Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)
p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860
Volume 5, nomor 3, 2025, hal. 1277-1287
Doi: https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1831

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Powtoon* Mata Pelajaran IPAS Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Siswa Kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh

Andrea Rema Melati*, Agung Nugroho
Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

*Coresponding Author: andrea.rema13@gmail.com
Dikirim: 26-05-2025; Direvisi: 04-06-2025; Diterima: 06-06-2025

Abstrak: Model *Problem Based Learning*, yang didukung oleh media *Powtoon* digunakan dalam penelitian ini guna meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi merupakan tahapan yang digunakan pada penelitian ini. Fokus penelitian terdiri dari 23 siswa kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh, yang terdiri atas 8 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar motivasi siswa, lembar observasi kegiatan siswa dan guru, serta dokumentasi. Pada siklus pertama, tingkat aktivitas siswa yang diukur melalui lembar observasi mencapai 72,5% dan tergolong dalam kategori baik. Pada siklus kedua, presentase ini meningkat menjadi 83% dan masuk kategori baik sekali. Selain itu, peran guru dalam pembelajaran tercatat sebesar 77,5% (kategori baik) pada siklus pertama dan meningkat menjadi 88% (kategori baik sekali) pada siklus kedua. Kenaikan motivasi siswa dalam belajar juga terlihat dari hasil angket. Perolehan skor pada siklus awal adalah 68,30% (kategori sedang), sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 77,34% (kategori tinggi) serta melampaui standar keberhasilan yang sudah ditentukan, yaitu 75%. Sebagai hasilnya, penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran PBL dengan bantuan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal di kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar Siswa; Model *Problem Based Learning*; Media *Powtoon*

Abstract: Problem-based learningmodel, supported by powtoon media was used in this study to increase students' motivation to learn. This classroom action research was conducted in two cycles with two meetings per cycle. Planning, action, implementation, observation, and reflection are the stages used in this research. The focus of the research consisted of 23 students of class IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh, consisting of female students of class IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh, consisting of 8 female students and 15 male students. The research instruments used were student motivation sheets, observation sheets of student and teacher activities, and documentation. In the first cycle, the level of student participation measured through the observation sheet reached 72,5% and was classified in the good category. In the second cycle, this percentage increased to 83% and was categorized as excellent. In addition, the teacher's role in learning was recorded at 77,5% (good category) in the first cycle and increased to 88% (excellent category) in the second cycle. The increase in student motivation in learning can also be seen from the questionnaire result. The score in the initial cycle was 68,30% (medium category), while in the second cycle it increased to 77,34% (high category) and exceeded the predetermined succsess standard of 75%. As a result, this study proves that the problem-based learning model with the help of powtoon media in IPAS subjects with material on Cultural Diversity and Local Wisdom in class IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh is able to increase student motivation to learn.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Keywords: Student Learning Motivation; Problem Based Learning Model; Powtoon Media

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan untuk memaksimalkan potensi peserta didik. Pembelajaran menjadi kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan pengetahuan, menguasai kemampuan tertentu, dan menciptakan karakter siswa (Hanif, 2019). Secara khusus, perbaikan mutu pendidikan perlu dilakukan secara komprehensif dan mencakup berbagai kompetensi pembelajaran yang diajarkan dalam kurikulum nasional pada tingkat pendidikan dasar. Di tingkat pendidikan dasar, disiplin ilmu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian dari kurikulum wajib yang bertujuan untuk menyiapkan murid berbekal keterampilan dalam rangka mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu (Khusen & Hardini, 2023). Menurut Ramadhan et al. (2024) mata pelajaran IPAS menghadirkan peluang kepada siswa untuk mengenali lingkungan mereka dan mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan kesehariannya, sehingga membekali mereka untuk menghadapi kesulitan di masa depan dalam menghadapi perkembangan zaman. Selain itu, mata pelajaran IPAS meningkatkan pemahaman siswa terhadap terjadinya alam semesta dan interaksi manusia dalam kehidupan di bumi ini (Meylovia & Julianto, 2023). Jadi pembelajaran IPAS memiliki peran penting untuk memberikan kemudahan siswa dalam belajar mengenai aktivitas sosial dan alam sekitarnya.

Penyampaian ilmu yang efektif memerlukan anak didik yang memiliki kemampuan belajar optimal, salah satunya ialah dorongan atau tingkat antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan belajar di kelas. Menurut Uno & Mohamad (2011) motivasi ialah suatu dorongan, energi, atau kondisi kompleks dalam diri individu yang mendorong kesiapan untuk bertindak menuju tujuan tertentu. Keputusan seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas, serta usaha dan ketekunan yang ditunjukkan, menunjukkan motivasinya (Aldalur & Perez, 2023). Sehingga motivasi berperan untuk membuat seseorang melakukan suatu aktivitas yang akan dituju. Menurut Uno (2014) motivasi belajar merupakan keinginan yang dipengaruhi oleh faktor internal siswa sendiri serta dukungan eksternal yang sedang menuntut ilmu dan bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku. Motivasi berperan sebagai faktor utama mendorong peran serta siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar di ruang kelas serta mempengaruhi jumlah informasi yang berhasil mereka capai dan akan mereka hadapi di masa mendatang (Filgona et al., 2020).

Semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin mudah bagi mereka untuk menelaah muatan pelajaran yang diuraikan oleh pendidik di kelas. Semangat untuk belajar menjadi elemen fundamental dalam pelaksanaan pengembangan ilmu demi siswa memiliki gairah menggapai ilmu, merasakan gembira dan tergugah dalam belajar. Siswa cenderung lebih bersemangat dalam beraktivitas di kelas apabila mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi. Namun, sebaliknya ada beberapa ciri rendahnya motivasi belajar siswa, diantaranya: 1) siswa kurang menyimak terhadap penjelasan guru selama proses pembelajaran, 2) semangat belajar yang rendah, 3) mempunyai rasa ketergantungan kepada teman, 4) daya fokus siswa kurang saat pelajaran di kelas, 5) siswa yang membuat kegaduhan di kelas (Fauzi, 2018).

Pernyataan dari ciri-ciri rendahnya motivasi belajar siswa selaras dengan pengamatan peneliti dan keterangan yang disampaikan guru kelas 4 A di Sekolah

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Dasar Negeri 1 Kedungwuluh, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi. Mayoritas siswa masih mengalami kendala dalam memaknai pelajaran yang disampaikan oleh guru, terutama pada pembelajaran IPAS, sering kali siswa merasa malas untuk membaca materi yang penuh dengan bahan bacaan. Masih banyak siswa yang terlihat tidak bersemangat saat pembelajaran, mereka cenderung diam dan mengeluh saat diberikan soal atau tugas. Kondisi kelas saat pembelajaran juga kurang kondusif, hal tersebut terbukti masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman sebangku, siswa sering keluar kelas untuk ke toilet, dan kegaduhan yang ditimbulkan oleh beberapa siswa membuat suasana kelas kurang nyaman. Pada dasarnya guru telah membuat media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Namun, media yang dibuat kurang bervariasi dan bersifat konvensional, sehingga suasana belajar kurang berkesan dan sedikit membosankan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga jarang digunakan.

Media pembelajaran yang dikemas dengan permainan edukatif atau materi yang dibuat dengan *platform* digital bisa menarik perhatian siswa. Dari permasalahan-permasalahan yang sudah dijelaskan mengindikasikan bahwa motivasi peserta didik di kelas 4 A Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungwuluh cukup rendah. Menurut Uno (2014) ada enam indikator motivasi belajar, antara lain: a) dorongan dan ketekunan yang kuat untuk berhasil, b) minat dan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan belajar, c) harapan dan cita-cita yang ingin dicapai, d) perasaan dihargai selama mengikuti kegiatan belajar, e) aktivitas belajar yang menyenangkan dan memikat, serta f) suasana belajar yang aman dan nyaman yang memberikan kelancaran dan arah yang jelas.

Beberapa permasalahan yang tertera di atas harus segera diatasi, yaitu tingkatkan semangat dan dorongan belajar siswa agar mereka dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran tanpa merasa jenuh atau malas. Menurut Dhey et al. (2023) seorang guru harus menerapkan jenis pembelajaran tepat guna dan sesuai keperluan siswa supaya mampu menyampaikan pengetahuan secara efektif. Usaha yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV A di SD Negeri 1 Kedungwuluh dalam pelajaran IPAS salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu sebuah model yang menitiberatkan penyelesaian persoalan yang menjadi dasar aktivitas belajar dan membantu menciptakan suasana dimana setiap kegiatan melibatkan siswa secara aktif. PBL adalah pendekatan pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa guna mencari solusi yang relevan dengan persoalan yang terjadi dengan menggabungkan pemahaman teoretis dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan secara langsung (Irawati, 2020). Hal ini bermanfaat untuk menumbuhkan rasa percaya diri, memperluas pola pikir, serta mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri dan berkelanjutan, yang berangkat dari permasalahan konkret yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Yunitasari & Hardini, 2021).

Permasalahan yang dipelajari lebih relevan dan menantang, adanya keterlibatan sosial dalam kerja kelompok, serta setiap langkah memberikan peluang kepada siswa untuk mengeksplorasi, berpikir analitis, dan berkreasi yang membuat belajar lebih bermakna dan berkesan. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Abdullah & Faijah Kurniati (2020) bahwa dengan menyajikan suatu permasalahan kepada siswa dan meminta mereka untuk mencari solusinya, kemampuan penalaran ilmiah siswa akan terasah dan berkembang. Selama proses pembelajaran di kelas, diharapkan peserta

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

didik memperoleh kemampuan berpikir kritis atau keterampilan berpikir tingkat tinggi, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah dan mengemukakan pendapat atau teori (Kurniasih et al., 2020). Keaktifan dan kontribusi siswa selama pelaksanaan pembelajaran menciptakan pembelajaran yang bermutu dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang dituju. Selain itu, menurut Sari dan Rosidah (2023) model pembelajaran berbasis masalah atau PBL, yakni usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di institusi pendidikan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Wona (2023) penggunaan model PBL berkontribusi positif sehubungan dengan peningkatan motivasi memahami pelajaran. Penelitian lain juga teruji bahwa PBL dapat mendorong peningkatan partisipasi aktif siswa kelas IV A SDN Anggaswangi dalam pembelajaran terpadu. Menurut Irawati (2020) upaya untuk meningkatkan semangat dan kinerja belajar siswa dapat mempergunakan PBL.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut harus didukung dengan media pembelajaran, yaitu media *Powtoon*. Media *Powtoon* ini dipilih, karena memiliki animasi berupa video yang menarik dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta pembelajaran akan lebih menyenangkan. *Powtoon* adalah salah satu fasilitas digital yang memuat animasi menarik dan bisa berupa penyampaian materi dan pesan dalam bentuk video pembelajaran. Penjelasan tersebut diperkuat menurut Prianti dan Rezania (2022), *Powtoon* merupakan salah satu platform digital hasil perkembangan teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif berupa visual, audio, dan animasi menarik untuk memudahkan penyampaian materi yang sulit, sehingga mudah dipahami dan membuat siswa merasa senang. Hal tersebut dapat dikatakan menjadi salah satu opsi lain dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi dan sebagai media inovasi dalam pembelajaran yang bersifat interaktif (Puspita & Setyawan, 2023). Media *Powtoon* memberikan tampilan yang dapat menarik perhatian siswa dengan animasi dan materi yang dikemas secara interaktif membuat siswa tidak cepat bosan dan memotivasi siswa dalam belajar di kelas. Menurut hasil penelitian Wati dan Wibawa (2024) bahwa media *Powtoon* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa akan tertarik dan memberikan kesan sendiri, sehingga materi yang disampaikan melalui media *Powtoon* akan mudah diingat. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Puspita dan Setyawan (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menggunakan *Powtoon* terbukti efektif dalam menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran IPA.

Berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui model (PBL) *Problem Based Learning* berbantuan media *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS Kelas IV A di SD Negeri 1 Kedungwuluh. Dengan demikian, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Powtoon* Mata Pelajaran IPAS Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh".

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2016) penelitian tindakan kelas adalah salah satu metode yang digunakan untuk memastikan proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru terus

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

berkembang melalui upaya perbaikan yang berkelanjutan. Metode penelitian tindakan kelas ini menerapkan model Kemmis dan Mc Taggart yang pada intinya mencakup empat komponen utama, diantaranya perencanaan (*planning*), pelaksanaan/aksi (*acting*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Studi ini dimplementasikan di kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh pada bulan Januari-April 2025 periode akademik 2024/2025. Penelitian dipraktikan dalam dua tahap dengan sua sesi pertemuan di setiap tahap.

Teknik pengambilan data yang digunakan, yaitu pengamatan, wawancara dan angket. Guna menggali kondisi subjek penelitian, dilakukan observasi yang mencatat semua kegiatan siswa dan pendidik selama proses pengajaran di kelas. Untuk mendapatkan data awal dilakukanlah wawancara kepada guru mengenai aktivitas belajar mengajar yang biasa dilakukan. Data mengenai motivasi belajar siswa diperoleh melalui penyebaran angket. Instrumen pengambilan data yang dipakai, yakni lembar instrumen pengamatan guna memantau kegiatan murid dan guru, lembar angket motivasi belajar siswa, serta dokumentasi yang digunakan untuk mengabadikan gambar atau video saat pembelajaran di kelas. Selain itu, capaian penelitian dapat dianggap berhasil apabila terdapat peningkatan dalam motivasi belajar siswa dari keadaan awal sampai selesai tindakan setelah pembelajara dalam model PBL berbantuan media *Powtoon*, yaitu setiap siklus sekurang-kurangnya masuk kategori tinggi mencapai 75% meliputi 23 peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Informasi tentang aktivitas siswa pada siklus awal dan kedua diperoleh melalui penelitian yang dikerjakan dengan observasi menggunakan lembar observasi, sebagaimana ditampilkan Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

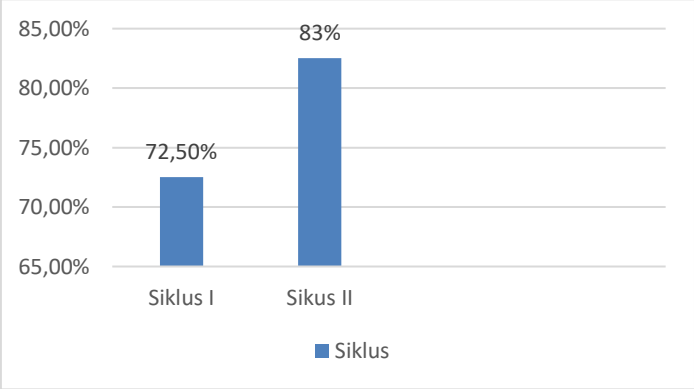
Siklus	Kategori	Jumlah Skor	Presentase
I	Baik	14,5	72,5%
II	Baik Sekali	16,5	83%

Siklus I memiliki aktivitas rata-rata 14,5 dan 72,5% siswa masuk pada kriteria baik. Pada siklus kedua menunjukkan peningkatan nilai menjadi 16,5 dan presentase yang didapatkan sebesar 83% dari 23 siswa, sehingga tergolong kriteria baik sekali. Peningkatan pada siklus kedua menunjukkan adanya perubahan yang baik sekali dalam tindakan siswa pada penerapan PBL berbantuan media *Powtoon*. Hal tersebut disebabkan, karena siswa terlibat aktif dalam memberikan jawaban atas pertanyaan pemantik dari guru, siswa lebih fokus memperhatikan guru selama pembelajaran dan aktif mengemukakan pendapatnya, siswa juga diberikan apresiasi baik secara verbal, seperti pujian atau penghargaan dengan kata-kata. Selain itu, siswa diberi apresiasi secara nonverbal, yaitu berupa hadiah/tepuk tangan. Pernyataan tersebut selaras dengan Sardiman (2007) ada beberapa upaya atau cara untuk meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran, yaitu memberikan nilai, memberikan apresiasi berupa hadiah, adanya kompetisi, adanya keterlibatan diri, mengadakan ulangan, mengetahui hasil akhir, memberikan pujian, minat, dan target yang disepakati.

Berdasarkan hasil peningkatan selama siklus II ini menunjukkan perubahan dalam motivasi belajar siswa. Pada awalnya masih banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi, tetapi saat ini siswa menjadi lebih aktif dan berani

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

mengutarakan pendapat mereka dalam diskusi kelas. Kondisi kelas juga lebih kondusif, karena mereka lebih memperhatikan penjelasan dan arahan guru. Model PBL yang dikombinasikan dengan media *Powtoon* terbukti bisa merangsang keikutsertaan siswa dengan proaktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian (Nasihah et al., 2024) bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada pemecahan masalah mampu berkontribusi secara besar dalam mendorong peningkatan kualitas pendidikan. Penggunaan model pembelajaran PBL membantu menciptakan lingkungan belajar aktif agar siswa semakin termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, upaya peningkatan motivasi telah berhasil dicapai oleh mayoritas kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh. Terjadi peningkatan keterlibatan siswa sepanjang proses belajar di kelas.



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pemanfaatan model PBL dengan dukungan media *Powtoon* oleh guru pada pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal menunjukkan peningkatan sebesar 10,5%. Skor yang dadaptkan pada temuan dari pengamatan terhadap kegiatan pendidik pada siklus kedua tergolong kriteria baik. Sehingga terlihat hasilnya menunjukkan bahwa guru mempergunakan IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh menggunakan model PBL dengan bantuan *Powtoon* guna menaikkan motivasi belajar pada disiplin ilmu IPAS.

Data mengenai pengamatan terhadap tindakan guru di siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa dari pelaksanaan penelitian melalui observasi yang menggunakan lembar observasi sebagai instrumen, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru

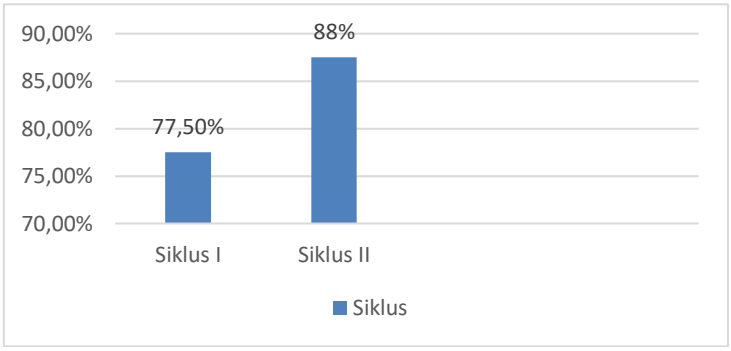
Siklus	Kategori	Jumlah Skor	Presentase
I	Baik	15,5	77,5%
II	Baik Sekali	17,5	88%

Berdasarkan Tabel 2 di atas yang dilaksanakan oleh guru dalam pemanfaatan model PBL yang didampingi oleh *Powtoon* dalam proses pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal terjadi peningkatan yang relatif besar. Saat siklus I berlangsung hasil aktivitas guru mendapatkan skor 15,5 dengan perolehan presentase 77,5% hal tersebut termasuk dalam kategori baik.

Selama siklus II berlangsung aktivitas guru mendapatkan skor 17,5 dengan presentase 88% dengan kategori baik sekali. Hal tersebut terjadi, karena guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pengalaman di lingkungan

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

sekitar siswa, sehingga siswa menjadi lebih paham dan merasakan secara langsung. Guru jauh lebih optimal dalam menjelaskan di kelas dengan materi yang beragam menggnunakan media *Powtoon* semakin membuat siswa lebih tertarik dan tidak monoton. Selain itu, guru juga lebih memastikan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, lebih memantau kondisi kelas saat diskusi, sehingga diskusi berjalan dengan baik dan kondusif. Guru juga lebih sering memberikan apresiasi pada murid baik secara lisan atau nonverbal. Sehingga semangat siswa meningkat dan termotivasi dalam belajar, karena keaktifan dan keterlibatan mereka dihargai dan dinilai oleh guru. Menurut Supriani et al. (2020) fungsi motivasi belajar, yaitu untuk mendorong upaya dan menggapai prestasi, sehingga siswa diminta untuk memutuskan sendiri tindakan apa yang harus dijalankan guna tercapainya tujuan. Peningkatan hasil observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan hal tersebut.



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru

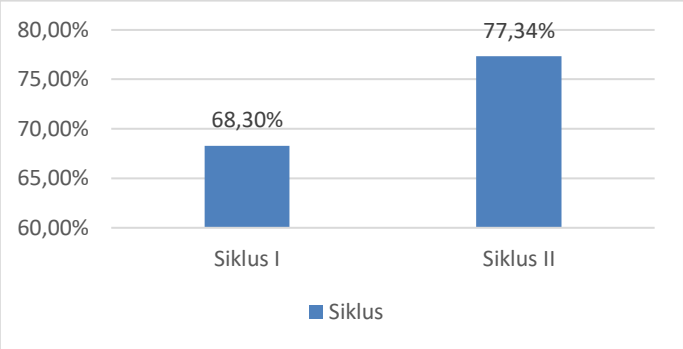
Siswa kelas IV A di SD Negeri 1 Kedungwuluh memiliki motivasi belajar yang lebih besar. Ini ditunjukkan oleh data yang dikumpulkan dari angket motivasi belajar yang diberikan pada akhir siklus awal dan kedua.

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa	23	23
Skor Maksimal	100	100
Jumlah Skor Keseluruhan	1.571	1.779
Presentase	68,30%	77,34%
Kriteria	Sedang	Tinggi

Temuan dari penelitian yang dilakukan menunjukkan pengaplikasian model PBL yang dikombinasikan dengan *Powtoon* di mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal, maka dapat disimpulkan penerapan model dan media ini efektif demi meningkatkan semangat belajar kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh, Purbalingga. Untuk menjaga motivasi belajar yang telah meningkat, sehingga tersedia beberapa komponen yang menjadi fokus perhatian, diantaranya yakni pengelolaan model pembelajaran, pemberian penguatan positif yang konsisten, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta penyampaian umpan balik yang bersifat membangun (Maulida, 2025). Hasil angket motivasi belajar siswa yang telah diisi pada siklus II sebesar 77,34% terdapat peningkatan sebesar 9,04% dari siklus I, yaitu 68,30%. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masuk dalam kriteria tinggi dan indikator keberhasilan sudah tercapai, karena sudah melebihi 75%.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional



Gambar 3. Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Adanya hasil refleksi di siklus I serta perbaikan yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus II. Peningkatan ini dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa, dimana pada siklus I mencapai 68,30% meningkat menjadi 77,34% di siklus II. Hasil penelitian yang telah ditemukan ini sejalan dengan penelitian dari Wona (2023) yakni model PBL bisa memperkuat motivasi belajar. Model PBL menjadi salah satu opsi dalam proses belajar mengajar yang terpusat dalam penyelesaian masalah yang berpusat pada siswa dengan menerapkan aspek pengetahuan dan keterampilan untuk menemukan solusi dan menyelesaikan masalah. Sehingga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri, dan membuka pola pikir siswa secara luas. Pada tahapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menekankan siswa untuk berdiskusi mengenai permasalahan, merumuskan hipotesis sementara, mengidentifikasi fakta yang relevan, menggali informasi dari berbagai sumber, serta merumuskan sendiri materi pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini memberikan ruang lebih luas bagi siswa sekaligus menyediakan prosedur yang dapat dipakai guru untuk memandu dan mengarahkan proses belajar siswa. Menurut Salim et al. (2024) model PBL menekankan pada keterampilan berfikir kritis, mengembangkan dalam komunikasi pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan maslaah, baik secara sendiri maupun bersama-sama.

Guru bisa mendorong semangat siswa dalam belajar dengan menggunakan media *Powtoon* sangat menarik. Sebab media *Powtoon* berisi animasi, audio, dan gambar yang relevan dengan materi. Sehingga siswa penasaran dan tidak mudah bosan dengan pembelajaran di kelas. Hal tersebut selaras dengan pendapat Puspita dan Setyawan (2023), menyatakan bahwa media *Powtoon* memiliki beberapa kelebihan, yaitu memberikan sebuah tampilan dan presentasi animasi dengan mudah dan terdapat format yang tersedia, media *Powtoon* menyajikan desain dasar disertai dengan audio menarik, *Powtoon* juga memiliki beberapa karakter atau ikon yang menarik, memudahkan guru dalam menampilkan topik berdasarkan instruktur yang ada. Sehingga media *Powtoon* dapat meningkatkan semangat atau gairah siswa dalam menelaah pelajaran. Situasi ini searah dengan kajian Wati dan Wibawa (2024) bahwa media *Powtoon* bisa mengembangkan motivasi belajar. Di samping itu, Prianti dan Rezania (2022) mengatakan *Powtoon* merupakan salah satu platform digital hasil perkembangan teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif berupa visual, audio, dan animasi menarik untuk memudahkan penyampaian materi yang sulit, sehingga mudah dipahami dan membuat siswa merasa senang.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Kegiatan belajar mengajar dapat menggabungkan penggunaan model dan media pembelajaran. Seperti dalam penelitian ini yang mengimplementasikan model pembelajaran PBL dengan bantuan media *Powtoon*. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model dan media tersebut berhasil meningkatkan semangat belajar siswa sekaligus memudahkan mereka untuk menangkap pelajaran. Kajian ini memperlihatkan bahwa penggunaan PBL dan *Powtoon* berhasil meningkatkan semangat belajar di kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh untuk belajar IPAS. Peningkatan ini dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas IV A SD Negeri 1 Kedungwuluh mengalami kenaikan. Temuan presentase angket motivasi pada siklus pertama di angka 68,30% serta naik menjadi 77,34% pada siklus kedua dengan peningkatan 9,04% dari siklus pertama sampai siklus kedua. Sebagai hasilnya, motivasi belajar siswa tergolong tinggi dan sudah melewati capaian keberhasilan yang ditentukan, yaitu 75%.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, D., & Faijah Kurniati, D. (2020). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *5*(2), 281–289. https://doi.org/10.36989/didaktik.v5i2.107

Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process. *Heliyon*, *9*(1), e13135. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13135

Dhey, K. A., Longa, V. M., Lobo, Y. S., Dhema, Y., & Lawe, Y. U. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, *2*(1), 9–16. https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1504

Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in Learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, *10*(4), 16–37. https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273

Hanif, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, *4*(2), 53–60. http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/search/authors/view?givenName=Mery Noviyanti &familyName=&affiliation=Universitas Terbuka&country=ID&authorName=Mery Noviyanti

Irawati, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sosiologi. *Cakrawala Pedagogik*, *4*(1), 35–43. https://doi.org/10.51499/cp.v4i1.131

Khusen, M., & Hardini, A. (2023). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Mata Pelajaran Ipas Menggunakan Model Pbl Dengan

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Berbantuan Media Benda Konkret Di Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(04), 2499–2510. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1847

Kurniasih, P. D., Nugroho, A., & Harmianto, S. (2020). Peningkatkan Higher Order Thinking Skills (Hots) Dan Kerjasama Antar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Kokami Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Dukuhwaluh. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *4*(1), 23. https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.627

Maulida, N. (2025). *Implementasi Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pengenalan Budaya Indonesia di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia*. *5*, 880–888.

Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, *4*(1), 84–91. https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128

Nasihah, Z., Kartinah, K., Fatonah, F., & Artharina, F. P. (2024). Perbedaan Model Konvensional dan Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas II SDN Mlatiharjo 01. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(3), 972–982. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.661

Prianti, N. P. D., & Rezania, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *15*(1), 1–12. https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.1-12

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 (JCSR)*, *1*(3), 417–421. https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i3.1812

Ramadhan, R., Rezki, B., & Prasetyo, T. (2024). *Pembelajaran Ipas Pada Proses Belajar Sekolah*. *3*, 7457–7464.

Salim, F., Purwanto, A., & Utomo, E. (2024). Problem Based Learning (PBL): Studi Komprehensif Implementasi di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, *2020*, 706–714.

Sanjaya, W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.

Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, *2*(1), 8–17. https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307

Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, *1*(1), 1–10. https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90

Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta, Bumi Aksara.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Bumi Aksara.

Wati, D. R., & Wibawa, S. (2024). *Implementasi model problem based learning berbantu media powtoon dalam meningkatkan minat belajar ppkn siswa sekolah dasar*. *09*(September).

Wona, R. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Fase B Mengembangkan Kemampuan Diriku Secara Mandiri Melalui PBL Pada PAK di SDN 20 Tekudak Tahun Ajaran 2023 / 2024. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, *4*(2), 1156–1170. https://doi.org/10.55606/semnaspa.v4i2.1357

Yunitasari, I., & Hardini, A. T. A. (2021). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1700–1708. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.983

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional