

Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VIII.5 SMPN 38 Palembang

Olga Indah Cahyani¹ Alfiandra² Ervinna Hasdaway³

Universitas Sriwijaya, Kota Palembang, Provinsi Sumatera selatan, Indonesia^{1,2}

SMPN 38 Palembang, Kota Palembang, Provinsi Sumatera selatan, Indonesia³

Email: olgaindahcahyani19@gmail.com¹ alfiandra@fkip.unsri.ac.id²

Abstrak

Teknologi dalam dunia pendidikan berkembang sangat cepat, pendidik diuntut untuk bisa memanfaatkan ragam media dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan media *powtoon kelas VIII.5* di SMPN 38 Palembang. Penelitian ini menggunakan subjek yaitu peserta didik kelas VIII.5 yang berjumlah 32 orang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dilihat dari pelaksanaan tindakan pada pembelajaran dari observasi awal didapat tingkat motivasi peserta didik pada siklus ke I sebesar 54% dengan interpretasi motivasi cukup, kemudian mengalami peningkatan pada siklus ke 2 sebesar 75% dengan interpretasi motivasi tinggi dengan demikian bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* memiliki peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, *Powtoon*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Menurut Sahinkayasi, Kelleci dalam (Nono et al., 2019) Menjelaskan bahwa lembaga-lembaga pendidikan bukan lagi tempat untuk mentransfer pengetahuan saja, tetapi juga sebagai tempat untuk membentuk sikap, perilaku, karakter, dan kepemimpinan pemuda. Dari penejelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan kewarganegaraan yang paham akan hak-hak dan kewajibanya guna menjadi warganegara yang terampil, cerdas dan berkarakter sesuai dengan diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Maka dari hal tersebut, seharusnya peserta didik menyenangi dan lebih termotivasi pada saat mengikuti pembelajaran PPKn tersebut, akan tetapi pada kenyataannya masih ada peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang tidak penting dan membosankan sehingga memungkinkan peserta didik menjadi jenuh sehingga peserta didik kurang termotivasi pada saat belajar.

Menurut (Sani et al., 2020) Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Menurut motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari kurangnya peserta didik memperhatikan guru, tidak melaksanakan perintah guru, peserta didik menjadi pasif sehingga tidak mau terlibat aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Di samping hal tersebut dari sisi penyampaian materi guru pada peserta didik masih monoton, hanya menggunakan metode ceramah dan minim menggunakan media pembelajaran. Dari permasalahan tersebut diperlukan diperlukanlah suatu solusi agar peserta didik tertarik pada pembelajaran PPKn agar motivasi peserta didik meningkat sehingga tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai.

Menurut (Muhammad Rahmattullah, 2018) ada empat jenis media pembelajaran yaitu media visual, audio audio visual dan multimedia. Secara umum media pembelajaran yang dapat digunakan sangat beragam, media yang saat ini menarik peserta didik yaitu media audiovisual atau video pembelajaran animasi. Media *powtoon* merupakan media berbasis Audiovisual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Rosiyanti et al., 2020). Berdasarkan hasil perolehan gaya belajar peserta didik kelas VIII.5 SMP Negeri 38 Palembang yaitu gaya belajar visual 52%, gaya belajar audiotori 44% dan aya belajar kinestetik sebesar 4%.

Menurut Sardiman A. M Dalam (Syaparuddin & Elihami, 2020) dilihat dari sudut asalnya motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ektrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi atau motif-motif yang menjadi aktif memotivasinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena pada diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh, seseorang senang membaca, tidak ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Motivasi intrinsik dalam belajar adalah sebagai bentuk motivasi belajar yang didorong oleh kesadaran dari diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan sensasional. Berkenaan dengan motivasi intrinsik, yang memiliki peranan penting adalah peserta didik itu sendiri dimana peserta didik dituntut agar dapat menumbuhkan dan mengembangkan motivasi yang ada dalam dirinya.

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti: angka, ijazah, tingkatan, hadiah, medali, pertentangan dan persaingan, yang bersifat negative ialah ejekan dan hukuman. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, sebab pembelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat, atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ada kemungkinan peserta didik belum menyadari pentingnya bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam keadaan ini peserta didik bersangkutan perlu dimotivasi agar belajar. Guru berupaya membangkitkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan keadaan peserta didik itu sendiri.

Menurut (Purnami et al., 2022) Media *powtoon* merupakan layanan pembuatan presentasi online dengan beberapa fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, dari fitur tersebut membuat pengaturan timeline menjadi sangat mudah untuk dipahami. *Powtoon* mudah digunakan saat membuat tampilan materi pembelajaran, karena pendidik dapat mengakses hampir semua fitur dalam satu layar. Layanan yang menampilkan karakter kartun, model animasi, dan objek kartun lainnya ini sangat cocok untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk merangsang minat peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan, pendidik harus menyampaikan materi secara jelas agar peserta didik mampu memahami dan menyerap materi yang disampaikan di kelas.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara terhadap guru PPKn di SMPN 38 Palembang bahwa, dalam proses belajar mengajar di sekolah muncul berbagai masalah yang mempengaruhi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses Pendidikan meningkatkan motivasi sangatlah ditentukan oleh guru, peserta didik dan lingkungan sekolah. Walaupun guru sudah menerangkan secara panjang lebar tentang materi pembelajaran namun tidak semua peserta didik dapat mengerti. Hampir seluruh guru yang megajar PPKn di SMPN 38 Palembang jarang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan tidak bersemangat pada saat pembelajaran PPKn permasalahan itu menyebabkan menurunnya motivasi belajar peserta didik, dikarenakan tidak semua peserta didik dapat mengerti apa yang disampaikan jika materi yang diterangkan hanya

melalui metode ceramah. Sering terjadi peserta didik kurang berprestasi, tidak aktif menjadi pasif bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan menurunnya motivasi untuk belajar sehingga peserta didik tidak berusaha untuk megarahkan segala kemampuannya. Dengan demikian, dapat dikatakan peserta didik yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh kemampuannya yang rendah pula, akan tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya dorongan atau motivasi peserta didik tersebut.

Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan menurut (Suyanti et al., 2021) Berdasarkan penelitian yang diadakan di SDN Kebonalas, subjek penelitian kelas III yang berjumlah 25 peserta didik, semester 2 dengan materi sejarah uang tahun ajaran 2020/2021 dan bekerjasama dengan guru kolaborator. Berdasarkan table penelitian tersebut pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 75%. Ketuntasan belajar telah tercapai pada siklus II yaitu sebesar 89,90% melalui ketuntasan belajar yang ditetapkan. Terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 17.02%, dari sebelumnya pada siklus I sebesar 72,88% pada siklus II menjadi 89.90%, telah tercapai ketuntasan yang ditetapkan. Dari hasil wawancara penggunaan media *powtoon* telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDN Kebonalas.

Menurut (Roja et al., 2022) Berdasarkan penelitian yang relevan, penelitian tersebut dilakukan di SMAN 1 Tambang pada kelas XI IPS 1 dengan jumlah peserta didik 28 orang. Jenis penelitian ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D (*define, design, develop, dissemination*). pada table penelitian tersebut dapat dijabarkan bahwa mayoritas peserta didik berada pada kategori “sangat tinggi” yaitu sebesar 57,14% dengan jumlah 16 orang peserta didik dan kategori “tinggi” dengan jumlah 12 orang peserta didik. Sehingga bisa disimpulkan bahwa peserta didik merasakan penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar. Artinya media pembelajaran berbasis *powtoon* “layak” digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut (Amelia & Manurung, 2022) Berdasarkan penelitian yang relevan, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui terdapat seberapa besar pengaruh media pembelajaran audiovisual *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik SDN 05 Grogol Pagi, dari data penyebaran angket pretest dan posttest yang dilakukan kepada kedua kelas, Peneliti memperoleh hasil analisis pada data skor kondisi awal serta akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan treatment. Didapati nilai rata-rata post-test kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 0,03% , dimana persentase tersebut berbanding jauh dengan perolehan nilai rata - rata post-test kelas eksperimen yang mengalami peningkatan lebih signifikan sebesar 10,7%. Berdasarkan hasil analisis dari data statistik terhadap data pretest dan post-test yang dengan melakukan pengujian hipotesis didapati thitung = 3,121 dan tTable = 2,084 dengan keterangan menolak H0 dan menerima Ha diterima. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 05 Grogol Pagi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil posttest yang meningkat lebih signifikan pada kelas eksperimen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Peneliti tidak melakukan penelitian tersebut sendiri namun berkerja sama dengan pendidik kelas yang lain. Menurut Elliot dalam (Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, 1993) Penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh prosesnya--ditelaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh—menciptakan hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dan perkembangan professional. Menurut (Millah et al., 2023) Penelitian tindakan kelas merupakan

pencermatan yang dilakukan oleh pendidik didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki profesinya sebagai pendidik, sehingga hasil belajar peserta didik terus meningkat. Penelitian ini di laksanakan di SMPN 38 Palembang, pada tanggal 25 Maret 2024 hingga 4 Mei 2024. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.5 yang berjumlah 32 orang, di SMPN 38 Palembang. Penelitian ini terdiri dari II siklus dan memiliki beberapa tahapan yaitu, tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan tindakan (*action*), tahap pengamatan (*observation*), dan tahap refleksi (*reflection*). Untuk mengumpulkan data penelitian ini menggunakan dokumentasi dan observasi, kegiatan tersebut dilaksanakan selama pembelajaran PPKn.

Adapun Indikator Motivasi belajar peserta didik menurut Uno 2014 dalam (Nasrah, 2020) motivasi merupakan dorongan seseorang untuk merubah tingkah laku ke arah yang lebih baik untuk mencapai tujuannya. Adapun Indikator Motivasi Belajar menurut Uno 2014 dalam (Nasrah, 2020), yaitu 1.) Adanya Hasrat dan keinginan berhasil. 2.) Adanya dorongan dengan kebutuhan dalam belajar. 3.) Adanya harapan dan cita cita masa depan. 4.) Adanya penghargaan dalam belajar. 5.) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. 6.) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dengan motivasi belajar yang tinggi diharapkan mahasiswa memperoleh hasil belajar yang baik. Adapun table motivasi belajar yang berisi indicator dan descriptor sebagai berikut.

Tabel. 1 Indikator Motivasi belajar Menurut Uno

No	Aspek	Indikator	Deskriptor
1.	Internal	1.1 Adanya Hasrat dan keinginan berhasil.	Peserta didik memiliki kemauan untuk berusaha menghadapi tantangan pada saat belajar.
		1.2 Adanya dorongan dengan kebutuhan dalam belajar.	Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang besar.
		1.3 Adanya harapan dan cita cita masa depan.	Peserta didik berusaha mewujudkan apa yang menjadi tujuan saat belajar.
2.	Eksternal	2.1 Adanya penghargaan dalam belajar.	Peserta didik menerima apresiasi atas usaha yang telah dilakukan.
		2.2 Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok.
		2.3 Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	Peserta didik leluasa bertanya dan berpendapat.

Sumber: Uno 2014 dalam (Nasrah, 2020)

Tingkat motivasi belajar merujuk pada seberapa tinggi atau rendahnya dorongan atau keinginan seseorang untuk belajar. Ini mencakup intensitas, ketekunan, dan kegigihan individu dalam mengejar pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru. Penting untuk diingat bahwa tingkat motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal (seperti kebutuhan, minat, dan nilai-nilai individu) dan eksternal (seperti lingkungan belajar, pengajaran, dan dukungan sosial). Oleh karena itu, dalam membantu seseorang meningkatkan motivasinya, penting untuk memahami dan memperhitungkan berbagai faktor yang memengaruhinya. Adapun table tingkat motivasi belajar menurut Riduwan 2013 dalam (Nasrah, 2020) sebagai berikut.

Tabel. 2 Tingkat Motivasi Belajar

Presentase	Interpretasi
< 20,00	Motivasi Sangat Rendah
21,00-40,00	Motivasi Rendah
41,00-60,00	Motivasi Cukup

61,00-80,00	Motivasi Tinggi
81,00-100	Motivasi Sangat Tinggi

Sumber: (Riduwan 2013) dalam (Nasrah, 2020)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diadakan di SMPN 38 Palembang, subjek penelitian kelas VIII.5 yang berjumlah 36 peserta didik, dengan menggunakan materi tentang Jati diri bangsa dan budaya nasional tahun ajaran 2023/2024 dan bekerja sama dengan kolaborator. Peneliti Bersama pendidik mencatat hasil temuan disetiap siklusnya, kaitanya dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebelum melakukan kegiatan siklus 1 peneliti perlu mengetahui kondisi Awal peserta didik sebelum di terapkannya media pembelajaran *powtoon*, rata-rata motivasi peserta didik yaitu sebesar 37%.

Berdasarkan hasil siklus 1 kegiatan dimulai dari peneliti menyiapkan instrument pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan perencanaan yang telah di susun sebelumnya, pada siklus 1 terdiri dari 1 pertemuan dengan 2 jam pelajaran, yang melalui tahap kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Observasi ini dilakukan oleh pendidik sejawat. Hasil siklus 1 rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 54% berada pada kategori motivasi cukup, hal ini dikarenakan peserta didik baru permulaan memahami materi dari media *powtoon* tersebut.

Tabel 3. Siklus 1

Deskriptor Motivasi Belajar	Keterangan	Presentase	Interpretasi	Hasil
1. Peserta didik memiliki kemauan untuk berusaha menghadapi tantangan pada saat belajar.	Observer 1	59%	Motivasi Cukup	54% Dengan Intepretasi Motivasi Cukup
2. Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang besar.	Observer 2	51%	Motivasi Cukup	
3. Peserta didik berusaha mewujudkan apa yang menjadi tujuan saat belajar.	Observer 3	52%	Motivasi Cukup	
4. Peserta didik menerima apresiasi atas usaha yang telah dilakukan.				
5. Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok.				
6. Peserta didik leluasa bertanya dan berpendapat.				

Sumber: Data diolah penliti, tahun 2024

Berdasarkan hasil siklus 2 diadakan perbaikan, dalam penggunaan media pembelajaran *powtoon* dengan peserta didik yang berjumlah 32 orang, dan materi yang di ajarkan tetap sama yaitu Jati Diri Bangsa dan Budaya Nasional. Tindakan pada siklus 2 tidak jauh beda dengan siklus 1 masih menggunakan media *powtoon* namun penjelasan pada media tersebut, animasi nya menjadi lebih baik lagi dari siklus 1.

Tabel 4. Siklus 2

Deskriptor Motivasi Belajar	Keterangan	Presentase	Interpretasi	Hasil
1. Peserta didik memiliki kemauan untuk berusaha menghadapi tantangan pada saat belajar.	Observer 1	77%	Motivasi Tinggi	75% Dengan Intepretasi Motivasi Tinggi
2. Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang besar.				
3. Peserta didik berusaha mewujudkan apa yang menjadi tujuan saat belajar.				

4. Peserta didik menerima apresiasi atas usaha yang telah dilakukan. 5. Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok. 6. Peserta didik leluasa bertanya dan berpendapat.	Observer 2	74%	Motivasi Tinggi
	Observer 3	75%	Motivasi Tinggi

Sumber: Data diolah peneliti, tahun 2024

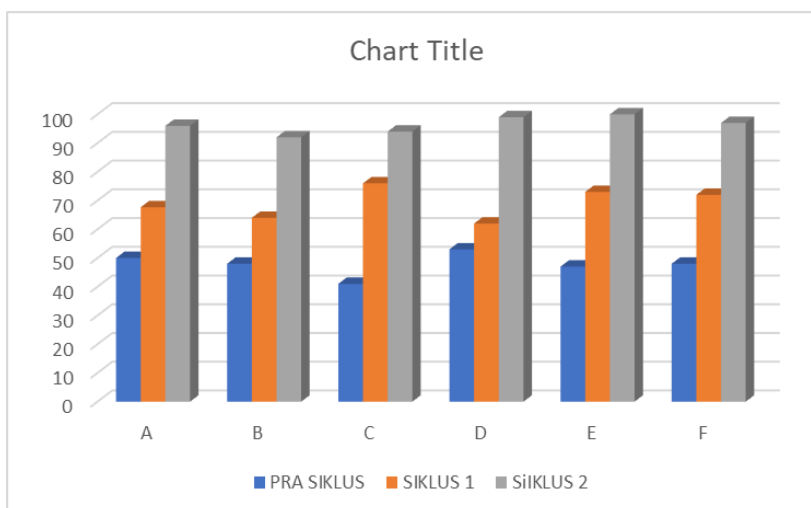
Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 terlihat lebih baik dalam proses pembelajaran hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 75%. Berikut hasil data analisis motivasi belajar peserta didik.

Tabel 5. Rata-rata Motivasi Belajar Peserta didik.

Variabel	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Skor	Interpretasi	Skor	Interpretasi	Skor	Interpretasi
Observasi	37%	Motivasi Rendah	54%	Motivasi Cukup	75%	Motivasi Tinggi

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Berdasarkan table 5 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan Motivasi belajar peserta didik kelas VIII.5 SMPN 38 Palembang. Media pembelajaran *powtoon* yang berisi video animasi dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut bisa dilihat bahwa terjadi peningkatan tiap siklus, yang antara lain pada pra siklus mendapatkan skor 37% termasuk dalam interpretasi motivasi rendah, kemudian pada siklus 1 terjadi peningkatan skor hasil motivasi belajar sebesar 54% dengan interpretasi motivasi cukup tetapi belum mencapai kategori yang diharapkan, hal ini disebabkan peserta didik masih beradaptasi dengan media *powtoon*, sehingga perlu diadakan penelitian siklus ke 2. Pada siklus ke 2 terjadi peningkatan skor sebesar 78% dengan interpretasi motivasi tinggi, sehingga penelitian di hentikan pada siklus 2 ini, karena telah mencapai kategori yang di inginkan.



Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar Peserta Didik

Keterangan Indikator:

1. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dengan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.

5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan peningkatan pada setiap indikator diantaranya, indikator 1 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 28%, indikator ke 2 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 28%, indikator ke 3 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 18%, indikator ke 4 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 37%, indikator ke 5 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 27%, dan yang terakhir indikator ke 6 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 dan siklus 2 yaitu sebesar 25%.

Pembahasan

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VIII.5 SMPN 38 Palembang tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian Tindakan kelas tersebut dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Indikator keberhasilan dalam penelitian tersebut adalah apabila mencapai target sebesar 61,00-80,00 yaitu pada interpretasi motivasi tinggi. Sebelum diadakan tindakan siklus 1 dan 2 peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan pra siklus. Kegiatan pra siklus tersebut dilaksanakan seperti biasanya namun hanya menggunakan *power point* saja pada proses pembelajaran. Hasil motivasi belajar peserta didik didapatkan rata-rata total yaitu sebesar 37% yang termasuk dalam interpretasi motivasi rendah. Kemudian setelah melaksanakan kegiatan pra siklus, penelitian dilanjutkan pada siklus 1 dan 2 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Dari penelitian yang dilakukan selama 2 siklus tersebut mendapatkan hasil sebagai berikut. Berdasarkan dari analisis data yg telah observer lakukan peneliti pada siklus 1 mendapatkan skor rata-rata sebesar 54% , dengan tingkat interpretasi motivasi cukup. Kemudian pada siklus 2 berdasarkan hasil dari analisis data yang telah observer lakukan peneliti mendapatkan skor rata-rata sebesar 75% dengan tingkat interpretasi motivasi tinggi. Dengan demikian dapat diketahui bahwa Tindakan yang dilakukan di setiap siklusnya mengalami peningkatan pada penggunaan media *powtoon*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Tindakan yang telah dilaksanakan dan melalui data-data yang diperoleh. Motivasi belajar peserta didik meningkat setelah penggunaan media *powtoon* dalam mata pembelajaran PPKn kelas VIII.5 di SMPN 38 Palembang. Meningkatnya motivasi bisa dilihat dari keaktifan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *Powtoon*. Kemudian berdasarkan hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa, terjadi peningkatan motivasi belajar pada siklus 1 sebesar 54% dengan interpretasi motivasi cukup, ke siklus 2 sebesar 75% dengan interpretasi motivasi tinggi. Maka dari hal tersebut terbukti bahwa penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII.5 di SMPN 38 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Muhammad Rahmattullah. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi

- Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nono, G. U., Hermuttaqien, B. P. F., & Wadu, L. B. (2019). Hubungan Mata Pelajaran PPKn Terhadap Peningkatan Karakter Siswa. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 3(2), 52–56. <https://doi.org/10.21067/jmk.v3i2.2955>
- Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, B. (1993). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS Oleh Sutrisna Wibawa (FBS UNY). 1970.*
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Seminar Nasional "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran,"* 1(Prospek I), 26.
- Roja, L. A., Nas, S., & Gimin, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 6(2), 110. <https://doi.org/10.31851/neraca.v6i2.8720>
- Sani, D. N., Fandizal, M., & Astuti, Y. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Keperawatan Meningkatkan Dengan Dukungan Sosial Orang Tua. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.52020/jkwgi.v4i2.1903>
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322–328. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKN di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.