

Meningkatkan Kegembiraan (*Joyful learning*) melalui Media Pembelajaran *Powtoon* pada Materi Gerak dan Gaya

Sella Febi Permatasari*, Muhammad Solihin, Ayu Wandari
Universitas Islam Yasni Bungo, Indonesia

*Corresponding Author: selabungo0@gmail.com
Dikirim: 11-05-2026; Direvisi: 02-06-2026; Diterima: 06-06-2026

Abstrak: Rendahnya kegembiraan belajar siswa tidak hanya berdampak pada menurunnya partisipasi dalam pembelajaran, tetapi juga dapat menghambat terciptanya pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media *Powtoon* yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kegembiraan belajar siswa melalui penerapan media *Powtoon* pada pembelajaran IPA materi gerak dan gaya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Taggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas VIII D. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase kegembiraan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mampu meningkatkan kegembiraan belajar siswa secara bertahap pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, persentase kegembiraan siswa sebesar 61,54% dengan kategori cukup. Setelah diterapkan media *Powtoon* pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 72,12% dengan kategori baik, kemudian meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 79,81% dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan 1 persentase mencapai 80,77% dengan kategori sangat baik, dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 88,46% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* efektif dalam meningkatkan kegembiraan belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gerak dan gaya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis *pawtoon* pada materi IPA lainnya maupun pada pelajaran yang lain.

Kata Kunci: *Powtoon*; kegembiraan; pembelajaran IPA; penelitian tindakan kelas, gerak dan gaya.

Abstract: Low student learning enthusiasm not only leads to decreased participation in learning but can also hinder the creation of meaningful learning experiences. Therefore, efforts are needed to improve learning through the use of *powtoon*, a media that presents material in an engaging, interactive manner that aligns with the characteristics of students in digital age. This study aims to increase students' learning enjoyment through the application of *pawtoon* media in science learning on motion and force. This study uses the Classroom Research method with the Kemmis and Taggart model consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The study was conducted in two cycles with two meetings each. The research subjects were 26 student of class VIII D. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis was carried out qualitatively and quantitatively by calculating the percentage of students' learning enjoyment. The result showed that the use of *pawtoon* based learning media was able to increase students' learning enjoyment gradually in each cycle. In the pre-cycle stage, the percentage of students' enjoyment was 61.54% with a

sufficient category. After the application of pawtoon media in cycle 1 meeting 1 increased to 72.12% with a good category, then increased again in meeting 2 to 79.81% with a good category. In cycle II meeting 1 the percentage reached 80.77% with a very good category, and in meeting 2 increased to 88.46% with a very good category. This increase shows that pawtoon media is able to create a more active and enjoyable learning atmosphere and increase students' enthusiasm in participating in science learning. Based on the research results, it can be concluded that the use of pawtoon-based learning media is effective in increasing students' enjoyment of learning in science subjects on the material of motion and force. Further research is recommended to develop the use of pawtoon-based learning media in other science materials and other lessons.

Keywords: *pawtoon*, excitement, science learning, classroom action research, movement and style.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting bagi seluruh lapisan masyarakat Indonesia karena berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter, baik secara individu maupun dalam hubungan sosial. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar menjadi inti utama, yang melibatkan dua unsur penting, yakni pendidik dan peserta didik. Peran pendidik sangat menentukan keberhasilan pendidikan, sehingga pemerintah mendorong adanya pendidik yang inovatif, kreatif, dan aktif. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Pertiwi et al., 2024).

Dalam proses Pendidikan di sekolah, mata pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam sistem pendidikan karena berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, lingkungan, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai fenomena alam secara ilmiah, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta mampu memecahkan masalah berdasarkan fakta dan data. Oleh karena itu, pendidikan IPA perlu diberikan sejak jenjang sekolah dasar hingga menengah sebagai fondasi dalam membentuk generasi yang memiliki bidang teknologi sains dan berdaya saing di era modern (Irsan, 2021).

Pembelajaran IPA tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan proses ilmiah seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil pengamatan. Keterampilan tersebut sangat penting untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan proses sains dan kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi aspek penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran IPA (Widodi et al., 2023). Namun, kenyataannya proses pembelajaran IPA di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Banyak peserta didik menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang sulit karena berisi konsep abstrak, rumus, dan hafalan. Selain itu, pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif.

Materi gerak dan gaya merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran IPA karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Gerak adalah perpindahan posisi suatu benda terhadap titik acuan tertentu, sedangkan gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi keadaan suatu benda. Dalam kehidupan sehari-hari, konsep gerak dan gaya dapat ditemukan pada berbagai



aktivitas, seperti berjalan, bersepeda, menendang bola, maupun mendorong meja. Pembelajaran mengenai gerak dan gaya membantu peserta didik memahami hubungan antara gaya dengan perubahan gerak suatu benda, baik perubahan arah, kecepatan, maupun bentuk benda (Maulidina & Khusaini, 2023). Pada manusia dan lingkungan sekitar, gerak dapat terjadi karena adanya gaya yang bekerja pada suatu benda. Gaya dapat menyebabkan benda diam menjadi bergerak, benda bergerak menjadi diam, mengubah arah gerak, serta mengubah bentuk benda. Oleh karena itu, pemahaman tentang konsep gerak dan gaya sangat penting untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan ilmu pengetahuan dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Selain itu, pembelajaran gerak dan gaya juga dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah melalui pengamatan serta percobaan sederhana (Sundari et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMPN 1 Pelepat, diketahuui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam prose pembelajaran dikarenakan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan siswa juga cepat merasakan bosan. Namun, pada materi gerak dan gaya siswa masih kurang memahami konsep-konsep yang dipelajari karena materi tersebut memerlukan pemahaman melalui penerapan dan percobaan secara langsung. Kesulitan belajar siswa ditunjukkan oleh adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai keberhasilan belajar siswa dan dapat bersifat psikologis, sosiologis, maupun fisiologis, sehingga pada akhirnya dapat menyebabkan prestasi belajar yang dicapai berada di bawah. Kesulitan belajar di sekolah dapat bermacam-macam dan dikelompokkan berdasarkan sumber kesulitan dalam proses belajar, baik dalam menerima maupun menyerap materi pelajaran.

Pemahaman peserta didik mengenai materi gerak dan gaya sangat penting dilakukan, karena ketika peserta didik mampu mempelajari dan memahami konsep gerak dan gaya, maka secara tidak langsung hal tersebut akan memengaruhi cara berpikir dan kemampuan mereka dalam memahami berbagai peristiwa di kehidupan sehari-hari. Sikap dan kebiasaan yang dimunculkan seseorang berkaitan erat dengan pengetahuan yang dimilikinya. Saat peserta didik mencapai pemahaman yang baik terhadap materi gerak dan gaya, mereka akan lebih mudah memahami hubungan antara gaya dengan gerakan benda di sekitarnya, seperti mendorong, menarik, maupun perubahan arah dan kecepatan suatu benda. Dengan demikian, pemahaman tersebut tidak hanya menjadi pengetahuan semata, tetapi juga mampu membentuk kemampuan berpikir kritis, logis, dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep IPA di lingkungan sekitar.

Salah satu pendekatan yang berpotensi menjawab tantangan tersebut adalah *joyfull learning* dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran mendalam atau (*deep learning*), adalah pendekatan yang menekankan pemahaman mendalam lebih komprehensif dan aplikasi dengan situasi nyata, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal informasi, namun juga dapat mengaitkan pengetahuan tersebut dengan pengalaman dan konteks kehidupannya. Oleh sebab itu, pengembangan keterampilan berpikir tinggi sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna (Akhyar, 2024). Pada pendekatan pembelajaran mendalam, terdapat tiga prinsip pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan pada proses pembelajaran yaitu berkesadaran (*Mindful*), bermakna (*Meaningful*), dan menggembirakan (*Joyful*) (Anwar & Sodik, 2025).



Di era digital saat ini, pendidikan IPA dituntut untuk menyesuaikan perkembangan teknologi melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, video animasi, simulasi virtual, maupun platform digital lainnya. Penggunaan media berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan siswa memahami konsep-konsep IPA yang abstrak. Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran IPA menjadi kebutuhan penting agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Astuti et al., 2023).

Salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang relevan adalah penggunaan media digital berbasis animasi, seperti *Powtoon*. *Powtoon* merupakan media pembelajaran berbasis web yang mampu menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, suara, dan video secara menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Powtoon* berpotensi meningkatkan kegembiraan siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan mudah dipahami (Putri & Widiensyah, 2023). Selain itu, media *Powtoon* juga efektif dalam meningkatkan kolaborasi peserta didik melalui fitur pengelolaan konten yang mendukung interaksi, diskusi, dan kerja sama dalam proses pembelajaran (Nurjanah et al., 2025). Salah satu media animasi yang mudah digunakan tidak memerlukan keahlian khusus, dan gratis adalah *Powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi berbasis website yang dilengkapi dengan fitur menarik untuk membuat video animasi online (Rahmawati et al., 2024; Ramadhana & Prastowo, 2021). *Powtoon* menyediakan fitur kartun, musik, suara, tulisan tangan, efek transisi, dan warna yang menarik sehingga dapat dikreasikan menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kegembiraan belajar siswa (Hidayati & Jannah, 2025; Mariani & Ramadan, 2024).

Penggunaan video animasi *Powtoon* dapat meningkatkan kegembiraan siswa dan keterampilan guru dalam mengelola kelas (Deliviana, 2017). Video animasi *Powtoon* juga dapat membuat materi yang abstrak menjadi lebih kongkrit sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi (Varamita & Suarjana, 2022). *Powtoon* dapat digunakan sebagai media animasi dalam pembelajaran karena memenuhi beberapa aspek, yaitu (1) aspek perancangan, (2) aspek pedagogik, (3) aspek isi, dan (4) aspek kemudahan penggunaan (Wisnarni et al., 2017). Oleh karena itu, video animasi *Powtoon* cocok untuk menyampaikan materi yang kompleks untuk dipahami siswa (Qurrotaini et al., 2020).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu penggunaan media *powtoon* terbukti dapat meningkatkan kegembiraan peserta didik dalam berbagai konteks pembelajaran. Namun, penelitian tersebut umumnya berfokus pada pengujian hasil belajar atau pengembangan media, serta belum secara spesifik diarahkan sebagai upaya perbaikan pembelajaran melalui pendekatan penelitian Tindakan kelas. Selain itu, penerapan media *powtoon* dalam pembelajara IPA pada materi yang bersifat abstrak di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menerapkan media *powtoon* sebagai upaya perbaikan proses pembelajran melalui penelitian Tindakan kelas guna meningkatkan kegembiraan peserta didik.

Merujuk pada sintesis berbagai penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Yhonara, Astuti, dan Styaningrum (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *Powtoon* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Temuan serupa juga diungkapkan



oleh Suprapmanto et al. (2024) yang menyatakan bahwa media *Powtoon* dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, *Powtoon* mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui perpaduan animasi, gambar, teks, dan audio sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Secara teoritis, efektivitas media *Powtoon* dapat dijelaskan melalui Teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021). Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal dibandingkan hanya menggunakan satu bentuk penyajian informasi. Dalam konteks pembelajaran IPA, media *Powtoon* mampu mengintegrasikan unsur visual dan audio secara bersamaan sehingga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan *Powtoon* berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan minat belajar siswa, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media *Powtoon* terhadap kegembiraan belajar siswa masih relatif terbatas (Yhonara et al., 2022).

Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitik beratkan pada aspek kognitif, sedangkan aspek afektif berupa kegembiraan belajar belum banyak diteliti secara mendalam. Selain itu, penelitian yang menerapkan media *Powtoon* sebagai upaya perbaikan pembelajaran melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada mata pelajaran IPA di tingkat SMP juga masih jarang ditemukan. Penelitian ini perlu dilakukan karena berupaya memberikan solusi terhadap rendahnya kegembiraan belajar siswa melalui penerapan media *Powtoon* pada pembelajaran IPA. Penggunaan *Powtoon* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Selain itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga memperhatikan perkembangan aspek afektif siswa, khususnya kegembiraan belajar (Suprapmanto et al., 2024).

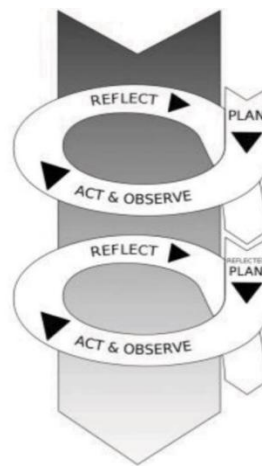
Keunikan penelitian ini terletak pada fokus kajiannya yang secara khusus menempatkan kegembiraan belajar sebagai variabel utama yang ditingkatkan melalui penggunaan media *Powtoon*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji hasil belajar, motivasi belajar, atau minat belajar, penelitian ini berfokus pada pengembangan aspek kegembiraan belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran yang sejalan dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga memungkinkan dilakukannya perbaikan pembelajaran secara bertahap dan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus tindakan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran IPA yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan kegembiraan belajar siswa di SMP Negeri 1 Pelepat.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu desain pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Salah satu

alternatif yang dapat dilakukan adalah menerapkan pembelajaran IPA berbasis *powtoon*. Melalui kegiatan tersebut diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran sekaligus meningkatkan kegembiraan belajar yang dicapai. Dengan demikian, penelitian Tindakan kelas ini difokuskan pada upaya perbaikan proses pembelajaran IPA melalui penerapan media *powtoon* untuk meningkatkan kegembiraan siswa kelas VIII di SMP N 1 Pelepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru melalui proses refleksi dan tindakan yang dirancang secara sistematis dan berulang dalam suatu siklus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Jalaludin, 2021). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Taggart.



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis dan Taggart (Irianti, 2022).

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa model Kemmis dan Taggart terdiri atas empat komponen utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat tahapan tersebut membentuk suatu siklus yang berlangsung secara berulang hingga diperoleh perbaikan pembelajaran yang diharapkan (Irianti, 2022).

Perencanaan, merupakan tahap awal yang dilakukan guru untuk merancang tindakan berdasarkan hasil identifikasi masalah. Mengacu pada model Kemmis & Taggart, guru terlebih dahulu menentukan gagasan umum yang akan dikembangkan. Dari observasi awal pada pembelajaran IPA di kelas VIII SMP N 1 Pelepat, ditemukan, siswa kesulitan memahami materi yang abstrak seperti materi gerak dan gaya serta siswa masih pasif ketika pembelajaran. Kondisi ini perlu segera diperbaiki agar kualitas pembelajaran tidak menurun. Maka demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* dipilih sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Tindakan dan pengamatan, pada model Kemmis & Taggart, pelaksanaan tindakan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan. Artinya, saat guru menerapkan tindakan, pengamatan dilakukan langsung pada saat itu juga. Dalam penelitian ini, tindakan yang diberikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Refleksi adalah kegiatan guru untuk merenungkan dan meninjau kembali hasil pengamatan serta tindakan yang telah dilakukan selama proses PTK dalam upaya menyelesaikan permasalahan pembelajaran di kelas. Instrumen penelitian yang digunakan selama tindakan berlangsung menjadi data penting untuk mendukung proses refleksi.

Perencanaan ulang, menurut Kemmis dan Taggart, mustahil dalam satu kali siklus penelitian akar permasalahan bisa terselesaikan dengan sempurna. Setelah dilaksanakan siklus pertama umumnya akan muncul saran dan rekomendasi untuk memperbaiki tindakan yang telah dilakukan. Setelah dilaksanakan observasi dan refleksi, ternyata hasilnya refleksi tidak sesuai dengan indikator keberhasilan maka tindakan yang dilakukan, yaitu membuat perencanaan baru dan perencanaan ulang dengan memodifikasi media, menambah atau mengurangi metode yang dipilih. Penelitian ini dilaksanakan minimal dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Penelitian dilaksanakan di SMP N 1 Pelepat pada kelas VIII D semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 26 murid yang terdiri dari 12 murid perempuan dan 14 murid laki-laki. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kolaboratif, yaitu adanya kerja sama antara peneliti, guru, dan pihak terkait dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi tindakan pembelajaran (Jalaludin, 2021). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, Angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan Pengumpulan data merupakan proses memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian melalui observasi, wawancara, dokumentasi, atau angket. Setelah data terkumpul, dilakukan reduksi data yaitu memilih, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi, tabel, atau gambar agar lebih mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi, yaitu proses menemukan makna dari data yang telah dianalisis serta memastikan kebenaran hasil penelitian. Sementara itu, analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase kegembiraan siswa menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Penelitian

Persentase	Kategori
81% -100%	Sangat baik
61% -80%	Baik
41% -60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0% -20%	Sangat kurang

Indikator keberhasilan, penelitian ini dikatakan berhasil apabila kegembiraan belajar siswa kelas VIII D SMP N 1 Pelepat pada mata pelajaran IPA materi gerak dan gaya memperoleh nilai 61% dengan kategori baik sesuai dengan kriteria penilaian penelitian dikatakan berhasil apabila hasil capaian siswa berada pada



rentang 61%- 80% atau lebih tinggi, yaitu kategori baik hingga sangat baik (Utomo et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 pelepat, proses pembelajaran IPA dikelas VIII D yang terdiri dari 26 orang siswa masih cenderung pasif, siswa mengalami kesulitan memahami materi yang abstrak dan keadaan siswa yang pasif sehingga mengakibatkan kegembiraan belajar siswa menjadi rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan pembelajaran berbasis *powtoon*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan kegembiraan belajar siswa. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah pertemuan, guru dan peneliti melakukan kegiatan refleksi untuk mengevaluasi proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil kegembiraan belajar yang diperoleh siswa.

Tabel 2. Hasil Angket Kegembiraan Siswa Pra- Siklus

No	Kriteria	Jumlah murid	Jumlah skor	Persentase
1	Sangat setuju (SS)	4 orang	16	15,38%
2	Setuju (S)	9 orang	27	34,62%
3	Tidak setuju (ST)	8 orang	16	30,77%
4	Sangat tidak setuju (STS)	5 orang	5	19,23%
Rata rata presentase				61,54%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil kegembiraan belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah, dari 26 murid, 4 orang (15,38%) murid yang sangat setuju, 9 orang (34,62%) murid yang setuju, 8 orang (30,77%) murid tidak setuju dan 5 orang (19,23%) murid sangat tidak setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kegembiraan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum optimal.

Siklus I

Petemuan I



Gambar 2. Siklus I pertemuan 1

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama 2 x 40 menit sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bantuan media *Powtoon* untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang diberikan. Berikut hasil kegembiraan siswa pada siklus 1 pertemuan 1:

Tabel 3. Hasil Angket kegembiraan Siklus 1 pertemuan 1

No	Kriteria	Jumlah murid	Jumlah skor	Persentase
1	Sangat setuju (ST)	7 orang	28	26,92%
2	Setuju (S)	11 orang	33	42,31%
3	Tidak setuju (ST)	6 orang	12	23,08%
4	Sangat tidak setuju (STS)	2 orang	2	7,69%
Rata rata presentase				72,12%

Berdasarkan tabel hasil angket kegembiraan siswa pada siklus I pertemuan 1, diperoleh persentase sebesar 72,12% dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mulai memberikan pengaruh positif terhadap kegembiraan belajar siswa. Sebagian besar siswa memberikan respon setuju dan sangat setuju, yang menandakan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan senang mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memberikan respon tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum sepenuhnya aktif dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Powtoon*. Oleh karena itu, pada pertemuan selanjutnya guru perlu meningkatkan pengelolaan kelas, memperjelas penyampaian materi, serta memberikan motivasi agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pertemuan II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada pertemuan I. Kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan alokasi waktu 2 x 40 menit, serta menerapkan media pembelajaran berbasis *powtoon* dengan beberapa perbaikan, seperti pengelolaan kelas yang lebih terarah dan peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berikut hasil kegembiraan siswa pada siklus I pertemuan II:

Tabel 4. Hasil Angket kegembiraan Siswa Siklus I pertemuan II

No	Kriteria	Jumlah murid	Jumlah skor	Persentase
1	Sangat setuju (ST)	10 orang	40	38,46%
2	Setuju (S)	12 orang	36	46,15%
3	Tidak setuju (ST)	3 orang	6	11,54%
4	Sangat tidak setuju (STS)	1 orang	1	3,85%
Rata rata presentase				79,81%

Dari table diatas hasil angket pada siklus I pertemuan 2, persentase kegembiraan siswa meningkat menjadi 79,81% dengan kategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin menikmati proses pembelajaran menggunakan media *Powtoon*. Jumlah siswa yang memberikan respon sangat setuju meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan kegembiraan dan semangat belajar siswa.

Siklus II

Petemuan I





Gambar 3. Kegiatan Belajar Menggunakan Media *powtoon*

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I dilakukan sebagai tindak lanjut refleksi siklus I dengan menerapkan media *powtoon*. Pada pertemuan ini, peneliti melakukan *ice breaking* untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Berikut hasil kegembiraan belajar siswa pada siklus II pertemuan I:

Tabel 5. Hasil Angket Kegembiraan Siswa Siklus II pertemuan 1

No	Kriteria	Jumlah murid	Jumlah skor	Persentase
1	Sangat setuju (ST)	12 orang	48	46,15%
2	Setuju (S)	9 orang	27	34,62%
3	Tidak setuju (ST)	4 orang	8	15,38%
4	Sangat tidak setuju (STS)	1 orang	1	3,85%
Rata rata presentase				80,77%

Dari tabel di atas, Hasil angket pada siklus II pertemuan 1 menunjukkan peningkatan kegembiraan siswa menjadi 80,77% dengan kategori sangat baik. Sebagian besar siswa merasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan media *Powtoon* mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pertemuan II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun serta sebagai tindak lanjut dari refleksi pertemuan I dengan tetap menerapkan media *powtoon*. Pada pertemuan ini, peneliti memberikan *reward* berupa jajan kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan untuk meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa. Berikut hasil kegembiraan siswa pada siklus II pertemuan II:

Tabel 6. Hasil Angket Kegembiraan Siswa Siklus II pertemuan 2

No	Kriteria	Jumlah murid	Jumlah skor	Persentase
1	Sangat setuju (ST)	16 orang	64	61,54%
2	Setuju (S)	8 orang	24	30,77%
3	Tidak setuju (ST)	2 orang	4	7,69%
4	Sangat tidak setuju (STS)	0 orang	0	0%
Rata rata presentase				88,46%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil angket kegembiraan siswa pada siklus II pertemuan 2, diperoleh persentase sebesar 88,46% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Powtoon* berhasil meningkatkan kegembiraan belajar siswa secara signifikan. Sebagian besar siswa memberikan respon sangat setuju terhadap pembelajaran yang dilakukan. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat selama proses

pembelajaran berlangsung sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik. Peningkatan kegembiraan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Peningkatan kegembiraan siswa

No	Kriteria	Tahap penelitian	Persentase	kategori
		Pra-siklus	61,54%	Cukup
1	Sangat setuju (ST)	Siklus I pertemuan 1	72,12%	Baik
2	Setuju (S)	Siklus I pertemuan 2	79,81%	Baik
3	Tidak setuju (ST)	Siklus II pertemuan 1	80,77%	Sangat baik
4	Sangat tidak setuju (STS)	Siklus II pertemuan 2	88,46%	Sangat baik

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powtoon* mampu meningkatkan kegembiraan siswa, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* terbukti dapat meningkatkan kegembiraan belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil angket kegembiraan siswa yang mengalami peningkatan secara bertahap mulai dari pra siklus hingga siklus II. Pada tahap pra siklus, persentase kegembiraan siswa hanya mencapai 61,54% dengan kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya menikmati proses pembelajaran. Rendahnya kegembiraan belajar siswa masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan (Utami & Purnomo, 2024). Pada siklus I pertemuan 1, setelah diterapkan media pembelajaran *Powtoon*, persentase kegembiraan siswa meningkat menjadi 72,12% dengan kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Tampilan animasi, gambar, teks, dan audio pada media *Powtoon* membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi membantu siswa untuk lebih fokus dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung (Sholihah & Perdana, 2024).

Meskipun demikian, pada siklus I masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagian siswa masih kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, guru juga belum sepenuhnya optimal dalam mengelola kelas dan memanfaatkan waktu pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

Pada siklus I pertemuan 2, hasil angket kegembiraan siswa kembali meningkat menjadi 79,81% dengan kategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa dengan penggunaan media *Powtoon* dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan mulai aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif (Milo et al., 2025). Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1, persentase kegembiraan siswa meningkat menjadi 80,77% dengan kategori sangat baik. Pada tahap ini, guru sudah mampu mengelola pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya.



Guru lebih aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa lebih percaya diri untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat.

Selain itu, penggunaan media *Powtoon* yang dipadukan dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab membuat siswa lebih aktif dan bersemangat selama pembelajaran berlangsung (Lestari et al., 2024). Peningkatan yang paling tinggi terjadi pada siklus II pertemuan 2 dengan persentase sebesar 88,46% dan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kegembiraan siswa secara signifikan. Hampir seluruh siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran yang dilakukan. Siswa terlihat lebih fokus, aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Nusroh et al. (2024) yang berpendapat bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan kegembiraan belajar siswa. Media *Powtoon* membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui penyajian visual dan animasi yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih modern dan tidak monoton (Lestari et al., 2024).

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* terbukti efektif dalam meningkatkan kegembiraan belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* terbukti efektif dalam meningkatkan kegembiraan belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Peningkatan kegembiraan belajar terlihat secara bertahap mulai dari pra siklus hingga siklus II. Persentase kegembiraan siswa meningkat dari 61,54% pada pra siklus dengan kategori cukup menjadi 88,46% pada siklus II pertemuan 2 dengan kategori sangat baik.

Penggunaan media *Powtoon* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui tampilan animasi, gambar, teks, serta audio yang dapat meningkatkan perhatian dan antusias siswa dalam belajar. Selain itu, media *Powtoon* juga membantu siswa lebih fokus, aktif bertanya, berdiskusi, dan termotivasi mengikuti proses pembelajaran.

Perbaikan yang dilakukan pada setiap siklus, seperti peningkatan interaksi antara guru dan siswa serta pengelolaan kelas yang lebih baik, turut mendukung keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kegembiraan belajar, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, D. Al. (2024). Membentuk Karakter Peserta Didik dengan Pendekatan Deep Learning. *GHIROH, Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 173–179. <https://doi.org/10.61966/ghiroh.v3i2.61>
- Anwar, M., & Sodik, H. (2025). Kerangka Konseptual Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dan Implementasinya dalam Pendidikan di Indonesia. *Tafhim Al-‘Ilmi : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 17(1), 69–96.
- Astuti, I. A. D., Nursetyo, K. I., Hanavi, I., & Susanto, T. T. D. (2023). Navigation Physics : Journal of Physics Education Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPA : Study Literature Review. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 5(1), 35–43.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke-56 Universitas Negeri Makassar*.
- Hidayati, N., & Jannah, M. (2025). Penerapan Media Audio-Visual Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *REGRESI: Journal of Mathematics Education and Application*, 1(1), 1–9.
- Irianti, T. S. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas Ix F Smp Negeri 1 Dayeuhluhur. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(2), 60–71. <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.87>
- Irsan. (2021). Implemensi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5631–5639. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1682> Copyright
- Jalaludin. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pustaka Media Guru.
- Lestari, N. D., Afryaningsih, Y., & Farisi, S. Al. (2024). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Sungai Raya. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(8), 119–147.
- Mariani, S., & Ramadan, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *MADRASAH IBTIDAIYAH RESEARCH JOURNAL*, 2(2), 132–138.
- Maulidina, N. Y., & Khusaini. (2023). Tantangan Pembelajaran Materi Gerak dan Gaya di Tingkat SMP Pada Kurikulum Merdeka : Studi Kasus. *Seminar Nasional Pendidikan IPA Dan Matematika 2023*, 208–214.
- Milo, K., Dhiu, P., & Laksana, D. N. L. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Siswa di SDK Regina Pacis. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*, 4(1), 96–103.
- Nurjanah, A., Susilawati, D., Yusup, J. M., & Hendriyanto, A. (2025). Use of Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Medium : A Systematic Literature Review. *Engineering Proceedings*, 107(54). <https://doi.org/10.3390/engproc2025107054>



- Nusroh, H., Kusumaningsih, N., & Wiyanto. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa kelas VIII D SMPN 18 Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 728–734.
- Pertiwi, R. I., Sukma, N. M., Agustin, D. A., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2024). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 665–673. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8415901> p-ISSN:
- Putri, E. A. R., & Widiansyah, A. T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Melalui Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 126–131.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Rahmawati, W., Utomo, A. Y., Aprilliani, F. N., Malikhah, Saputro, I. H., Sintarani, C., & Sagana, K. M. (2024). Implementasi PowToon sebagai Media Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi SMP Kelas IX. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 40–49. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i4.981>
- Ramadhana, N. H., & Prastowo, A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Web Powtoon untuk Merangsang Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas 3 MI. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 879–894. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1162>
- Sholihah, H., & Perdana, P. I. (2024). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Kebosanan Siswa Di Kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan. *Journal Educational Research and Development*, 1(2), 142–145.
- Sundari, SUBALI, B., & Marwoto, P. (2020). Analisis Berpikir Kritis Siswa pada Materi Gerak Benda dan Makhluk Hidup. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 9(2), 1819–1824.
- Suprapmanto, J., Syathroh, I. L., Handayani, F., & Puspita, N. (2024). Utilisation of Powtoon Platform as Learning Media and Improving Student Achievement. *World Psychology*, 3(April), 113–127.
- Utami, H. C., & Purnomo, A. R. (2024). Penggunaan Video Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Bumi dan Tata Surya. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3094–3103.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Varamita, N. K. A. P., & Suarjana, M. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 109–117.



- Widodi, B., Darmaji, & Astalini. (2023). Identifikasi Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(1), 1–8.
- Wisnarni, E., Erviyenni, & Haryati, S. (2017). The Development of Learning Media Based Powtoon on The Subject of Colloid At SMA/MA. *Jurnal Online Mahasiswa*, 4(1), 1–10.
- Yhonara, M. A., Astuti, E., & Styaningrum, F. (2022). The effect of Powtoon media and problem-based learning model on accounting student learning outcomes. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 258–268.

