

## Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 12 Bulukumba

Misra Ulfaina Supri<sup>1</sup> \*, Nurindah<sup>2</sup>, Muhammad Nawir<sup>3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Jalan Sultan  
Alauddin No. 259, Makassar, Indonesia.

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [misraulfaina2700@gmail.com](mailto:misraulfaina2700@gmail.com)

*Article received: 13 April 2023, article revised: 03 Mei 2023, article published: 29 Juni 2023*

### Abstrak

*This study aims to determine the effect of using Powtoon media on students' interest in learning at SMAN 12 Bulukumba. This type of research is quantitative or experimental research (Pre Experiment) with a One-Shot Case Study design. The population in this study were all students of SMAN 12 Bulukumba with a total of 397 people. The sample in this study were students of class XI MIPA 1 with a total of 27 students, who were selected through purposive sampling. Data collection techniques in this study were observation, tests, and documentation. The results of the study found that the count was 0.390 so it was categorized as having a low correlation level, which was in the range of 0.21-0.40. This value also shows that there is a positive relationship between the use of Powtoon media and students' interest in learning because the value of the correlation coefficient is positive. Based on the results of this study, it can be concluded that there is an effect of using Powtoon media on the learning interest of SMAN 12 Bulukumba students.*

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

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal pokok yang akan mendorong kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Pendidikan dapat dipahami sebagai usaha dari manusia untuk manusia dan untuk masyarakat manusia. Pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang dengan tujuan agar bisa secara terhormat ikut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakatnya secara terus menerus hingga mencapai martabat kehidupan yang lebih tinggi. Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam meningkatkan sumber daya manusia dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

Artinya: *مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ يَلْتَمِسْ عِلْمًا فِيهِ بِهِ اللَّهُ سَهَّلَ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ*

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu maka Allah Swt akan memudahkan baginya jalan menuju syurga”. (HR Muslim).

Konsep pendidikan menurut Islam yaitu manusia akan menjadi manusia karena berpendidikan, mendidik berarti memanusiaikan. Untuk menjadi manusia beriman dan bertaqwa diperlukan pendidikan. Ajaran-ajaran Allah swt berupa petunjuk yang harus dikerjakan dan larangan yang harus ditinggalkan, perlu disampaikan dari generasi ke generasi melalui proses pendidikan. Setiap generasi dan bahkan individu akan selamat dunia dan akhirat, bilamana dididik dengan mengikuti petunjuk-petunjuk dari Allah swt, meskipun banyak yang ingkar. Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 “pendidikan adalah usaha sadar untuk meujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual,

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Pendidikan Indonesia terus berusaha untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar dapat menjadi lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari perubahan kurikulum dari waktu ke waktu dan peningkatan sarana dan prasarana. Kuantitas dan kualitas guru saat ini juga menjadi salah satu hal pokok yang mempengaruhi kemajuan pendidikan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar –mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan Peralatan atau benda. Media pembelajaran bila digunakan dengan tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik dari segi penguasaan materi, metode pengajaran dan sebagainya. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat membantu Peserta didik meningkatkan kemampuan dan mempercepat pemahaman mengenai materi tersebut sehingga membantu penggunaan waktu secara efektif dan efisien. Pentingnya media dalam pembelajaran karna dapat menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media juga penting bagi guru, media pesan yang disampaikan guru lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dengan adanya kemajuan teknologi dapat mempermudah untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bersamaan dengan itu hubungan antara media pembelajaran dan minat belajar siswa cukup kuat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat membantu guru dalam proses pembelajaran karena dengan media yang tepat siswa akan tertarik mengikuti pelajaran tersebut dan lebih mudah untuk memahaminya. Minat belajar merupakan suatu ketertarikan, perhatian atau keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal. Minat seseorang terhadap pelajaran dan proses pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang mempengaruhi munculnya minat belajar seseorang. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seseorang adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan menimbulkan perhatian siswa untuk mempelajari hal tersebut dan sebaliknya media pembelajaran yang kurang menarik cenderung membuat siswa merasa bosan dan mengesampingkan pelajaran tersebut.

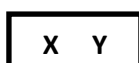
Seiring dengan kemajuan teknologi semakin banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan sumber belajar dari buku. Sebagian guru juga sudah menggunakan media pembelajaran seperti media power point, gambar dan tulisan. Pemanfaatan media merupakan satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran disekolah. Permasalahan ini relevan dengan beberapa fakta yang terjadi di lapangan khususnya dalam pembelajaran Biologi di SMAN 12 Bulukumba. Guru Biologi di SMAN 12 Bulukumba cenderung menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, hal tersebut belum berfungsi secara optimal karena dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah yang bersumber dari buku paket cenderung membuat siswa merasa bosan. Melihat hal tersebut penulis bermaksud memperkenalkan media pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran dalam kelas merupakan salah satu inovasi dalam teknologi. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Guru menggunakan media pembelajaran tulisan dan gambar sehingga banyak siswa yang sulit untuk memahami pelajaran tersebut dan cenderung merasa bosan. Dilihat dari media yang digunakan oleh guru selama ini kurang efektif karna masih banyak siswa yang merasa bosan dan sulit untuk memahami pelajaran. Dari banyaknya media yang ada, media video memberikan peluang untuk meningkatkan minat belajar siswa. Video lebih memungkinkan masuknya pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil yang cepat yang tdiak dimiliki oleh media lain.

Dari banyaknya media video yang ada, *Powtoon* merupakan salah satu media video yang praktis. Media *Powtoon* lebih mudah digunakan, guru tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya membuatnya di website saja. Bisa membuat presentasi yang lebih menarik dengan berbagai animasi yang sudah ada di *Powtoon*. Berdasarkan uraian diatas penulis ingin melihat pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap minat belajar siswa SMAN 12 Bulukumba. Selain itu, guru-guru di SMAN 12 Bulukumba ini belum mengenal dan mengetahui tentang adanya media pembelajaran *Powtoon* ini. Maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah media *Powtoon* berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMAN 12 Bulukumba, dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap minat belajar siswa SMAN 12 Bulukumba.

## METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen, pendekatan eksperimen merupakan sebuah jenis penelitian yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam keadaan yang terkendalikan. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mempelajari ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan (Sugyono, 2013). Penelitian ini menggunakan metode penelitian pre eksperimen dengan model one shot case study. Pada metode ini peneliti memberikan perlakuan kepada kelompok dan selanjutnya di observasi hasilnya. Besarnya pengaruh perlakuan atau treatment dapat diketahui dengan hasil angket. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre Experimental dengan model penelitian one shot case study, jenis one-shot case study dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian. Adapun bagan dari one-shot case study adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Desain *One Shot Case Study*

Keterangan:

X = Penggunaan Media *Powtoon* Dalam Proses Pembelajaran

Y = Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media *Powtoon*

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* sebagai variabel bebas (variabel X) dan minat belajar siswa SMAN 12 Bulukumba sebagai variabel terikat (variabel Y). Populasi dari penelitian ini meliputi seluruh siswa SMAN 12 Bulukumba yang berjumlah 397 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling* artinya sampel dipilih berdasarkan kriteria-kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sugiyono, (2010: 57) "*purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan tujuan agar data yang diperoleh nantinya lebih presentatif". Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 27 siswa. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar angket. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis yang terdiri dari dua macam yaitu analisis deskriptif dan analisis *statistic inferensial*.

### 1. Analisis Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Dalam penelitian ini data yang di analisis yaitu data observasi siswa dan minat belajar siswa.

#### a. Analisis data observasi siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil perolehan presentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dianalisa dengan pedoman seperti pada tabel kategori aktivitas siswa menurut yonni, dkk (2010:176) sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kategori Aktivitas Siswa

Interval	Kategori
75-100	Baik
50-74	Cukup
25-49	Kurang
0-24	Tidak baik

b. Analisis data minat belajar siswa

Analisis data ini digunakan untuk melihat minat belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

**Tabel 2.** Kategori Minat Belajar Siswa

Interval	Kategori
0-25	Sangat Rendah
26-50	Rendah
51-75	Tinggi
76-100	Sangat Tinggi

2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji korelasi *product moment*. Korelasi *product moment* merupakan uji statistic yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel yang ada dalam penelitian ini. Uji korelasi *product moment* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui korelasi antara variabel bebas (independent) terhadap variabel tidak bebas (dependent). Korelasi *product moment* dapat diketahui ada atau tidaknya korelasi antara penggunaan media *Powtoon* terhadap minat belajar siswa. Adapun rumus korelasi *product moment* yaitu:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

$r$  = Koefisien korelasi r pearson

$N$  = Jumlah Responden

$X$  = Variabel Bebas

$Y$  = Variabel Terikat

(sumber: Hamdi & E.Baharuddin, 2014:67)

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  : tidak ada korelasi yang berarti antara penggunaan media *Powtoon* dan minat belajar siswa.

$H_1$  : ada korelasi yang berarti antara penggunaan media *Powtoon* dan minat belajar siswa.

**Tabel 3.** Tingkat Korelasi *Product Moment*

No.	Tingkat Korelasi	Kategori
1	0,91-1,00	Sangat tinggi
2	0,71-0,90	Tinggi
3	0,41-0,70	Sedang
4	0,21-0,40	Rendah
5	0,000-0,20	Sangat rendah

(Nugroho, 2005)

Untuk mencari derajat bebasnya (df atau db) dengan rumusan:

$Df = N - nr$

Keterangan :

df = *degrees of freedom*

N = *Number of causes*

Nr = banyaknya variabel yang dikorelasikan

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Bulukumba yang terletak di Jl. Poros Borong Rappoa KM. 13 yakni dengan status sekolah tersebut adalah sekolah negeri dengan akreditasi B. Sekolah ini terletak di Desa Balibo, Kecamatan Kindang, Kabupaten Bulukumba. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai Kepala Sekolah Bapak Hasanuddin, S.Ps., M.Pd. dan Ibu Emil Dayanti, S.Pd. selaku Guru mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 12 Bulukumba untuk menyerahkan surat penelitian dan mendapat izin dari pihak sekolah. penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 27 Juni 2022 sampai dengan 27 Agustus 2022. Penelitian ini menggunakan kelas XI MIPA 1 sebagai sampel untuk penelitian eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Biologi. Peneliti melakukan penelitian selama tiga kali pertemuan, adapun pada pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pembelajaran Biologi dengan menggunakan media *Powtoon* kemudian pada pertemuan terakhir dilaksanakan pembagian angket minat belajar siswa untuk mengetahui minat belajar siswa setelah penggunaan media *Powtoon* pada mata pelajaran Biologi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 12 Bulukumba kelas XI MIPA 1 dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang maka data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas belajar dari 27 siswa di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 12 Bulukumba selama melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi				Persen (%)		
		I	II	III	Rata-rata	I	II	III
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Mengikuti pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i>	25	27	27	26,33	92,59	100	100
2	Memperhatikan penjelasan guru dengan media <i>Powtoon</i>	25	27	27	26,33	92,59	100	100
3	Aktif mengikuti pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i>	25	27	27	26,33	92,59	100	100
4	Dapat berkerja sama dengan baik	25	27	27	26,33	92,59	100	100
5	Bisa menghargai teman lain yang tidak bisa menjawab pertanyaan	25	27	27	26,33	92,59	100	100
6	Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i>	25	27	27	26,33	92,59	100	100
7	Bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dengan media <i>powtoon</i>	25	27	27	26,33	92,59	100	100
8	Mampu menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan	25	27	27	26,33	92,59	100	100
9	Berani mengemukakan pertanyaan dan pendapat	4	7	7	6	14,81	25,92	25,92
10	Mampu membuat kesimpulan dari hasil diskusi	25	27	27	26,33	92,59	100	100
<b>Jumlah persentase aspek siswa</b>						<b>848,12</b>	<b>925,92</b>	<b>925,92</b>

<b>Persentase aktivitas siswa</b>	<b>84,81</b>	<b>92,59</b>	<b>92,59</b>
<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

Sumber: Lembar Observasi

Hasil analisis data aktivitas siswa dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama 84,81%, pertemuan kedua yaitu 92,59%, dan pertemuan ketiga yaitu 92,59%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pada tiga pertemuan tersebut berada pada kategori tinggi yaitu pada interval 75-100 ini berarti indikator aktivitas dalam pembelajaran tercapai.

**b. Minat Belajar Siswa**

Minat siswa diukur oleh lima indikator yaitu: 1) perasaan senang siswa ketika mengikuti pembelajaran, 2) Perhatian siswa ketika guru menjelaskan, 3) Ketertarikan siswa pada mata pelajaran Biologi, 4) Keterlibatan Siswa dalam mengikuti pembelajaran Biologi. Indikator minat dijabarkan dalam butir-butir pernyataan, Butir-butir pernyataan angket mempunyai indikator sebagai berikut:

**Tabel 5.** Siswa Mengikuti Mata Pelajaran Biologi Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persen (%)</b>
Sangat setuju	20	74,07%
Setuju	7	25%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa setiap siswa yang mengikuti mata pelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 20 orang atau 74,07%, yang menjawab setuju sebanyak 7 orang atau 25%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 74,07% siswa yang mengikuti mata pelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*.

**Tabel 6.** Siswa Semangat dan Antusias Belajar Biologi Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persen (%)</b>
Sangat setuju	15	55,55%
Setuju	12	44,44%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa semangat dan antusias belajar Biologi menggunakan media pembelajaran *Powtoon* diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 15 orang atau 55,55%, yang menjawab setuju sebanyak 12 orang atau 44,44%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 55,55% siswa semangat dan antusias belajar Biologi menggunakan media pembelajaran *Powtoon*.

**Tabel 7.** Siswa Semangat Mengerjakan Tugas Biologi Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	14	51,85%
Setuju	13	48,14%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa semangat mengerjakan tugas biologi menggunakan media *Powtoon* diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 14 orang atau 51,85%, yang menjawab setuju sebanyak 13 orang atau 48,14%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 51,85% siswa semangat mengerjakan tugas biologi menggunakan media *Powtoon*.

**Tabel 8.** Siswa Mencatat Materi Biologi Yang Dibawakan Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	14	51,85%
Setuju	13	48,14%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa mencatat materi Biologi diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 14 orang atau 51,85%, yang menjawab setuju sebanyak 13 orang atau 48,14%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 51,85% siswa mencatat materi Biologi.

**Tabel 9.** Siswa Fokus Belajar Biologi Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	17	62,96%
Setuju	10	37,03%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa fokus belajar biologimenggunakan media *Powtoon* diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 17 orang atau 62,96%, yang menjawab setuju sebanyak 10 orang atau 37,03%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 62,96% siswa fokus belajar biologi menggunakan media *Powtoon*.

**Tabel 10.** Siswa Menyimak Penjelasan Materi Biologi Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	24	88,88%
Setuju	3	11,11%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa menyimak penjelasan materi biologi diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 24 orang atau 88,88%, yang menjawab setuju sebanyak 3 orang atau 11,11%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 88,88% siswa menyimak penjelasan materi biologi.

**Tabel 11.** Siswa berusaha menjawab pertanyaan Berkaitan Dengan Materi Yang Diberikan Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	16	59,25%
Setuju	11	40,74%
Cukup Setuju	7	25,92%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 16 orang atau 59,25%, yang menjawab setuju sebanyak 11 orang atau 40,74%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 7 orang atau 25,92%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 59,25%siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan.

**Tabel 12.** Siswa Merasa Puas Dengan Materi Biologi Yang Diberikan Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	16	59,25%
Setuju	11	40,74%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa merasa puas dengan materi biologi yang diberikan menggunakan media *Powtoon* diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 16 orang atau 59,25%, yang menjawab setuju sebanyak 11 orang atau 40,74%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 59,25% siswa merasa puas dengan materi biologi yang diberikan menggunakan media *Powtoon*.



**Tabel 13.** Siswa Betah Belajar Biologi Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	14	51,85%
Setuju	13	48,14%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa betah belajar biologi menggunakan media *Powtoon* diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 14 orang atau 51,85%, yang menjawab setuju sebanyak 13 orang atau 48,14%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 51,85% siswa betah belajar biologi menggunakan media *Powtoon*.

**Tabel 14.** Siswa Mengikuti Pembelajaran Biologi Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	18	66,66%
Setuju	9	33,33%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa mengikuti pembelajaran biologi menggunakan media *Powtoon* diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 18 orang atau 66,66%, yang menjawab setuju sebanyak 9 orang atau 33,33%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 66,66% siswa mengikuti pembelajaran biologi menggunakan media *Powtoon*.

**Tabel 15.** Siswa Aktif Bertanya Saat Belajar Biologi Menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	16	59,25%
Setuju	11	40,74%
Cukup Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa aktif bertanya saat belajar biologi diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 16 orang atau 59,25%, yang menjawab setuju sebanyak 11 orang atau 40,74%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 59,25% siswa aktif bertanya saat belajar biologi.

**Tabel 16.** Siswa Mengerjakan Tugas Yang Diberikan Dengan Menggunakan Media *Powtoon*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat setuju	16	59,25%
Setuju	11	40,74%
Cukup Setuju	0	0%

Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	27	100%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan menggunakan media *Powtoon* diperoleh bahwa siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 16 orang atau 59,25%, yang menjawab setuju sebanyak 11 orang atau 40,74%, yang menjawab cukup setuju sebanyak 0 orang atau 0%, yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang atau 0%. Hal ini berarti secara keseluruhan 59,25% siswa mengerjakan tugas yang diberikan menggunakan media *Powtoon*.

**Tabel 17.** Persentase Jawaban Responden Berdasarkan Indikator Minat Belajar

Indikator	Persentase
Perasaan Senang	60,49%
Perhatian	67,89%
Ketertarikan	56,78%
Keterlibatan Siswa	61,72%

Sumber: Hasil Olah Data Angket

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk menganalisis data tentang korelasi antara Penggunaan media *powtoon* terhadap minat belajar siswa SMAN 12 Bulukumba peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment*, dapat dilihat pada hasil perhitungan *SPSS versi 25* yang sudah dilampirkan. Hasilnya dapat dilihat pada output berikut ini:

**Tabel 18.** Hasil Korelasi Variabel X dan Y

Correlations		
	X	Y
X Pearson Correlation	1	.306
Sig. (2-tailed)		.390
N	10	10
Y Pearson Correlation	.306	1
Sig. (2-tailed)	.390	
N	10	27

Sumber: Data Output SPSS versi 25

Tabel data output SPSS diatas menunjukkan bahwa dari perhitungan diatas di dapatkan  $r_{hitung}$  yaitu 0,390 sehingga dikategorikan memiliki tingkat korelasi rendah yaitu berada pada rentang 0,21-0,40. Nilai tersebut juga menunjukkan terdapat hubungan positif antara penggunaan media *powtoon* dengan minat belajar siswa karena nilai koefisien korelasinya bernilai positif. Adapun kriteria pengajuannya adalah: jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Kemudian penulis mencari derajat bebasnya (df atau db) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 Df &= N-nr \\
 &= 27-2 \\
 &= 25
 \end{aligned}$$

Keterangan:

N = Jumlah responen

Nr = Jumlah Variabel yang diteliti

Dengan memeriksa tabel "r" product moment ternyata dengan df sebesar 25 dan taraf signifikan 5% dari df, diperoleh  $r_{tabel} = 0,380$ . Karena  $r_{hitung}$  pada taraf signifikan 5% lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,390

> 0,380), maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak berarti terdapat korelasi yang positif antara variabel X dan variabel Y.

#### SIMPULAN

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran biologi menggunakan media pembelajaran *Powtoon* pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 12 Bulukumba menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa dalam ketiga pertemuan pembelajaran tersebut berada pada kategori baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah tercapai. Hasil angket mengenai minat belajar siswa yang diisi oleh siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Powtoon* yang ditemukan bahwa pada indikator perasaan senang sebanyak 60,49% siswa memilih bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* suasana dikelas menjadi lebih menyenangkan, kemudian pada indikator perhatian siswa sebanyak 67,89% siswa lebih focus dan menyimak pembelajaran Biologi menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, adapun pada indikator ketertarikan siswa sebanyak 56,78% siswa merasa puas dan betah belajar biologi menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dan pada indikator keterlibatan siswa sebanyak 61,72% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media *Powtoon* dimana siswa aktif bertanya dan mengerjakan tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powtoon* berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMAN 12 Bulukumba pada mata pelajaran biologi. Hal ini terlihat dari sampel yang digunakan yaitu pada kelas XI MIPA 1 yang menggunakan media pembelajaran *Powtoon* memberikan respon positif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran dan Terjemahannya. (2016). Bandung: Departemen Agama RI.
- Depdikbud. (2003). Kurikulum Pendidikan Dasar Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP). Jakarta: Dikmenum.
- Hidayat, R. (2019). Ilmu Pendidikan, Konsep, Teori dan aplikasinya. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI).
- Maesyarah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Powtoon* Pada Materi Dinamika untuk Kelas X . Lampung : Repository Raden Intan Lampung.
- Mudani, Y. (2013). Media Pembelajaran. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho. (2020). Pengembangan Produk Bermedia *Powtoon* Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA SMA Pangudi Luhur Sedayu . Yogyakarta: Repository Universitas Sanata Dharma.
- Sardiman. (2013). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sobur. (2013). Seimotika Komunikaso. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. (2014). Teori dan Aplikasi Metode Penelitian. Yogyakarta: CAPS (Center of Akademi Publishing Service).
- Suryabarata. (2012). Metodologo Penelitian. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.