

## **Pengaruh Penggunaan Media Audio-visual Berbantuan *Powtoon* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Inpres 3 Talise**

**Kadek Dwi Kariani\*, Zulnuraini, Asriani, Azizah, Putriwanti**  
Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

\*Corresponding Author: [kadekdwikariani1@gmail.com](mailto:kadekdwikariani1@gmail.com)  
Dikirim: 02-03-2026; Direvisi: 25-03-2026; Diterima: 02-04-2026

**Abstrak:** Minat belajar merupakan pondasi utama dalam mencapai keberhasilan proses pendidikan, namun rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran konvensional menjadi tantangan nyata yang dihadapi pendidik di era digital ini. Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS khususnya di sekolah dasar kerap berlangsung monoton dan kurang mampu membangkitkan antusiasme siswa, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan generasi visual-digital saat ini. Penelitian ini mengkaji pengaruh materi audio-visual yang diperkaya dengan *powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas lima dalam kurikulum IPAS. Menggunakan Desain Kelompok *Nonequivalent Control Group Design*, eksperimen ini membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Peserta penelitian terdiri dari 42 siswa dari SD Inpres 3 Talise, yang dibagi secara merata sehingga setiap kelompok terdiri dari 21 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui administrasi instrumen *pretest* dan *posttest*. Sementara kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran yang diperkaya dengan bahan audio-visual berbasis *powtoon*, kelompok kontrol diajarkan menggunakan teknik pedagogis konvensional. Untuk mengukur minat siswa, digunakan kuesioner yang telah tervalidasi dengan koefisien reliabilitas 0.856. Prosedur analitis melibatkan Uji T dan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan antara kedua kelompok. Secara spesifik, Uji T menghasilkan nilai p sebesar 0.000, sehingga  $H_a$  diterima. Hasil ini membuktikan adanya dampak nyata dari media yang terintegrasi dengan *powtoon* terhadap minat siswa. Selain itu, skor N-gain menunjukkan perbedaan yang signifikan: kelompok eksperimen mencapai peningkatan rata-rata sebesar 75,74, sedangkan kelompok kontrol hanya mencatat 15,98. Hasil ini mendukung teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa peserta didik memperoleh manfaat lebih besar ketika informasi disajikan melalui dua saluran visual dan auditori menggunakan media yang diperkaya dengan *powtoon*.

**Kata Kunci:** Media Audio-visual; *Powtoon*; Minat Belajar.

**Abstract:** Interest in learning is the main foundation in achieving the success of the educational process, but the low interest of students in conventional learning is a real challenge faced by educators in this digital era. Learning in social studies subjects, especially in elementary schools, is often monotonous and is not able to arouse students' enthusiasm, so learning media innovations are needed that are able to answer the needs of the current visual-digital generation. This study examines the influence of audio-visual materials enriched with *Powtoon* on the learning interest of fifth grade students in the IPAS curriculum. Using *the Nonequivalent Control Group Design*, this experiment compares the experimental group to the control group. The research participants consisted of 42 students from SD Inpres 3 Talise, which was divided evenly so that each group consisted of 21 students. Data collection is carried out through the administration of *pretest* and *posttest* instruments. While the experimental group followed learning enriched with *Powtoon*-based audio-visual materials, the control group was taught using conventional pedagogical techniques. To measure student interest, a validated questionnaire with a reliability coefficient of 0.856 was used. The analytical procedure involves T and N-gain Tests. The results showed differences between the

two groups. Specifically, the T Test produces a p-value of 0.000, so  $H_a$  is accepted. This result proves the real impact of media integrated with Powtoon on student interest. In addition, the N-gain score showed a significant difference: the experimental group achieved an average improvement of 75.74, while the control group recorded only 15.98. These results support the multimedia learning theory, which states that learners benefit more when information is presented through two visual and auditory channels using Powtoon-enriched media.

**Keywords:** Audio-visual Media; *Powtoon*; Interest in Learning.

## PENDAHULUAN

Dalam bidang pendidikan dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peranan penting, mengingat materi pelajaran tersebut secara intrinsik terkait dengan kegiatan belajar pada tahap ini. IPAS merupakan bidang studi yang ditandai dengan fokusnya pada pengamatan fenomena alam secara faktual, yang didasarkan pada kejadian nyata di dunia nyata dan peristiwa sosial-lingkungan (Wahyuni, 2020). Pembelajaran IPAS memiliki peran penting untuk mengasah kemampuan berfikir ilmiah serta memperkuat pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar sejak usia dini (Alianti et al., 2025).

Mencapai tujuan pendidikan memerlukan pemilihan alat bantu pembelajaran yang sesuai, karena kesuksesan siswa tidak hanya bergantung pada kurikulum atau keahlian pedagogis, tetapi juga pada penerapan media pembelajaran yang tepat dan inovatif (Ichsan et al., 2021). Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat memicu peningkatan kualitas pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam mencerna materi yang disampaikan. Tanpa kehadiran media yang relevan dan menarik, proses transfer ilmu pengetahuan cenderung berlangsung searah dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kondisi demikian berpotensi menghambat perkembangan pemahaman konseptual siswa, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi konkret seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Guru dituntut untuk senantiasa berinovasi dalam memilih dan mengembangkan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta semangat belajar peserta didik. Perkembangan teknologi yang pesat dewasa ini sesungguhnya membuka peluang luas bagi para pendidik untuk memanfaatkan berbagai platform digital sebagai sarana penyampaian materi yang lebih interaktif dan kontekstual. Salah satu bentuk inovasi yang kini mulai banyak dieksplorasi adalah penggunaan media audio-visual berbasis animasi, yang dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari, diharapkan kualitas pendidikan dapat terus meningkat sejalan dengan kebutuhan dan karakteristik belajar generasi saat ini.

Dalam situasi era globalisasi dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat, pendidikan mengalami perubahan besar. Media audio-visual telah menjadi solusi pembelajaran yang menonjol untuk menarik perhatian siswa (Mayang et al., 2023). Dikenal karena integrasi komponen auditif dan visual seperti video, film, klip suara, dan format serupa, jenis media ini melibatkan beberapa indra secara bersamaan (Ichsan et al., 2021). Penerapannya di kelas meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan verbal secara pasif; mereka juga mendapatkan manfaat dari representasi visual langsung yang menggambarkan konsep yang diajarkan. Media audio-visual efektif digunakan sebagai sarana



penunjang pembelajaran karena kemampuannya memvisualisasikan suara, gambar, animasi, dan teks sehingga mampu memicu ketertarikan siswa dan dapat membangun suasana pembelajaran yang lebih hidup (Mayang et al., 2023). Pandangan ini sejalan dengan prinsip-prinsip *Mayer's Multimedia Learning Theory* (2009), yang menyatakan bahwa efektivitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui integrasi stimulus visual seperti animasi dan gambar dengan masukan auditif seperti narasi dan suara. Menurut teori tersebut, kognisi manusia memproses informasi melalui dua saluran yang berbeda: visual (penglihatan) dan auditif (pendengaran).

Berdasarkan hasil observasi awal dikelas V SD Inpres 3 Talise, ditemukan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Keadaan ini terlihat jelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dimana peserta didik tidak fokus terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru dan cenderung pasif. Beberapa peserta didik terlihat melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman disebelahnya. Salah satu alasan utama rendahnya minat siswa terhadap pengajaran IPAS adalah ketergantungan pada metode pengajaran konvensional. Di banyak kelas, pendidik jarang mengintegrasikan media pembelajaran dan tetap mengandalkan metode ceramah sebagai strategi pengajaran utama mereka.

Minat memainkan peran krusial karena berfungsi sebagai motivasi internal dasar yang mendorong siswa menuju pencapaian hasil belajar yang bermakna (Azizah et al., 2022). Sebaliknya, berkurangnya minat dapat menyebabkan siswa menjadi tidak terlibat, tidak termotivasi, dan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru (Alfatonah et al., 2023). Tanda-tanda minat siswa yang dapat diamati meliputi kesenangan selama pelajaran, rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran, fokus yang berkelanjutan selama proses pembelajaran, dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelas (Zega et al., 2024).

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penurunan minat belajar di kalangan siswa kelas V di SD Inpres 3 Talise dalam mata pelajaran IPAS terutama disebabkan oleh dua faktor yang saling terkait: penggunaan terus-menerus pendekatan pengajaran konvensional dan kurangnya inovasi dalam praktik pengajaran. Situasi ini tidak hanya berkontribusi pada penurunan yang signifikan dalam tingkat keterlibatan siswa, tetapi juga menghambat kemampuan mereka untuk memahami konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS..

Salah satu pendekatan efektif untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan mengintegrasikan media audio-visual ke dalam pengajaran IPAS. Kemajuan teknologi telah memperkenalkan berbagai platform digital yang cocok untuk tujuan pendidikan, di antaranya *powtoon* menonjol sebagai alat serbaguna yang mampu menghasilkan video instruksional yang menarik dan informatif (Purnami et al., 2022). *Powtoon* berfungsi sebagai alat yang memberdayakan pendidik untuk membuat video animasi yang, meskipun sederhana, tetap interaktif dan menarik bagi para pembelajar (Utama et al., 2024). Menguatkan hal ini, Ayuningtyas & Suhandiah (2022) menggambarkan *powtoon* sebagai platform yang memfasilitasi pembuatan dan modifikasi video pendek yang dilengkapi dengan animasi, latar belakang, musik, dan narasi suara.

Media audio-visual menawarkan keunggulan unik dalam menimbulkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, imersif, dan relevan secara kontekstual dengan menggabungkan secara mulus berbagai elemen seperti suara, gambar, animasi, dan konten teks menjadi presentasi yang terpadu. Ketika diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, media ini memungkinkan siswa untuk secara langsung mengamati representasi visual dari konsep yang diajarkan, sehingga meningkatkan pemahaman



mereka terhadap topik IPAS. Konsisten dengan Susanti et al. (2024) bahwa pengajaran yang berpusat pada guru tanpa dukungan audio-visual berisiko membuat siswa menjadi pasif, sehingga mengurangi motivasi mereka untuk belajar.

Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa integrasi media audio-visual yang didukung oleh *powtoon* ke dalam proses pembelajaran secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Lestari et al., (2023) menemukan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan dengan *powtoon* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi akademik. Sejalan dengan Khairunisa et al., (2025) melaporkan temuan serupa, yang menegaskan bahwa media berbasis *powtoon* tidak hanya efektif tetapi juga sangat cocok untuk menghidupkan kembali pengalaman belajar yang sebelumnya dianggap membosankan atau kurang menarik.

Penelitian ini mengenai penerapan alat bantu audio-visual yang didukung oleh *powtoon* masih terbatas, terutama dalam konteks pendidikan sains di SD. Diana et al., (2022) mencatat bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan sains di sekolah dasar relatif rendah, kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan sumber daya dan kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan alat-alat tersebut. Penelitian terdahulu yang mengintegrasikan *powtoon* khususnya pada pembelajaran IPAS kelas V masih jarang dilakukan. Kekosongan dalam literatur yang ada menyoroti kebutuhan akan penelitian tambahan yang mengeksplorasi penerapan media berbasis *Powtoon* dalam pendidikan sains di sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat bahwa era transformasi digital menuntut pergeseran paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih adaptif dan berbasis teknologi. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V sekolah dasar saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya stimulus visual, sehingga pendekatan pembelajaran yang tidak mengakomodasi karakteristik yang berpotensi menciptakan jurang antara cara guru mengajar dan cara siswa belajar secara optimal. Keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik, yakni mengukur dampak media audio-visual berbantuan *powtoon* secara langsung terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V, sebuah kombinasi variabel yang belum banyak dijelajahi dalam literatur akademik yang ada. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya mengkaji *powtoon* pada jenjang menengah atau pada mata pelajaran selain IPAS, penelitian ini hadir dengan konteks yang lebih kontekstual dan terukur melalui desain eksperimen kuasi dengan instrumen yang telah tervalidasi secara empiris.

Karena hambatan-hambatan ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana materi audio-visual yang diperkaya dengan *powtoon* mempengaruhi minat belajar siswa kelas V yang mempelajari IPAS di SD Inpres 3 Talise. Menggunakan desain penelitian kuantitatif, studi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman objektif dan dapat diukur secara empiris tentang bagaimana media tersebut mempengaruhi keterlibatan siswa. Idealnya, temuan-temuan ini akan memainkan peran kunci dalam pengembangan alat pembelajaran sains untuk sekolah dasar, sekaligus menjadi acuan yang kokoh untuk penelitian-penelitian di masa depan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif melalui penerapan prosedur eksperimental. Menurut Sugiyono (2023), metodologi kuantitatif merupakan paradigma penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme yang menekankan



pengukuran objektif variabel melalui data numerik. Penelitian ini menerapkan kerangka kerja Desain *Nonequivalent Control Group Design*. Struktur dasar desain eksperimental ini dapat dijabarkan berikut.

**Tabel 1.** *Nonequivalent Control Group Design.*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (E)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol (K)	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Deskripsi :

E = Kelompok eksperimen (kelas Va)

K =Kelompok kontrol (kelas Vb)

O<sub>1</sub> =*Pretest* kelompok eksperimen untuk mengukur minat belajar sebelum perlakuan

O<sub>2</sub> =*Posttest* kelompok eksperimen untuk mengukur minat belajar setelah perlakuan

O<sub>3</sub> = *Pretest* test kelompok kontrol untuk mengukur minat belajar sebelum perlakuan

O<sub>4</sub> =*Posttest* kelompok kontrol untuk mengukur minat belajar tanpa perlakuan

X =Perlakuan menggunakan media audio-visual berbantuan *powtoon*

(-) =Tidak ada perlakuan khusus (pembelajaran konvensional)

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres 3 Talise selama semester genap pada periode pendidikan 2025/2026, dengan pengumpulan data dilakukan pada Januari 2026. Penelitian ini menggunakan metode sampling total sebagai metode seleksi, yang mencakup seluruh populasi sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2023). Sebanyak 42 siswa ikut serta dalam penelitian ini. Mereka dibagi secara merata ke dalam dua kelas, yaitu kelas Va sebagai kelompok eksperimen dan kelas Vb sebagai kelompok kontrol. Dalam kerangka penelitian ini, variabel independen (X) mewakili bahan ajar audio-visual yang diperkaya dengan teknologi *powtoon*, sedangkan variabel dependen (Y) mewakili minat belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengukuran tipe Likert dengan rentang respons 1 hingga 4. Menurut Arikunto, (2016) penerapan format Likert 1-4 menghasilkan respons yang lebih bervariasi dan memberikan perbedaan yang lebih jelas di antara peserta, dibandingkan dengan skala ganjil yang mengandung opsi netral. Pemilihan skala genap ini secara sengaja dirancang untuk mendorong responden agar menentukan sikap yang tegas terhadap setiap pernyataan, sehingga data yang terkumpul mencerminkan kecenderungan yang lebih autentik dan dapat diinterpretasikan secara lebih bermakna. Instrumen pengukuran yang ditetapkan dalam penelitian ini menggunakan empat alternatif jawaban, yakni Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju, dimana setiap pilihan memiliki nilai numerik tersendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan pengolahan data secara kuantitatif. Guna memastikan kelayakan instrumen sebelum diterapkan pada responden sesungguhnya, kuesioner ini terlebih dahulu diujikan kepada sekelompok individu yang tidak termasuk dalam sampel utama penelitian, dengan tujuan mendeteksi pernyataan-pernyataan yang memerlukan perbaikan atau perlu dihapuskan agar mutu instrumen dapat ditingkatkan secara optimal. Penerapan skala likert 1-4 dalam penelitian ini bukan semata-mata dilandasi oleh alasan metodologis, melainkan juga merupakan bagian dari komitmen untuk menghasilkan data yang konsisten, serta mampu menggambarkan kondisi minat belajar siswa secara tepat tanpa adanya bias.

Setelah validasi instrumen, kuesioner yang diisi oleh siswa menjalani penilaian validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS 25. Penilaian validitas menentukan



validitas item ketika nilai  $r$  yang dihitung melebihi nilai  $r$  yang tercantum pada ambang signifikansi 5%. Sebaliknya, penilaian reliabilitas menggunakan metode perhitungan Cronbach Alpha, dengan instrumen dianggap reliabel ketika koefisien alpha yang diperoleh melebihi 0,05 ( $>0,05$ ).

Pengumpulan data dimulai dengan administrasi pra-penilaian kepada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum implementasi intervensi. Selanjutnya, pada kesempatan terpisah, kelompok eksperimen menerima intervensi yang menggabungkan instruksi audio-visual yang diperkaya dengan *powtoon*, sementara kelompok kontrol mengikuti pendekatan pedagogis tradisional. Setelah intervensi selesai, penilaian pasca-intervensi dalam format kuesioner yang mengukur keterlibatan akademik diberikan kepada kedua kelompok. Uji coba awal dilakukan sebelum analisis data untuk memverifikasi pola distribusi normal dan karakteristik varians homogen. Sebelum analisis lanjutan, penilaian prasyarat termasuk evaluasi normalitas dan homogenitas dilakukan.

Penilaian normalitas menggunakan prosedur Liliefors (*Shapiro-Wilk*) melalui SPSS 25. Kriteria yang diterapkan menyatakan bahwa  $\text{sig} > 0,05$  menunjukkan distribusi normal, sementara  $\text{sig} < 0,05$  menyarankan pola distribusi non-normal. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menentukan apakah varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol konsisten (Ghozali, 2018). Evaluasi ini menggunakan prosedur *Uji Levene* yang didukung oleh perangkat lunak IBM SPSS *Statistics* 25. Menurut kriteria yang telah ditetapkan, jika  $\text{Sig.} > 0,05$ , karena kelompok-kelompok tersebut menunjukkan varians yang sama, peneliti dapat memastikan bahwa homogenitas telah terpenuhi.

Evaluasi hipotesis menggunakan prosedur uji  $t$  sampel independen pada ambang signifikansi 5% (0,05). Kriteria keputusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  adalah: nilai signifikansi melebihi 0,05 ( $>0,05$ ) mengakibatkan penolakan  $H_a$  dan penerimaan  $H_0$ , sementara nilai signifikansi di bawah 0,05 ( $<0,05$ ) mengakibatkan penerimaan  $H_a$  dan penolakan  $H_0$ . Penilaian  $N$ -gain mengukur efektivitas alat audio-visual yang terintegrasi dengan *powtoon* terhadap keterlibatan akademik siswa. Kategorisasi Skor  $N$ -gain mengikuti klasifikasi yang ditetapkan oleh Hakke dalam penelitian yang dirujuk (Wahab et al., 2021).

**Tabel 2.** Kategori Perolehan Skor  $N$ -Gain

Rentan Skor $N$ -Gain	Kategori	Keterangan
$g \geq 0,70$	Tinggi	Peningkatan minat belajar berada pada taraf tinggi/sangat efektif
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang	Peningkatan minat belajar berada pada taraf sedang/cukup efektif
$0 < g < 0,30$	Rendah	Peningkatan minat belajar berada pada taraf rendah/kurang efektif

Berdasarkan Klasifikasi Hakke (1999).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menggunakan pendekatan eksperimental kuantitatif, penelitian ini dilakukan di SD Inpres 3 Talise untuk mengevaluasi pengaruh materi audio-visual yang terintegrasi dengan *powtoon* terhadap tingkat keterlibatan siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini mencakup seluruh populasi siswa kelas V, dengan Kelas Va dan



Kelas Vb dengan jumlah siswa yang sama sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Kedua kelompok mendapatkan instrumen kuesioner untuk tujuan pengumpulan data.

### **Hasil Uji Coba Instrumen**

Sebelum melaksanakan penilaian prasyarat, dilakukan uji coba awal pada instrumen penelitian. Instrumen uji coba tersebut berupa kuesioner yang menilai tingkat keterlibatan akademik siswa, terdiri dari 20 item pernyataan. Setelah uji coba selesai, dilanjutkan dengan penilaian prasyarat selanjutnya, yang mencakup penilaian validitas dan reliabilitas.

#### 1. Uji Validasi

Alat penelitian mencakup item kuesioner yang diisi oleh siswa dan kemudian dievaluasi validitasnya. Sebelum memulai evaluasi validitas, skor peserta awalnya dimasukkan menggunakan Excel dan SPSS 25. Setelah evaluasi validitas selesai, 17 pernyataan yang dapat diterima muncul dari 20 komponen kuesioner asli.

#### 2. Uji Reliabilitas

Setelah penyelesaian evaluasi validitas dan identifikasi 17 pernyataan yang dapat diterima, peneliti melanjutkan dengan penilaian reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data menunjukkan keandalan sebagai alat pengumpulan data dan memiliki kemampuan untuk menangkap informasi lapangan yang autentik. Penilaian reliabilitas instrumen kuesioner menggunakan metode perhitungan Cronbach's Alpha.

**Tabel 3. Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.856	17

### **Deskripsi Data**

Setelah penyelesaian penyelidikan, informasi pra-tes dan pasca-tes mengenai keterlibatan akademik dalam pengajaran IPAS di kalangan siswa kelas lima di SD Inpres 3 Talise diperoleh. *Pretes* dilakukan pada kedua kelompok sebelum implementasi intervensi. Sebaliknya, *posttest* dilakukan pada kedua kelompok setelah penerapan intervensi.

**Tabel 4. Data Pretest**

Statistik	Data Pretest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Data	21	21
Skor Minimum	41	40
Skor Maksimum	52	59
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	47.33	49.38

**Tabel 5. Data Posttest**

Statistik	Data Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Data	21	21
Skor Minimum	59	48
Skor Maksimum	68	59
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	63.04	53.57



Analisis lebih mendalam terhadap Tabel 2 dan 3 menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan dalam tingkat keterlibatan. Siswa yang menggunakan animasi *powtoon* mengalami peningkatan yang signifikan dalam skor mereka, naik dari rata-rata pra-tes 47,33 menjadi 63,85. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami kemajuan minimal, dengan rata-rata skor mereka hanya naik sedikit dari 49,38 menjadi 53,57.

### Uji Prasyarat

#### 1. Uji Normalitas

Secara umum, uji normalitas menentukan apakah data sesuai dengan kurva lonceng standar. Kriteria penilaian yang ditetapkan untuk mengukur normalitas menyatakan bahwa ketika tingkat signifikansi melebihi 0,05 ( $\text{sig} > 0,05$ ), informasi tersebut menunjukkan distribusi normal.

**Tabel 6.** Uji Normalitas

Data	Pretest		Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Statistik	0,928	0,979	0,926	0,950
Df	21	21	21	21
Sig.	0,126	0,903	0,113	0,335

Penilaian normalitas menggunakan prosedur Liliefors (*Shapiro-Wilk*) menunjukkan data memiliki nilai  $\text{Sig} > 0,05$ . Nilai signifikansi pra-tes kelompok eksperimen tercatat sebesar ( $0,126 > 0,05$ ), sedangkan kelompok kontrol sebesar ( $0,903 > 0,05$ ). Secara bersamaan, nilai signifikansi pasca-tes kelompok eksperimental tercatat ( $0,113 > 0,05$ ), dan kelompok kontrol tercatat ( $0,335 > 0,05$ ). Akibatnya, semua data mengikuti pola distribusi normal, memungkinkan dilanjutkannya ke fase analisis data berikutnya.

#### 2. Uji Homogenitas

Untuk mengevaluasi homogenitas, penelitian ini menggunakan prosedur uji Levene. Kriteria yang ditetapkan untuk menentukan homogenitas menyatakan bahwa ketika nilai signifikansi yang diperoleh melebihi ambang batas  $\alpha$  yang telah ditentukan sebesar 5% ( $0,05$ ), kelompok data dapat dikarakterisasi sebagai berasal dari populasi yang memiliki varians setara atau menunjukkan homogenitas. Hasil penilaian homogenitas untuk kelompok eksperimental dan kontrol tercantum di bawah ini.

**Tabel 7.** Uji Homogenitas

Minat Belajar Siswa	Levene Statistic	df1	Df2	Sig.
Based on Mean	0,311	1	40	0,580

Penilaian homogenitas pada kedua kelompok eksperimental dan kontrol menghasilkan nilai sebesar  $0,580 > 0,05$ . Dengan demikian, data dari kedua kelompok eksperimental dan kontrol menunjukkan karakteristik homogenitas.

### Uji Hipotesis

Evaluasi hipotesis statistik bertujuan untuk memvalidasi kredibilitas pernyataan, memungkinkan penentuan penerimaan atau penolakan. Penyelidikan ini menggunakan metode Uji T Sampel Independen untuk penilaian hipotesis pada ambang signifikansi 5% ( $0,05$ ). Kriteria keputusan untuk penerimaan atau penolakan  $H_0$  sebagai berikut: nilai signifikansi melebihi  $0,05$  ( $> 0,05$ ) mengakibatkan penolakan  $H_a$  atau penerimaan



H<sub>0</sub>; sebaliknya, nilai signifikansi di bawah 0,05 (< 0,05) mengakibatkan penerimaan H<sub>a</sub> dan penolakan H<sub>0</sub>.

Uji T Sampel Independen hipotesis analitis tercantum di bawah ini.

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh dari materi pembelajaran audio-visual yang diperkaya Powtoon terhadap tingkat keterlibatan siswa kelas lima dalam mata pelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise.

H<sub>a</sub>: Ada pengaruh dari materi pembelajaran audio-visual yang diperkaya Powtoon terhadap tingkat keterlibatan siswa kelas lima dalam mata pelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise.

Hasil analisis Uji T Sampel Independen yang diperoleh melalui perhitungan IBM SPSS 25 dapat ditampilkan berikut.

**Tabel 8.** Uji *Independent Sample T-Test*

Minat Belajar Siswa	Levene's Test For Equality of Variances				t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	.331	.580	9.858	40	.000	-9.476	.961	11.419	7.533
Equal variances not assumed			9.858	39.616	.000	-9.476	.961	11.420	7.533

Analisis hasil uji t sampel independen yang membandingkan kedua kelompok menunjukkan nilai signifikansi dua ekor sebesar 0.000 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Oleh karena itu, penerapan materi pembelajaran audio-visual yang terintegrasi dengan *powtoon* menunjukkan dampak yang signifikan terhadap tingkat keterlibatan siswa kelas lima dalam pembelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise.

### Uji N-Gain

Penilaian N-Gain mengevaluasi efektivitas alat bantu pembelajaran audio-visual yang terintegrasi dengan *powtoon* terhadap keterlibatan akademik siswa. Penentuan skor N-Gain didasarkan pada nilai N-Gain yang dihitung. Klasifikasi skor N-Gain mengikuti kerangka kerja Hakke yang dirujuk dalam penelitian (Wahab et al., 2021) dan tercantum dalam tabel berikut. Hasil analisis N-Gain Test diperoleh melalui perhitungan menggunakan IBM SPSS *Statistics 25* dan ditampilkan sebagai berikut:

**Tabel 9.** Hasil Analisis Uji *N-gain*

Kelas	Perolehan Skor <i>N-Gain</i>	Kategori
Eksperimen	0.7574	Tinggi
Kontrol	0.1589	Rendah

Analisis skor N-Gain menunjukkan kontras yang mencolok. Kelompok eksperimen sangat efektif dengan skor 0,7574, sedangkan kelompok kontrol masuk ke kategori bawah dengan skor 0,1589. Berdasarkan kerangka kerja Per Hakke yang dirujuk dalam penelitian (Wahab et al, 2021) angka ini menunjukkan klasifikasi rendah. Perbedaan dalam pengukuran N-gain antara kedua kelompok menunjukkan



bahwa materi instruksional audio-visual yang diperkaya dengan *powtoon* berkontribusi lebih efisien dalam meningkatkan keterlibatan siswa kelas lima dalam pembelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise.

## PEMBAHASAN

Menggunakan pendekatan eksperimental kuantitatif dalam kerangka Desain Kelompok Tidak Setara, penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 3 Talise. Tujuan utamanya adalah untuk menilai bagaimana media audio-visual yang didukung oleh *powtoon* memengaruhi minat belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini mengumpulkan data dari dua kelompok yang berbeda: Kelas Va, yang berfungsi sebagai kelompok eksperimen dengan 21 siswa, dan Kelas Vb, yang bertindak sebagai kelompok kontrol, juga terdiri dari 21 siswa. Sementara kelompok eksperimen menerima pengajaran menggunakan alat audio-visual yang diperkaya *powtoon*, kelompok kontrol melanjutkan tanpa intervensi khusus. Untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa, kuesioner diberikan kepada kedua kelompok.

Dalam kelompok eksperimental, materi pembelajaran disampaikan melalui sumber daya audio-visual yang diperkaya dengan *powtoon*. Selama intervensi ini, siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi: mereka tetap fokus pada konten video, menunjukkan kesenangan yang jelas dalam presentasi, dan secara proaktif mengajukan pertanyaan mengenai materi yang ditampilkan. Tanggapan mereka secara umum positif, ditandai dengan komentar dan umpan balik konstruktif terhadap video-video tersebut. Selain itu, peserta didik secara aktif berkolaborasi dalam kelompok mereka untuk menyelesaikan pertanyaan yang terdapat dalam lembar kerja mereka.

Dalam kelompok kontrol, pengajaran mengandalkan metode tradisional yang berpusat pada guru, dan menghindari penggunaan alat bantu audio-visual yang didukung oleh *powtoon*. Selama sesi-sesi tersebut, sebagian besar siswa menunjukkan perhatian minimal terhadap penjelasan guru. Banyak siswa tampak tidak terlibat dan mengambil sikap pasif selama aktivitas berbasis ceramah. Selain itu, percakapan sampingan di antara teman sekelas diamati, dan beberapa individu sama sekali tidak merespons materi yang disajikan.

Data kuesioner menunjukkan perbedaan yang jelas dalam tingkat keterlibatan akademik antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen menunjukkan kemajuan yang signifikan, dengan skor rata-rata mereka melonjak dari 47,33 pada tes awal menjadi 63,04 setelah intervensi. Di sisi lain, kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan moderat, naik sedikit dari 49,38 menjadi 53,57. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi *powtoon* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode tradisional yang digunakan dalam kelompok kontrol.

Evaluasi statistik menghasilkan nilai  $p$  sebesar 0.000 maka  $H_a$  diterima, yang menegaskan bahwa media audio-visual yang terintegrasi dengan *powtoon* secara signifikan mempengaruhi minat siswa kelas lima terhadap IPAS di SD Inpres 3 Talise. Sebaliknya,  $H_0$ , yang menyatakan tidak ada pengaruh semacam itu, ditolak. Dengan demikian, ditetapkan bahwa penggunaan alat audio-visual yang didukung *powtoon* memiliki pengaruh yang secara statistik signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pelajaran IPAS kelas V SD Inpres 3 Talise.



Melihat skor N-Gain, terdapat perbedaan yang mencolok dalam pertumbuhan keterlibatan akademik antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen, yang menggunakan sumber daya audio-visual yang diperkaya dengan *powtoon*, mencapai skor N-Gain rata-rata sebesar 0,7574. Skor ini berada dalam rentang  $g \geq 0.70$ , hasil ini dikategorikan sebagai peningkatan tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol, yang diajarkan melalui metode tradisional tanpa dukungan *powtoon*, mencatat skor N-Gain rata-rata hanya 0.1589. Karena angka ini berada di bawah ambang batas 0.30 ( $g < 0.30$ ), hasil ini diklasifikasikan sebagai tidak efektif atau rendah, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh Hakke (Wahab et al., 2021).

Perbedaan skor N-Gain antara kedua kelompok menyoroti keunggulan efektivitas media audio-visual yang terintegrasi dengan *powtoon* dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Akibatnya, penerapan sumber daya digital ini menunjukkan dampak yang secara statistik signifikan terhadap keterlibatan akademik, terutama pada kelompok eksperimental ketika dibandingkan dengan metode tradisional yang digunakan oleh kelompok kontrol.

Data empiris menunjukkan bahwa materi audio-visual yang terintegrasi dengan *powtoon* secara signifikan meningkatkan keterlibatan akademik siswa. Konsisten dengan Wardah et al., (2025) bahwa materi semacam itu tidak hanya memfasilitasi pemahaman konseptual tetapi juga memperkuat pemahaman sambil menciptakan lingkungan pendidikan yang menyenangkan. Sinaga & Sriadhi (2024), mengungkapkan bahwa penggunaan media audio-visual berbantuan *powtoon* melaporkan korelasi positif antara penggunaan *powtoon* dan keterlibatan siswa, yang dikaitkan dengan peningkatan partisipasi aktif yang diinspirasi selama pelajaran. Dalam konteks spesifik IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial), alat animasi seperti Powtoon berfungsi sebagai alternatif yang sangat efektif. Seperti yang dicatat oleh (Zulfah, 2020) *powtoon* mewakili media pedagogis inovatif; kemampuannya untuk menyampaikan konten melalui animasi yang menarik dan kreatif secara efektif memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses belajar.

Dari sudut pandang teoretis, hasil-hasil ini mendukung Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2009) Kerangka kerja ini menyatakan bahwa efektivitas instruksional meningkat ketika komponen visual (seperti animasi dan gambar) diintegrasikan dengan elemen auditif (seperti narasi dan suara), memanfaatkan kemampuan manusia untuk memproses informasi melalui dua saluran: penglihatan dan pendengaran. *Powtoon* menjadi contoh sinergi ini dengan menawarkan animasi yang menarik dipadukan dengan narasi yang jelas (Julia Ayu Puspita & Agung Setyawan, 2023) menyoroti bahwa pendekatan audio-visual ini tidak hanya memudahkan pemahaman konsep tetapi juga memperkuat pemahaman secara keseluruhan, sambil menciptakan suasana kelas yang menarik.

Temuan ini memberikan gambaran luas mengenai pengaruh penggunaan media audio-visual berbantuan *powtoon* secara nyata mengubah dinamika pembelajaran di kelas. Kondisi ini secara langsung berdampak pada tumbuhnya minat belajar yang lebih kuat, sebab siswa tidak lagi memandang proses kegiatan sebagai kegiatan yang membosankan, melainkan sebagai pengalaman yang menstimulasi rasa ingin tahu mereka (Susanti et al., 2024). Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa peran guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat berkontribusi dalam menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengekspresikan pemahaman mereka secara aktif (Lestari et al., 2023). Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan minat belajar yang dihasilkan



bukan bersifat sementara, melainkan berpotensi membentuk kebiasaan belajar yang lebih positif dan berkelanjutan apabila penerapan media serupa dilakukan secara konsisten dalam proses pembelajaran sehari-hari (Khairunisa et al., 2025).

## KESIMPULAN

Merujuk pada temuan yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian di SD Inpres 3 Talise, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual berbantuan *powtoon* memberikan dampak yang nyata terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas V. berdasarkan hasil uji hipotesis, kelompok eksperimen yang menggunakan media audio-visual berbasis *powtoon* memperlihatkan lonjakan minat belajar yang jauh lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang tetap menjalani proses pembelajaran secara konvensional. Temuan tersebut secara langsung menjawab rumusan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu, membuktikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise melalui penerapan media audio-visual berbantuan *powtoon*. Hal ini sejalan dengan pandangan (Ayuningtyas & Suhandiah, 2022) serta (Sinaga & Sriadhi, 2024) yang menegaskan bahwa *powtoon* telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar, sekaligus memperkuat gagasan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009) bahwa penyampaian materi pembelajaran melalui perpaduan antara saluran visual dan audiotori mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan optimal bagi para siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, J., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Alianti, R. D., Hikma, N. A., Azahra, D. S., Kamila, A., Paustina, Febrianty, V., Hafidzah, Z. M., Rahma, N. A., & Sukmawati, W. (2025). Prinsip-Prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar, Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(1), 275–286. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1593>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ayuningtyas, & Suhandiah, S. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Yang Kreatif Dan Interaktif. *Jurnal Kreativitas Dan Inovasi (Jurnal Kreanova)*, 2(3), 82–87. <https://doi.org/10.24034/kreanova.v2i3.5409>
- Azizah, A., Rizal, R., Yudtika, A., & Sitepu, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru dengan Minat Belajar Siswa di SD Inpres Lolu Saat Pandemi. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5 (2), 777-786. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2232>



- Diana, D., Sukamti, S., & Winahyu, S. E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1110–1120. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021)*, 183–188.
- Khairunisa, S., Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2025). Pemanfaatan Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung minat belajar peserta didik di SDN Puntik Luar 1. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 422–432.
- Lestari, N. P. A. D., Sukadi, T., Maryati, & Sriartha, I. P. (2023). Penggunaan media pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 165–175.
- Mayang, S., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3503–3508. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.22891>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd (ed.)). Cambridge University Press.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional PROSPEK I: Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka*, 25–31.
- Puspita, J. A., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Kelas V SDN Socah 1 dengan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powtoon. *Journal of Creative Student Research*, 1(3), 417–421. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i3.1812>
- Sinaga, E. M., & Sriadhi. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat Siswa Kelas V SD Negeri 060875 Medan Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v9i1.4673>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>
- Utama, I. K. P., Suastra, I. W., & Suma, K. (2024). Media Video Pembelajaran Berbasis POWTOON Pada Materi Rangkaian Listrik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 148–159. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73741>



- Wahyuni, R. A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict, Discuss, Explain, Observe, Discuss, Explain (PDEODE). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 477–486. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/357>
- Wardah, S. J., & Meilana, S. F. (2025). The Effect of Powtoon Learning Media on Students' Interest in Learning Science Material on Energy Sources. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 13(2), 380–388. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.87827>
- Zega, M. Y., & Harefa, A. R. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan. *Journal of Education Research*, 5(1), 673–677. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.871>
- Zulfah, A. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>

