

**PENERAPAN ANIMASI POWTOON SEBAGAI UPAYA  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR NEGERI KRAGILAN 02 SUKOHARJO  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Moefty Mahendra**

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar – FKIP – UNIVET*

**ABSTRACT**

This research is to know the extent to which the implementation of animated powtoon can increase interest in learning the ips material production systems at grade IV semester 2 primary school land 02 Kragilan Sukoharjo 2015/2016. This type of research using class action research through two cycles, each cycle consisting of four steps, namely planning, implementation, observation and reflection of the research subjects. 29 grade IV which includes 16 male students and female students.

The technique of using the test data collection, observation and documentation. Technique of data analysis used in this study i.e. the comparative descriptive on any class action cycle. results of the study showed that the use of class action animation powtoon proven can increase interest in learning the ips on a grade IV semester 2 primary school land 02 Kragilan Sukoharjo 2015/2016.

The increased interest in studying the social sciences can be evidenced by the existence of significant improvement on prasiklus as well as every cycle. On stage prasiklus obtained average value class: 1). the number of students who were declared successful in this study are students who obtain a value of 75 prasiklus > 10 students, 19 students, I cycle and cycle II 26 students of the total amounted to 29 students. 2). the number of students who have not succeeded in this study are students who obtain a value of 75 prasiklus < 19 students. I cycle 10 students, and the cycle II 3 students from the overall totaled 29 students.

**keyword:** application of animation powtoon, ips, interest in learning

**PENDAHULUAN**

Seperti yang telah dituturkan oleh salah satu seorang guru di Sekolah Dasar Negeri Kragilan 02 bahwa Ilmu pengetahuan sosial, atau yang kita kenal dengan singkatan IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Kesulitan yang dialami siswa terutama kemampuan dalam mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan sekitarnya dan juga materi yang terlalu banyak. Untuk menguasai konsep yang telah ditetapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, siswa dituntut untuk menguasai konsep-konsep tersebut secara terpadu dan menyeluruh. Hal tersebut juga terjadi dalam mata pelajaran IPS kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kragilan 02 pada materi Perkembangan Teknologi Produksi. Dari refleksi awal dapat diketahui bahwa minat belajar siswa dalam materi tersebut sangat rendah. Rendahnya minat belajar siswa dapat dilihat pada saat guru memberikan mata pelajaran ips materi tersebut, minat siswa sama sekali tidak muncul. Siswa enggan menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, siswapun tidak bertanya ketika guru bertanya hal-hal yang menjadi kesulitan bagi siswa. Dengan rata-rata nilai 50 sampai 60

Dari 29 siswa ulangan harian untuk materi Perkembangan Teknologi Produksi padahal KKM mata pelajaran ips semester II tahun pelajaran 2015/2016 adalah 75.

Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ips dipicu karena metode mengajar guru yang kurang menarik, metode yang biasanya guru lakukan hanya ceramah dan pemberian soal. Ketidaktertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru juga karena kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan prasarana yang ada. Alasan guru tidak menggunakan media dan alat peraga karena pembuatannya akan menyita waktu dan tenaga. Apabila guru tidak berupaya memanfaatkan media pembelajaran yang tetap pada mata pelajaran IPS, tentu saja akan berdampak lebih luas terhadap siswa, yaitu : siswa akan semakin malas dan tidak berminat pada mata pelajaran IPS, hal ini akan semakin menyulitkan guru untuk mentransfer pelajaran kepada siswa. Dampak yang lebih luas, kesulitan ini akan menghambat peningkatan mutu pendidikan yang diharapkan dalam mata pelajaran IPS.

Hal tersebut merupakan masalah yang dihadapi oleh guru dan masalah tersebut harus dicari jalan keluarnya. Media pembelajaran animasi powtoon diharapkan dapat tercapai setelah penelitian ini selesai, minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi Produksi. Pemanfaatan media merupakan salah satu cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan pemanfaatan media pembelajaran animasi powtoon maka minat belajar siswa meningkat. Ditunjukkan siswa dengan antusias menyimak mengikuti pelajaran, kelas yang tidak pasif, dan aktifnya siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Media pembelajaran animasi powtoon diharapkan menjadi alat pembelajaran yang sesuai dalam melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan sehingga akan meningkatkan minat belajar siswa

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Animasi Powtoon**

Animasi merupakan kemajuan dari teknologi di bidang seni dan Sains otomatisasi. Seperti, inovatif animasi berhasil merebut hati orang dan tidak sedikit orang yang mencoba untuk belajar tentang animasi. Bahkan, pada saat ini, salah satu animasi menjadi utama di berbagai ilmu pendidikan, mulai dari sekolah menengah sampai tingkat perguruan tinggi. Animasi menurut Agus Suheri (2006:2) "Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan". Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup.

Animasi bermanfaat sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan di antaranya sebagai media presentasi. Pada media presentasi, animasi digunakan untuk membuat menarik perhatian para penonton atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Dengan penambahan animasi pada media presentasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku. Dengan penambahan animasi diharapkan dapat tercapai penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi. Menurut Agus Suheri (2006: 29) Fungsi animasi dalam presentasi diantaranya:

- a. Menarik Perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
- b. Memperindah tampilan presentasi.
- c. Memudahkan susunan presentasi.
- d. Mempermudah penggambaran dari suatu materi

Pada dasarnya, terdapat tiga jenis format animasi menurut Dina Utami (2007: 1) yaitu:

- 1) Animasi Tanpa Sistem Kontrol yaitu animasi yang hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya (behavioural realism), tanpa ada kontrol sistem. Misal untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian frame, Zoom in, dan Zoom Out.
- 2) Animasi Dengan Sistem Kontrol adalah animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol. Misal tombol untuk pause, zoom in, zoom out.
- 3) Animasi Manipulasi Langsung adalah animasi manipulasi langsung menyediakan fasilitas untuk pengguna berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi (misal tombol dan slider). Pengguna bebas untuk menentukan arah perhatian. Menekan tombol atau menggeser slider akan menyebabkan perubahan keadaan. Hasilnya dapat langsung dilihat dan kejadiannya dapat diulang-ulang.

Salah satu aplikasi untuk membuat video tersebut dengan menggunakan Powtoon. Powtoon merupakan web apps online untuk membuat presentation atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. Powtoon memiliki pelbagai animasi sangat menarik, di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang lebih mudah.

### **Minat Belajar**

Bob dan Anik Anwar (1983:210), mengemukakan bahwa minat adalah keadaan emosi yang ditujukan kepada sesuatu. Dari kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat ialah suatu kondisi kejiwaan seseorang untuk dapat menerima atau

melakukan sesuatu objek atau kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Sukardi (1987:25) mengemukakan bahwa minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan, lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. W. Olson (dalam Samosir, 1992:112), bahwa untuk memupuk dan meningkatkan minat belajar anak dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Perubahan dalam lingkungan, kontak, bacaan, hobbi dan olahraga, pergi berlibur ke lokasi yang berbeda-beda. Mengikuti pertemuan yang dihadiri oleh orang-orang yang harus dikenal, membaca artikel yang belum pernah dibaca dan membawa hobbi dan olahraga yang beraneka ragam, hal ini akan membuat lebih berminat.
- b. Latihan dan praktek sederhana dengan cara memikirkan pemecahan-pemecahan masalah khusus agar menjadi lebih berminat dalam memecahkan masalah khusus agar menjadi lebih berminat dalam memecahkan persoalan-persoalan.
- c. Membuat orang lain supaya lebih mengembangkan diri yang pada hakekatnya mengembangkan diri sendiri.

Bila usaha-usaha tersebut tidak berhasil, pengajar dapat memakai intensif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Intensif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik. Diharapkan pemberian intensif yang akan membangkitkan motivasi siswa dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul. (Slameto, 2003 : 180-181).

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaanya dalam belajar.

## **METODE PENELITIAN**

penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dalam mengaplikasikan media pembelajaran dengan animasi powtoon sebagai upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SD N 2 Kragilan, Mojolaban, Sukoharjo. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sd N 2 Kragilan, Mojolaban, Sukoharjo beserta guru kelas IV. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran menggunakan animasi powtoon sebagai upaya untuk meningkatkan ketrampilan sosial khususnya dalam ranah Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas. Instrumen pengumpulan data dalam PTK ini ada dua yaitu instrumen tes dan nontes. Tes digunakan untuk mengetahui minat dan hasil siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS. Sedangkan

teknik nontes yang dipilih pada penelitian yaitu observasi pada saat pelaksanaan tindakan kelas (pelaksanaan pembelajaran di kelas).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan observasi dan refleksi awal pada proses pembelajaran di lokasi penelitian, berkaitan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) diperoleh gambaran tentang pembelajaran sebelumnya dilaksanakan penelitian sebagai berikut :

Dari 29 siswa yang tercatat sebagai peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Kragilan, ada 19 siswa yang menunjukkan sikap kurang aktif dalam pembelajaran, siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan saja. Kegiatan belajar siswa hanya dijadikan sebagai sarana mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Sebelum dilakukan tindakan, guru dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah, artinya metode pembelajaran yang digunakan kurang mendukung kemampuan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan pembentukan pengetahuan yang bermakna.

Berdasarkan pengalaman guru dalam proses pembelajaran khususnya IPS yang didukung dengan pengamatan secara langsung di dalam kelas, hasil survey menyebutkan bahwa indikasi dari hal tersebutlah yang menyebabkan minat belajar siswa masih rendah. Tindakan yang disepakati untuk mengidentifikasi masalah adalah masalah yang perlu segera diatasi dalam tindakan penelitian ini adalah rendahnya minat belajar IPS khususnya materi Sistem Produksi. Oleh karena itu perlu dilaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Media Animasi Poowton untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

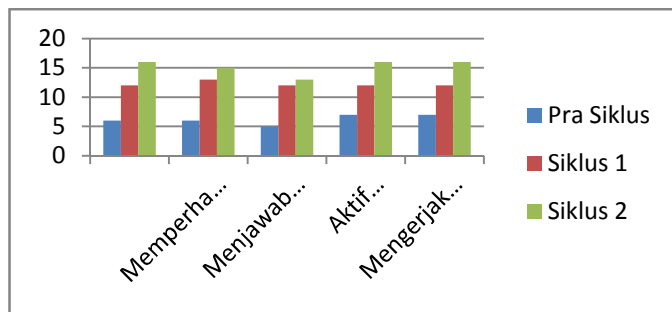
Bertolak dari hasil observasi dan analisis data yang ada, dapat diketahui ada peningkatan dalam minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sd N 2 Kragilan, Mojolaban, Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016. Peningkatan kemampuan proses belajar Siswa dalam pembelajaran tersebut antara lain :

1. Siswa lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan Guru .
2. Siswa lebih aktif melalui penggunaan media dan alat peraga.
3. Rasa ingin tahu dan keberanian Siswa untuk bertanya semakin meningkat.
4. Minat belajar yang meningkat dari mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh Guru .
5. Siswa menunjukkan sikap toleransi dan menghormati sesama anggota kelompok dan dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada sub bab sebelumnya, dapat ditarik pembahasan bahwa keaktifan siswa kelas IV SD N 2 Kragilan mengalami peningkatan minat dalam hal

proses pembelajaran IPS. Berikut ini tabel perkembangan mulai dari awal siklus, siklus 1, dan siklus 2 peningkatan minat belajar siswa kelas IV SD N 2 Kragilan adalah sebagai berikut.

Adapun bentuk grafik dari peningkatan keaktifan belajar siswa di atas, tergambar dalam grafik berikut ini.



Gambar 5.1 Grafik Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa Kelas IV SD N 2 Kragilan

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis penelitian dan pembahasan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dengan model pembelajaran animasi poowtin tentang materi system produksi pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Kragilan Mojolaban Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016 telah berhasil dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

*Agus Suheri. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran. Jakarta: Elec media Komputindo.*

*Bob an Anik Anwar. 1983. Pedoman Pelaksanaan Menuju Pra Seleksi Murni. Bandung: Ganesa Exact.*

<https://www.youtube.com/user/PowToon> (diunduh pada tanggal 9 Desember 2015, pukul 19.30 WIB).

<http://id.wondershare.com/video/best-animated-movie-makers.html> diunduh pada tanggal 9 Desember 2015, pukul 19.50 WIB).

*Samosir, Marten. 1992. Seni Berpikir Kreatif. Jakarta: Erlangga.*

# Widya Sari

Jurnal Ilmiah Pendidikan, Sejarah dan Sosial Budaya

ISSN 1412-8985

- Veronika Unun P** Penggunaan 'Fairy Tale' Dalam Mengajar Bahasa Inggris Bagi Young Learners
- 
- Indria Hurip** Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Gallery Walk
- 
- Ira P  
Yuliani SW** Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran
- 
- Sri Mulyati** Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Demonstrasi
- 
- Wagirah** Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Gambar
- 
- Samain** Model Pembelajaran Telaah Tebak Tepat Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar
- 
- Sri Maryanto** Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dan Kebiasaan Belajar Dengan Prestasi Belajar
- 
- Nurul Hidayah** Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Snowball Throwing
- 
- Siti Chotijah** Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning
- 
- Moefly M** Penerapan Animasi Powtoon Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar
- 
- Tri Sutrisno** Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Ketangkasan dan Kebugaran Jasmani
-



ISSN 1412-8985

# Widya Sari

Jurnal Ilmiah Pendidikan, Sejarah dan Sosial Budaya

## Penanggungjawab

Esther Arianti, M.Pd (Widya Sari Press)  
Dr.(Cand) Sunardi (Progdi Sejarah UKSW Salatiga)

## Ketua Penyunting

Dr.(cand) Tri Widiarto (Universitas Kristen Satya Wacana)

## Penyunting Pelaksana :

Dr. Johannes Debrito Jurahman (KIP PGRI Wates, Yogyakarta)  
Dr. Andreas Kosasih (STKIP Widya Yuwana Madiun)  
Sukardi, M.Pd. (LPMP Jawa Tengah)  
Rahmad Hardoyo, M.Pd (SMP N 1 Bringin Kab. Semarang)

## Penyunting Tamu :

Prof. Dr. Sutriyono, M.Sc. (Universitas Kristen Satya Wacana)

## Penyunting Ahli :

Prof. Dr. Heribertus Soegiyanto (Universitas Negeri Sebelas Maret)  
Prof. Dr. Herman J. Walujo (Universitas Negeri Sebelas Maret)  
Prof. Dr. Shaiful Bahri Md Radzi (Universiti Kebangsaan Malaysia)

## Lay-out dan Desain Cover

Widya Sari

Jurnal WIDYA SARI terbit empat kali dalam setahun, pada bulan Januari, April, Juli, dan September.

Jurnal diterbitkan oleh WIDYA SARI Press - Nir Laba, dengan misi memajukan ilmu pengetahuan bagi kesejahteraan manusia, dengan cara mendokumentasikan pemikiran seseorang dalam wujud publikasi. Lahir dari keinginan mewujudkan *reading society* bagi masyarakat luas.

Alamat Penerbit : Perum Griya Asri Sragen A/10 - Kab. Semarang 50733 - Jawa Tengah, Telp. (0298)-324022, e-mail: [triwidiarto@yahoo.co.id](mailto:triwidiarto@yahoo.co.id)

Sesuai dengan misi WIDYA SARI Press, jurnal diterbitkan tidak untuk mencari keuntungan, pendanaan penerbitan murni dari WIDYA SARI Press dan para penulis.





PENGGUNAAN ' <i>FAIRY TALE</i> 'DALAM MENGAJAR BAHASA INGGRIS BAGI YOUNG LEARNERS Veronika Unun Pratiwi	1 - 8
UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN STANDAR KOMPETENSI MENUNJUKKAN SIKAP TERHADAP GLOBALISASI DI LINGKUNGANNYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN <i>GALLERY WALK</i> KELAS IV SEMESTER II TAHUN AJARAN 2014/2015 DI SD NEGERI 1 KEDUNGOMBO BATUURETNO KABUPATEN WONOGIRI Indria Hurip	9 - 18
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN SEJARAH BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI PALUR 1 MOJOLABAN, SUKOHARJO Ira Pramudawardhani, Yuliani SW	19 - 24
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA TENTANG KONDUKTOR PANAS DAN ISOLATOR PANAS MELALUI METODE DEMONSTRASI PADA SISWA KELAS VI SEMESTER I SD NEGERI 5 TUKO TAHUN AJARAN 2016/2017 Sri Mulyati	25 - 32
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TENTANG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BAGI SISWA KELAS I SD NEGERI 2 TUKO SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2015/2016 Wagirah	33 - 38
MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TELAHAH TEBAK TEPAT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI KLEPU 02 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN TENTANG SUSUNAN PEMERINTAH PUSAT PADA SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2014/2015 Samain	39 - 46
HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DAN KEBIASAAN BELAJAR DENGAN PRESTASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA SMP NEGERI 4 TAWANGSARI KABUPATEN SUKOHARJO PROVINSI JAWA TENGAH TAHUN 2010 Sri Maryanto	47 - 52

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JURNAL PENYESUAIAN MATA PELAJARAN KUNTANSI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING DI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 BULU TAHUN 2013/2014 Nurul Hidayah	53 - 58
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS MATERI WRITING MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> (PBL) PADA SISWA KELAS X A SEMESTER 2 SMA NEGERI 1 BULU SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2013/2014 Siti Chotijah	59 - 68
PENERAPAN ANIMASI POWTOON SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KRAGILAN 02 SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2015/2016 Moefty Mahendra	69 - 74
PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETANGKASAN DAN KEBUGARAN JASMANI ANAK USIA SD DI SD NEGERI 3 JETIS SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2013/2014 Tri Sutrisno	75 - 82

## *Editorial*

**Ketika sebuah karya telah lahir, maka karya itu bukan lagi milik pengarang, ia milik masyarakat yang bebas\*mendapatkan inspirasi dari karya tersebut.**

Berdasarkan pemikiran di atas, maka Jurnal Widya Sari hadir dan berusaha untuk menampung karya-karya dari pembaca, agar dimiliki oleh masyarakat, dan masyarakat bebas untuk mendapatkan inspirasi dari karya tersebut.

Untuk edisi kali ini Jurnal Widya Sari berusaha menyajikan tema-tema yang beragam, tetapi masih dalam satu tema besar yaitu bidang pendidikan. Karena pada galibnya pendidikan adalah bagian terbesar dari tujuan hidup manusia. Keberhasilan pendidikan adalah keberhasilan manusia dalam memanusiakan manusia seutuhnya.

Kiranya upaya sederhana ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan bagi kesejahteraan manusia.

## *Redaksi*