


## Penerapan Media Pembelajaran *Powtoon* Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas 10 SMAS IPIEMS Surabaya

Ilmi Nafi<sup>1\*</sup>, Mohamad Arief Rafsanjani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Surabaya, Jawa Timur

E-mail: [ilminafi2003@gmail.com](mailto:ilminafi2003@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2147>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 10 July 2025

Revised: 20 July 2025

Accepted: 07 August 2025

#### Kata Kunci:

*Powtoon*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Ekonomi

#### Keywords:

*Powtoon*, Learning Motivation, Learning Outcomes, Learning Media, Economics

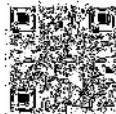
### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas 10 SMAS IPIEMS Surabaya. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dan pencapaian hasil belajar yang belum memuaskan, terutama karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Dalam era digital saat ini, siswa cenderung lebih tertarik pada media visual dan inovatif yang dapat merangsang perhatian dan minat mereka dalam belajar. *Powtoon* sebagai media pembelajaran berbasis animasi, dinilai mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik, menyenangkan dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu, yaitu dengan membandingkan hasil belajar dan tingkat motivasi antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *powtoon* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media *powtoon*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powtoon* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah.

*This study aims to analyze the application of Powtoon as a learning medium to improve student motivation and learning outcomes in economics in 10th-grade students at SMAS IPIEMS Surabaya. The background of this study is low student motivation and unsatisfactory learning outcomes, primarily due to the learning media used being conventional and uninteresting. In today's digital era, students tend to be more attracted to visual and innovative media that can stimulate their attention and interest in learning. Powtoon, as an animation-based learning medium, is considered capable of presenting learning materials in an engaging, enjoyable, and easy-to-understand manner. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design, comparing learning outcomes and motivation levels between the experimental group using Powtoon and the control group using conventional methods. The instruments used included a learning motivation questionnaire and a learning outcome test. The analysis results showed a significant increase in student motivation and learning outcomes in the class using Powtoon. Thus, it can be concluded that the use of Powtoon is effective in improving the quality of economics learning at the secondary school level.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



**How to Cite:** Ilmi Nafi<sup>1</sup>, et al (2025). Penerapan Media Pembelajaran *Powtoon* Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas 10 SMAS IPIEMS Surabaya, 4 (1) 3555-3559. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2147>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui inovasi media pembelajaran. Ditengah era digital saat ini, siswa lebih terbiasa dengan teknologi yang inovatif, visual dan menarik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu mengadaptasi perubahan ini agar proses pembelajaran lebih relevan. Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai jembatan anatar materi ajar dengan siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit, merangsang minat belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif (Arsyad & Sulfemi, 2018). Penggunaan media yang tepat dapat menjembatani kesenjangan antara materi ajar yang abstrak dengan pemahaman siswa. Media visual dan animatif terbukti lebih menarik perhatian siswa dan memudahkan proses internalisasi konsep-konsep kompleks, seperti yang terdapat dalam mata pelajaran Ekonomi. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memanfaatkan media berbasis teknologi seperti Powtoon dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu tantangan dalam pembelajaran ekonomi di SMAS IPIEMS Surabaya adalah rendahnya motivasi belajar dan hasil capaian siswa. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru, sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif, bosan, serta kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran karena metode yang digunakan cenderung monoton dan konvensional. Padahal, ekonomi merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konseptual dan analitis yang cukup kompleks.

Powtoon sebagai media pembelajaran berbasis animasi menawarkan solusi inovatif. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran yang menyajikan materi secara visual dan naratif, dilengkapi dengan karakter animasi, teks berjalan, serta musik latar yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membangkitkan semangat belajar siswa (Purnami et al., 2022). Penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, studi oleh Nurhabibi (2020) menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media animasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil tes dan partisipasi kelas dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa modern dapat memberikan dampak yang positif. Pembelajaran berbasis teknologi seperti Powtoon juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, serta berpusat pada peserta didik. Selain itu, pendekatan ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi dan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Penelitian ini dilakukan untuk menguji seberapa besar penerapan media Powtoon terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas 10 SMAS IPIEMS Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Motivasi belajar dipahami sebagai dorongan internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar Susanti & Sari (2024) Motivasi memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi dan konsistensi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, hasil belajar merupakan ukuran dari pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Bloom (1956) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga domain utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Media pembelajaran yang baik akan membantu meningkatkan capaian di semua domain tersebut. Powtoon dikategorikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung gaya belajar visual dan audio. Fitur-fiturnya memungkinkan siswa menerima materi dalam bentuk visualisasi yang bergerak, yang dapat membantu mempercepat pemahaman, terutama bagi siswa yang memiliki kecenderungan visual learners (Miftah, 2013). Dalam konteks media pembelajaran, Arsyad & Sulfemi, (2018) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Keberadaan media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Penelitian ini memfokuskan pada analisis efektivitas penerapan media Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini penting sebagai bahan evaluasi pembelajaran ekonomi di sekolah, serta sebagai referensi untuk penerapan media inovatif lainnya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, lebih spesifik menggunakan model Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2017). Dalam desain ini, terdapat dua kelompok—kelompok eksperimen dan kelompok kontrol—yang pemilihannya tidak dilakukan secara acak (non-random). Kedua kelompok diberikan pre-test guna mengetahui kemampuan awal mereka. Selanjutnya, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Powtoon, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran tradisional. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok kembali diuji melalui post-test untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar serta efektivitas media pembelajaran yang diterapkan. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X SMAS IPIEMS Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas: kelas X-1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-3 sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan dasar pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik serupa serta telah lolos uji homogenitas dan normalitas. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar, yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan program ANATES. Data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan aplikasi SPSS dengan serangkaian uji, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji-t independen, serta analisis N-Gain guna menilai efektivitas media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan rentang waktu bulan Mei hingga Juni dengan alokasi waktu pelaksanaan 2 x 45 menit serta 2 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan data nilai tes siswa untuk mendapatkan data. Pelaksanaan tes dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dan setelah pembelajaran berakhir.

### *Hasil Pretest dan Posttest*

Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Powtoon dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Untuk mengetahui efektivitas media Powtoon terhadap hasil belajar, dilakukan pretest dan posttest di kedua kelas.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest	Post Test	N-Gain	Kategori
Eksperimen	59,17	84,17	0,61	Sedang-Tinggi
Kontrol	58,33	71,67	0,34	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 0,61 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,34 atau kategori rendah. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Nurhabibi (2020) dan Sholihah & Handayani (2020) yang menyatakan bahwa media animasi mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

### *Hasil Uji-t*

Tabel 2 Hasil Uji-t Hasil Belajar

Kelompok	N	Mean	Std.Dev	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	30	84,17	5,98	0,000
Kontrol	30	71,67	6,47	0,000

Nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media Powtoon efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### *Hasil Angket Motivasi*

Aspek Motivasi	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
Intrinsik	58,0	80,5	22,5
Ekstrinsik	62,3	84,7	22,4

Peningkatan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik menunjukkan bahwa media Powtoon mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif. Hal ini sejalan dengan teori Febriani et al., (2022) tentang multimedia learning dan juga didukung oleh Rahmawati (2022), bahwa media interaktif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

### ***Pembahasan***

Penggunaan media Powtoon dalam proses pembelajaran terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakannya. Hal ini tercermin dari perubahan perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung, seperti meningkatnya konsentrasi, antusiasme dalam menyimak materi melalui video, serta keaktifan mereka saat terlibat dalam diskusi. Sebelum dikenalkannya media Powtoon, siswa cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, merasa jenuh, dan bahkan beberapa menunjukkan tanda-tanda mengantuk. Namun setelah penggunaan media ini, tampak adanya peningkatan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil tersebut selaras dengan pandangan Arsyad (2011) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat berperan besar dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Sebagai media visual dan audiovisual, Powtoon mampu menyampaikan materi dengan cara yang lebih komunikatif, atraktif, dan dinamis. Kombinasi elemen seperti animasi, teks berjalan, narasi suara, serta efek suara menciptakan rangsangan visual dan auditori yang kuat, terutama bagi siswa yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan auditori. Tidak hanya itu, peningkatan juga terlihat pada aspek motivasi ekstrinsik siswa.

Media yang menyenangkan seperti Powtoon mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Avicena & Syofyan, (2023) yang menjelaskan bahwa variasi dan kesenangan dalam media pembelajaran dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peningkatan motivasi ini berimbas pada semangat siswa untuk menggali informasi secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Lebih jauh, penggunaan Powtoon tidak hanya berpengaruh pada aspek motivasional, tetapi juga berdampak signifikan terhadap capaian akademik siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor hasil belajar setelah penerapan media ini. Fakta ini mengindikasikan bahwa visualisasi materi yang ditawarkan Powtoon memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi yang diajarkan. Penelitian Purnami et al. (2022) mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa Powtoon efektif dalam menyampaikan materi secara menarik dan komunikatif, serta mendukung pembelajaran secara mandiri karena siswa dapat mengakses ulang video materi kapan pun diperlukan.

Fleksibilitas media ini memungkinkan siswa dengan kemampuan dasar yang beragam untuk memperoleh pemahaman yang setara. Powtoon mampu menyesuaikan dengan berbagai karakteristik gaya belajar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Menurut Nurhabibi (2020), Powtoon memberikan ruang bagi guru untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif, menjauh dari rutinitas metode ceramah yang monoton. Dengan begitu, siswa bisa belajar di waktu dan tempat yang mereka anggap nyaman. Lebih lanjut, Dewi et al., (2022) menekankan bahwa keunggulan Powtoon terletak pada kemudahannya digunakan, tampilannya yang menarik, serta kemampuannya dalam menciptakan respon siswa secara aktif terhadap konten yang disajikan. Media ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menyesuaikan isi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan adaptif. Hal ini menjadi penting mengingat adanya perbedaan dalam gaya dan tingkat kemampuan belajar di dalam kelas. Penelitian ini juga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. Selain menguatkan temuan sebelumnya, penelitian ini memberikan dimensi baru terkait dengan keberagaman karakter siswa dan kondisi sekolah yang belum maksimal dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Oleh karena itu, penerapan media Powtoon dapat menjadi solusi alternatif yang relevan dan aplikatif dalam pembelajaran masa kini.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Powtoon memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar

siswa dalam mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMAS IPIEMS Surabaya. Penggunaan Powtoon terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, yang ditunjukkan melalui peningkatan partisipasi aktif, perhatian dalam pembelajaran, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, visual, dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa dalam menguasai konsep-konsep ekonomi yang abstrak dan kompleks. Selain itu, penggunaan Powtoon juga berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor posttest yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan, dan analisis N-Gain menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, penggunaan media Powtoon sebagai alat bantu pembelajaran dapat dijadikan alternatif yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah menengah

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

#### REFERENSI

- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v3i2.1012>
- Avicena, Y., & Syofyan, R. (2023). Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Ekonomi Di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 11(1), 1–8.
- brookhart. (2010). Fostering interaction in distance learning through purposeful technology integration in support of learning goals. *Annual Convention of the Association for Educational Communications and Technology (38th, Indianapolis, Indiana, 2015)*. Volume 2, 260–263. <http://ezaccess.libraries.psu.edu/login?url=http://search.proquest.com/docview/1871568157?accountid=13158>
- Dewi, Y., Santoso, & Gunawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 132–144.
- Febriani, E. A., Astriani<sup>2</sup>, D., & Qosyim, A. (2022). Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 21–25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/41235>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nurhabibi, R. (2020). Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *DIDAKTIS 5: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 5(1), 262–266. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1157>
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media. *Jurnal Prospek*, 1(1), 25–31. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1718/1263>
- Putri, A., Setiawan, H. R., & Harfiani, R. (2023). Implementasi Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarigh Di Satit Phatnawitya Thailand. *Jurnal Pendidikan ...*, 7(1), 2323–2328. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3342929>
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- 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.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, I. T., & Sari, E. N. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. 7(2), 121–128.