang artinya berada pada kriteria sangat baik.

#### **Pembahasan Hasil Penelitian**

##### **Keterlaksanaan Pembelajaran Dengan Menerapkan Media Powtoon**

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan penggunaan media powtoon terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Al Faqihil muqoddam sui ambawang yang berjumlah 15 orang. Dalam penelitian ini dilakukan dengan 1 kali pertemuan. Pada saat pertemuan

diberikan perlakuan menggunakan media powtoon berupa video pembelajaran materi bangun ruang yang bersumber dari youtube. Lembar observasi tersebut diisi oleh observer dengan kegiatan guru dan siswa pada proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam kelas dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor skala penilaian yaitu “4”, “3”, “2”, “1”. Tanda checklist (√) pada kolom “4” berarti terlaksana dengan sangat baik, pada kolom “3” berarti terlaksana dengan baik, pada kolom “2” berarti terlaksana dengan cukup baik, pada kolom “1” berarti terlaksana dengan kurang baik. Adapun langkah-langkah kegiatan yang mengacu pada modul ajar ada 3 tahap utama

Yang pertama Pendahuluan, pada tahap ini diawali guru dengan mengucapkan salam dan membimbing doa bersama sebelum memulai pembelajaran dilanjutkan mengecek kehadiran, kondisi, dan kesiapan siswa sebelum memulai pembelajaran. guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran memberikan motivasi kepada siswa agar aktif didalam proses pembelajaran, selanjutnya guru mengulas materi yang bersangkutan dengan materi yang akan di pelajari. Pada tahap ini terlaksana dengan baik.

Yang kedua Inti, pada tahap ini guru menjelaskan materi menggunakan media powtoon kemudian meminta siswa untuk mengamati dan mencatat hal-hal penting terkait pembelajaran pada video pembelajaran media powtoon tersebut, setelah itu guru memberikan contoh-contoh soal sederhana. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, guru meminta siswa mencari benda disekitar yang berkaitan dengan materi, guru meminta siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dan meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi, terakhir guru memberikan penjelasan tambahan dan menyimpulkan materi. Pada tahap ini terlaksana dengan baik.

Yang ketiga Penutup, pada tahap ini guru dan siswa melakukan tanya jawab guna untuk penguatan materi yang belum dipahami, guru memberikan reward atas keberhasilan persentasi kelompok, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, sebelum mengakhiri pembelajaran guru memberikan tugas kepada siswa dan setelah itu mengakhiri pembelajaran dengan motivasi, salam dan berdoa. Pada tahap ini terlaksana dengan baik.

Dengan skor yang diperoleh yaitu 24 jawaban pada kolom “4” dan 45 jawaban pada kolom “3”, setelah presentasekan diperoleh sebanyak 82,14%. Hasil observasi tersebut setelah diinterpretasikan berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan fakta dilapangan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media powtoon. Hal ini dikarenakan keunggulan media powtoon yang mampu menyajikan materi melalui kombinasi audio visual yang menarik, sehingga dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media powtoon terlaksana dengan sangat baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Asih dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media powtoon memiliki keberhasilan yang sangat baik.

#### **Angket Minat Belajar Siswa Terhadap Penerapan Media Powtoon**

Dalam penelitian ini diperoleh hasil analisis angket minat belajar siswa yang berjumlah 15 orang yang telah dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media powtoon. Lembar Angket tersebut berisi 20 pernyataan yang terbagi menjadi dua yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif dengan skala penilaian 4-1. Berdasarkan Hasil

rata-rata persentase angket minat belajar siswa secara keseluruhan yaitu 82,09% berada pada kategori sangat tinggi.

Adapun hasil rata-rata persentase angket minat belajar berdasarkan indikator perasaan senang dengan Rata-rata 83,67% (sangat tinggi) hal ini menunjukkan bahwa Siswa merasa senang, nyaman, dan positif secara emosional saat mengikuti pembelajaran menggunakan media powtoon. Ini sesuai dengan pendapat Muhyani dkk. (2019 h 123). Minat sangat berkaitan dengan perasaan, terutama perasaan senang. Dapat dikatakan minat muncul karena seseorang merasa senang terhadap sesuatu. Orang yang memiliki minat terhadap sesuatu berarti ia memiliki sikap senang terhadap hal itu.

Indikator ketertarikan siswa dengan Rata-rata 83,61% (sangat tinggi) hal ini menunjukkan bahwa Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media powtoon juga tergolong sangat tinggi, dikarenakan Visualisasi animasi, warna, dan suara yang digunakan terbukti mampu menarik perhatian siswa dan antusias mereka dalam menyimak materi. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Aprillia Fitriana et al., 2023) yang menyatakan bahwa Menggunakan media aplikasi powtoon dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar.

Indikator perhatian siswa dengan rata-rata 76,25% (tinggi) hal ini menunjukkan bahwa Perhatian siswa saat pembelajaran tergolong tinggi, Hal Ini mengindikasikan bahwa meskipun powtoon menarik, masih ada sebagian siswa yang sulit mempertahankan fokus dalam jangka waktu lama. Hal ini bisa diatasi dengan menyisipkan aktivitas refleksi atau diskusi. Sejalan dengan penelitian oleh Prianti & Rezania (2022), media pembelajaran Powtoon terbukti efektif, karena meningkatkan perhatian siswa dan mendorong minat terhadap materi.

Indikator keterlibatan siswa dengan rata-rata 82,33% (sangat tinggi) hal ini menunjukkan bahwa Siswa memiliki tingkat keterlibatan yang sangat tinggi, baik dalam bentuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun mempresentasikan hasil diskusi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fauziyah (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran powtoon dapat membuat siswa menjadi antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media powtoon dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Reza dan lu'lu fauziyah(2022) berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media animasi powtoon dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Penggunaan media powtoon lebih efektif terhadap minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan kelebihanannya media powtoon yang dapat menampilkan visualisasi yang menarik serta interaktif sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Kemudian didukung oleh penelitian (Hardyanti.T, Subagyo, & Qodar, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual dengan aplikasi powtoon dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan perolehan nilai persentase sebesar 83% dengan kategori sangat tinggi, maka dari hasil statistik dan peningkatan rata-rata dapat ditarik kesimpulan yaitu penerapan media powtoon cukup efektif terhadap minat belajar siswa.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penerapan media Powtoon sangat efektif terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Al Faqihil Muqoddam. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase angket minat belajar siswa secara keseluruhan sebesar 82,09%, yang tergolong dalam kriteria Sangat Tinggi. Selain itu, dapat dilihat dari hasil minat belajar siswa dengan indikator yaitu, indikator Perasaan Senang (83,67%): Kriteria Sangat Tinggi, Ketertarikan (83,61%): Kriteria Sangat Tinggi, Perhatian (76,25%): Kriteria Tinggi, Keterlibatan (82,33%): Kriteria Sangat Tinggi.
- b. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media powtoon terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Alfaqihil Muqoddam diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 82,14% yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Seluruh tahapan pembelajaran dengan menerapkan media powtoon terlaksana dengan sangat baik

Penerapan media powtoon terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Alfaqihil Muqoddam sui ambawang, maka saran-saran yang dapat diberikan yaitu:

- a. Bagi guru : untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, guru disarankan untuk lebih memperhatikan pemilihan media atau metode pembelajaran. Guru dapat menerapkan media pembelajaran powtoon sebagai alternatif yang baik menciptakan suasana yang interaktif dan mendorong siswa aktif dalam pelajaran matematika.
- b. Bagi sekolah : Sekolah dapat mempertimbangkan untuk menerapkan Media pembelajaran powtoon secara lebih luas sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan.
- c. Bagi penelitian selanjutnya : Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperpanjang durasi dan meningkatkan frekuensi pertemuan untuk mengukur dampak jangka panjang dari penerapan media pembelajaran ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ah, H. F., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi motivasi belajar dan minat belajar dengan hasil belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), h.123
- Akbar, R. O., & Nurkhotimah, L. L. F. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Mauizhah: Jurnal Kajian Keislaman*, 12(2), 150-160.
- Arsyad, Azhar (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3(2), 101-114.
- Fitriana, I. A. (2023). Pembelajaran matematika materi himpunan menggunakan aplikasi powtoon untuk siswa SMP. *Jurnal Binagogik*, 10(1), 118-124.
- Hardyanti.T, R., Subagyo, L., & Qodar, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual Dengan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Impuls dan Momentum di SMK Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 31-40.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Nanda Rizky Fitrian Kanza, Dkk, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Metode

- Project Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember”. *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, No 2 (2020)
- Novitasari, D. (2019). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 1-10.
- Nurkhotimah, L. L. F. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DENGAN APLIKASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA (Doctoral dissertation, S1 Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- Prianti, N. P. D., & Rezania, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo.
- Sudihartinih, E., Hajizah, M. N., & Marzuki, M. (2021). Penggunaan teknologi digital pada perkuliahan matematika dasar untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 59-66.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, fan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukada, I. K., Sadia, W., & Yudana, M. (2013). Kontribusi minat belajar, motivasi berprestasi dan kecerdasan logis matematika terhadap hasil belajar matematika siswa SMA negeri 1 Kintamani. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 4(1).
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran animasi powtoon terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107-122.