

# Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS

Ni Putu Ayu Diah Lestari<sup>1\*</sup>, Sukadi<sup>2</sup>, Tuty Maryati<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> PIPS Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [ayu.diah.lestari@undiksha.ac.id](mailto:ayu.diah.lestari@undiksha.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua kali siklus tindakan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang masih rendah di kelas VII menggunakan media pembelajaran Powtoon. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui beberapa metode yakni metode tes, observasi, dan metode wawancara. Berdasarkan penelitian ini maka ditemukan hasil. Pertama, penggunaan media pembelajaran Powtoon pada pembelajaran IPS di kelas VII dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Kedua, kesulitan utama guru dalam penggunaan media pembelajaran Powtoon pada pembelajaran IPS di kelas VII, yaitu masalah tingkat perkembangan anak yang belum terbiasa diajak untuk memanfaatkan aplikasi pada laptop/gadged dalam pembelajaran. Ketiga, usaha-usaha yang dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan tersebut adalah menyederhanakan materi pembelajaran agar waktu belajar siswa bisa lebih banyak dan siswa lebih fokus dengan materi diskusi. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah guru IPS perlu menguatkan penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Powtoon, IPS, Hasil Belajar, Minat Belajar.

## Abstract

*This research is classroom action research conducted in two cycles of learning activities which aims to improve student learning outcomes and interest in social studies learning which is still low in grade VII using Powtoon learning media. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques through several methods: test, observation, and interview. Based on this research, the results were found. First, the use of Powtoon learning media in social studies learning in grade VII can improve student learning outcomes and interest. Second, the teacher's main difficulty in using Powtoon learning media in social studies learning in class VII, is the problem of the level of development of children who are not used to being invited to use applications on laptops/gadgets in learning. Third, the efforts made by the teacher to overcome these difficulties are to simplify learning material so that students can have more learning time and students are more focused on discussion material. The implication of the results of this study is that social studies teachers need to strengthen the use of Powtoon media in learning.*

**Keywords:** Powtoon, Social Studies, Learning Outcomes, Learning Interest.

## 1. PENDAHULUAN

Guru adalah seseorang yang telah memperoleh surat keputusan (SK) baik dari pihak swasta atau pemerintah untuk menggeluti profesi yang memerlukan keahlian khusus dalam tugas utamanya untuk mengajar dan mendidik siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah, yang tujuan utamanya untuk mencerdaskan bangsa dalam semua aspek (Babuta & Rahmat, 2019; Ifrianti, 2018). Guru harus senantiasa mengembangkan kemampuannya sebagai salah satu bentuk perwujudan dari sikap tanggung jawab terhadap profesi gurunya (Azizah, 2021; Meesuk et al., 2020). Kemampuan tersebut salah satunya adalah guru harus terampil dalam menyiapkan komponen pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran tersebut adalah media

### History:

Received : March 28, 2023

Revised : April 10, 2023

Accepted : May 06, 2023

Published : May 25, 2023

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi (Istiqlal, 2018; Junaidi, 2019). Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Hal ini mengakibatkan tidak jarang ditemukan kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dan kendala-kendala tersebut berakibat pada hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Harefa, 2020; Nurrita, 2018). Pemilihan jenis media yang tidak tepat dapat menimbulkan berbagai efek dalam proses pembelajaran. Salah satu akibat yang paling sering ditemui adalah tidak maksimalnya proses pembelajaran yang terjadi di kelas yang berdampak pada hasil belajar (Aghni, 2018; Ningsih, 2020).

Efektifitas media pembelajaran dapat diamati pada pelaksanaan pembelajaran IPS sehari-hari pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Kuta, selama ini guru kelas cenderung hanya menggunakan media konvensional yaitu papan tulis dan siswa biasanya diberikan tugas untuk merangkum materi di buku tulis (Haluti et al., 2022; Mulyana et al., 2023). Alasan guru IPS selama ini adalah belum menemukan media pembelajaran digital yang mudah digunakan dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Karena itu, iklim, kondisi, dan lingkungan belajar peserta didik menjadi tidak menyenangkan sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Berdasarkan hasil observasi awal nilai rata-rata mata pelajaran IPS kelas VII semester I kurang dari KKM yaitu kurang dari 65. Oleh sebab itu perlu adanya pembaharuan media pembelajaran yang digunakan.

Dalam setahun terakhir ini salah satu aplikasi video animasi yang telah dikenal dalam dunia pendidikan dan mulai sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Powtoon. Powtoon adalah layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah dioperasikan oleh berbagai kalangan dibandingkan dengan media online lainnya, sehingga guru tidak akan disulitkan ketika menyiapkan bahan ajar dengan media ini (Nurdiansyah et al., 2018; Sabilla et al., 2020). Dengan suasana pembelajaran yang menarik demikian, maka dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan (Harefa, 2020; Syahdiani et al., 2015). Powtoon akan mengatasi salah satu hambatan pembelajaran berupa keterbatasan ruang, waktu dan daya indera karena objek yang terlalu besar dalam realita bisa disederhanakan dengan gambar, film, bingkai atau model (Eka et al., 2022; Sholihah & Handayani, 2020).

Keunggulan Powtoon seperti yang telah dipaparkan dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran IPS. Tujuan pembelajaran IPS adalah mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Ananda, 2019; Yanto, 2018). Dalam praktek pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru di SMPN 1 Kuta tentunya bukan hal yang mudah untuk mewujudkan tujuan akhir pembelajaran IPS mengingat kondisi media pembelajaran yang masih konvensional, banyak siswa tidak memahami materi IPS yang diajarkan guru. Untuk itu, media pembelajaran Powtoon dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar tidak mengurangi esensi dari proses pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran Powtoon pada proses pembelajaran IPS sebelumnya telah diuji dalam beberapa penelitian salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Erni Rusli Atapukan yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa". Hasil

penelitian menyatakan Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon terhadap hasil siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh  $t_{tabel} = 4,891$  dan  $t_{hitung} = 1,859$ . Hal ini menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Respon dari siswa menunjukkan adanya respon positif, siswa menyukai cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis powtoon. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor rata-rata persentase yang di jawab oleh responden adalah 89,3 dimana masuk dalam kategori Sangat Tertarik dengan range (81% - 100%).

Berdasarkan judul artikel, penulis ingin mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan sosial, bagaimana penggunaan media pembelajaran Powtoon dapat meningkatkan minat belajar siswa, apakah hambatan/kendala/kesulitan yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran Powtoon serta bagaimanakah guru dan siswa mengatasi hambatan/kendala/kesulitan tersebut. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Kuta, mengetahui hambatan/kendala/kesulitan yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran Powtoon pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Kuta dan untuk mengetahui cara mengatasi hambatan/kendala/kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran Powtoon pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Kuta. Dalam penelitian ini diharapkan tercapainya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan tersebut dan terciptanya sebuah keberhasilan pembelajaran seperti pada penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan dalam dua kali siklus pembelajaran. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kuta yang berjumlah 31 orang terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini cocok untuk meningkatkan kualitas subyek yang akan diteliti. Ada empat langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan PTK ini pada setiap siklus usaha perbaikan pembelajaran, yaitu: Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi dan Monitoring (pengumpulan data), serta evaluasi dan refleksi (termasuk analisis data dan penetapan kriteria keberhasilan pembelajaran). Kemudian adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pemberian tes di awal dan akhir pembelajaran, observasi proses pembelajaran, dan wawancara dengan siswa dan guru.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua kali siklus tindakan pembelajaran. Sesuai dengan yang direncanakan, guru sebagai peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran IPS pada setiap siklus secara umum dilakukan dengan langkah-langkah diantaranya adalah tahap pendahuluan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pemberian salam dan doa bersama oleh siswa. Setelah itu, guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menayangkan video sesuai dengan materi yang dibahas. Dengan video tersebut siswa diberi kesempatan tanya jawab untuk mengarahkan fokus perhatian belajar siswa kepada masalah. Kemudian guru menayangkan slide tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada

dengan menggunakan media *Powtoon*. Tahap berikutnya adalah inti pembelajaran. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa guru memberikan prates dalam bentuk soal tes objektif pilihan ganda sebanyak 10 soal (lampiran). Setelah siswa selesai mengerjakan guru kemudian meminta siswa menyimak slide video yang dibuat menggunakan media *Powtoon*. Video slide dibuat dengan tampilan menarik dilengkapi langsung dengan audio sehingga guru pada proses ini hanya mengawasi siswa. Setelah siswa menyimak materi, guru kemudian meminta siswa melanjutkan kegiatan untuk melakukan diskusi. Kelas dibagi menjadi 6 kelompok oleh guru dan dalam satu kelompok terdiri dari 5 orang. Setiap kelompok akan mendiskusikan permasalahan yang berbeda-beda. Hasil diskusi dibuat dengan menggunakan media *Powtoon* sehingga dalam setiap kelompok harus ada satu laptop untuk mengakses aplikasi *Powtoon*. Setelah itu, hasil diskusi akan dipresentasikan di depan kelas. Setelah siswa selesai melakukan diskusi dan membuat tayangan slide selanjutnya siswa mempresentasikan hasil tugas kelompok di depan kelas. Fase terakhir pada kegiatan inti pembelajaran adalah guru memberikan penilaian, klarifikasi, dan penghargaan terhadap kelompok.

Tahap belajar terakhir adalah penutup. Pada tahap ini guru melakukan evaluasi. Evaluasi (*evaluation*) meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas (Puspasari, 2019; Tegeh & Kirna, 2013). Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif yakni siswa diberi pascates, tes yang sama pada saat prates. Terakhir, siswa diberikan tugas rumah. Dengan selesainya fase pembelajaran, siswa kemudian berdoa bersama untuk mengakhiri pelajaran. Pembelajaran pada siklus selanjutnya akan dilaksanakan apabila langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan sebagai tergambar di atas tidak memperoleh hasil yang optimal sesuai dengan target yang direncanakan. Dengan pokok-pokok langkah belajar yang telah dideskripsikan di atas, berdasarkan hasil observasi dan monitoring diperoleh data seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa Dalam Domain Pengetahuan Konseptual Siklus I

Skor Siswa	Frekuensi	Persen	Persentase Kumulatif
1	1	3,3	3,3
2	1	3,3	6,6
3	2	6,7	13,3
4	1	3,3	16,6
5	6	20	36,6
<b>Valid</b>	6	10	46,6
	7	26,7	73,3
	8	3,3	76,6
	9	6,7	83,3
	10	16,7	100
<b>Total</b>	30	100,0	

Berdasarkan data hasil belajar siswa dalam domain pengetahuan konseptual siklus I yang disajikan pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar yang dicapai oleh siswa pada ranah konseptual di siklus pertama, yaitu jumlah frekuensi relatif siswa yang mampu mendapat skor  $\geq 6,5$  (minimal 65% daya serap) baru mencapai 53%. Tingkat ketuntasan belajar siswa ini ternyata masih jauh berada di bawah tingkat ketuntasan minimal yang diharapkan bisa mencapai 65%. Dengan demikian, pada proses pembelajaran siklus pertama ini hasil belajar siswa dalam domain pengetahuan konseptual masih gagal mencapai

standar minimal yang diharapkan karena masih adanya beberapa kelemahan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon*.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Siswa Dalam Domain Pengetahuan Konseptual Siklus II

Skor Siswa	Frekuensi	Persen	Persen Valid	Persen Kumulatif
5	2	6,7	6,7	6,7
6	3	10	10	16,7
7	5	16,7	16,7	33,4
<b>Valid</b> 8	3	10	10	43,4
9	10	33,3	33,3	76,7
10	7	23,3	23,3	100,0
<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

Berdasarkan data hasil belajar siswa dalam domain pengetahuan konseptual siklus II yang disajikan pada **Tabel 2** dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar yang dicapai oleh siswa pada ranah konseptual di siklus kedua, yaitu jumlah frekuensi relatif siswa yang mampu mendapat skor  $\geq 6,5$  (minimal 65% daya serap) sudah mencapai 83,3%. Tingkat ketuntasan belajar siswa ini ternyata sudah mencapai standar ketuntasan yaitu sebanyak 83,3%. Dengan demikian, pada proses pembelajaran siklus kedua ini hasil belajar siswa dalam domain pengetahuan konseptual sudah bisa dikatakan baik dan berhasil karena mengalami peningkatan.

**Tabel 3.** Hasil Belajar Siswa Dalam Domain Keterampilan Pada Siklus I

	Aspek Penilaian	Bobot	SKOR KELOMPOK						B x S
			I	II	III	IV	V	VI	
1	Kesesuaian dengan materi yang dibahas	5	4	2	3	2	3	2	80
2	Sistematika penyajian materi	5	4	3	4	3	2	2	90
3	Kesesuaian gambar	5	2	3	3	2	2	2	70
4	Kreativitas	5	3	3	4	2	2	2	80
	Jumlah Bobot x Skor Kelompok		65	55	70	45	45	40	320
	<b>Rerata Skor: <math>\sum B \times S / 5 = 320/5</math></b>								64

Berdasarkan data hasil belajar siswa dalam domain keterampilan pada siklus I yang disajikan pada **Tabel 3** dapat diketahui bahwa kualitas produk pajangan siswa masih dinilai oleh guru teman sejawat dengan rerata 64 dalam skala 100. Dengan demikian tingkat daya serap siswa baru mencapai 64%. Tingkat daya serap ini belum sesuai dengan standar minimal yang diharapkan sebesar 65%. Sementara itu tingkat ketuntasan belajar yang mampu dicapai oleh siswa sebagai tertera pada tabel tersebut adalah 33% (2 skor minimal 65 dibagi enam skor kelompok =  $2/6 = 0,33 = 33\%$ ). Tingkat ketuntasan belajar siswa ini pun belum mencapai standar minimal yang diharapkan sebesar 65%. Kelemahan kualitas produk adalah karena siswa masih awam dengan aplikasi *Powtoon* dan kurangnya pemahaman materi diskusi.

**Tabel 4.** Hasil Belajar Siswa Dalam Domain Keterampilan Pada Siklus II

	Aspek Penilaian	Bobot	SKOR KELOMPOK						B x S
			I	II	III	IV	V	VI	
1	Kesesuaian dengan materi yang dibahas	5	4	3	3	4	3	3	100
2	Sistematika penyajian materi	5	4	3	4	3	3	3	100
3	Kesesuaian gambar	5	3	3	3	4	3	3	95
4	Kreativitas	5	3	3	3	3	4	2	90
Jumlah Bobot x Skor Kelompok			70	60	65	70	65	55	385
<b>Rerata Skor: <math>\sum B \times S / 5 = 385/5</math></b>									<b>77</b>

Berdasarkan data hasil belajar siswa dalam domain keterampilan pada siklus II yang disajikan pada [Tabel 4](#) dapat diketahui bahwa kualitas produk pajangan siswa masih dinilai oleh guru teman sejawat dengan rerata 77 dalam skala 100. Dengan demikian tingkat daya serap siswa sudah mencapai 77%. Tingkat daya serap ini sudah mencapai standar minimal yang diharapkan sebesar 65%. Sementara itu tingkat ketuntasan belajar yang mampu dicapai oleh siswasebagai tertera pada tabel tersebut adalah 67% (4 skor minimal 65 dibagi enam skor kelompok =  $4/6 = 0,67 = 67\%$ ). Tingkat ketuntasan belajar siswa ini sudah mencapai standar minimal yang diharapkan sebesar 65%.

Selanjutnya pada hasil belajar domain nilai dan sikap sosial diperoleh seperti hasil pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Hasil Belajar Siswa Dalam Domain Nilai dan Sikap Sosial Siklus I

Interval	Kategori	F	Persen	Persen Valid	Persen Kumulatif
22 – 25	Sangat Setuju	1	3,3	3,3	3,3
18 – 21	Setuju	15	50	50	53,3
14 -17	Ragu	10	33,3	33,3	86,6
10 -13	Kurang Setuju	2	6,7	6,7	93,3
5 – 9	Tidak Setuju	2	6,7	6,7	100

Berdasarkan data hasil belajar siswa dalam domain nilai dan sikap sosial siklus I yang disajikan pada [Tabel 5](#) dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar yang dicapai oleh siswa dalam domain nilai dan sikap sosial pada siklus pertama menunjukkan bahwa terdapat 1 responden yang berada pada kategori sangat setuju dengan presentase 3,3%, 15 responden yang berada pada kategori setuju dengan presentase 50%, 10 responden yang berada pada kategori ragu dengan presentase 33,3%, 2 responden yang berada pada kategori kurang setuju dengan presentase 6,7% dan 2 responden yang berada pada kategori tidak setuju dengan presentase 6,7%. Dengan demikian, pada proses pembelajaran siklus pertama ini hasil belajar siswa dalam domain nilai dan sikap sosial yang relevan dengan materi pembelajaran sudah berhasil mencapai standar minimal yang diharapkan karena secara relatif siswa sudah tidak merasa adanya hambatan dalam pengembangan orientasi nilai dan sikap sosial yang relevan dengan materi pembelajaran walaupun ada beberapa kelemahan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. Sedangkan hasil pada siklus kedua ditunjukkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 6.** Hasil Belajar Siswa Dalam Domain Nilai Dan Sikap Sosial Siklus II

Interval	Kategori	F	Persen	Persen Valid	Persen Kumulatif
22 – 25	Sangat Setuju	7	23,3	23,3	23,3
18 – 21	Setuju	10	33,3	33,3	56,6
14 -17	Ragu	9	30	30	86,6
10 -13	Kurang Setuju	4	13,3	13,3	100
5 – 9	Tidak Setuju	0	0	0	100

Berdasarkan data hasil belajar siswa dalam domain nilai dan sikap sosial siklus II yang disajikan pada [Tabel 6](#) dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar yang dicapai oleh siswa dalam domain nilai dan sikap sosial pada siklus kedua menunjukkan bahwa terdapat 7 responden yang berada pada kategori sangat setuju dengan presentase 23,3%, 10 responden yang berada pada kategori setuju dengan presentase 33,3%, 9 responden yang berada pada kategori ragu dengan presentase 30%, dan 4 responden yang berada pada kategori kurang setuju dengan presentase 13,3%. Dengan demikian, pada proses pembelajaran siklus kedua ini hasil belajar siswa dalam domain nilai dan sikap sosial yang relevan dengan materi pembelajaran sudah berhasil mencapai standar minimal yang diharapkan karena secara relatif siswa sudah tidak merasa adanya hambatan dalam pengembangan orientasi nilai dan sikap sosial yang relevan dengan materi pembelajaran.

### Pembahasan

Setelah melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang masalahnya terdapat keterkaitan dengan masalah yang akan diteliti, Data yang terkumpul diseleksi dan diurutkan sesuai dengan topik kajian dengan teknik analisis data bersifat deskriptif argumentatif, ditemukan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Menurut penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menyatakan Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon terhadap hasil siswa pada mata pelajaran IPS ([Barbara & Bayu, 2022](#); [Irmayanti, 2022](#)). Hal ini di buktikan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh  $t_{tabel} = 4,891$  dan  $t_{hitung} = 1,859$ . Hal ini menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Respon dari siswa menunjukkan adanya respon positif, siswa menyukai cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis powtoon. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor rata-rata persentase yang di jawab oleh responden adalah 89,3 dimana masuk dalam kategori Sangat Tertarik dengan range (81% - 100%). Peningkatan hasil belajar siswa ini terjadi baik pada domain pengetahuan konseptual, nilai-nilai dan sikap, maupun keterampilan sosial berkomunikasi/presentasi serta minat belajar siswa. Hasil belajar adalah hasil dari adanya proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran ([Dianto, 2020](#); [Syachtiyani & Trisnawati, 2021](#)).

Adapun perilaku yang nampak tersebut yakni pada aspek kognitif terlihat pada perbedaan skor antara pretest dan postest. Kemudian pada aspek afektif dan psikomotor terlihat pada hasil produk pajangan yang tampilan materinya lebih menarik dengan dibuat menggunakan media Powtoon. Produk pajangan tersebut dikerjakan secara kelompok sehingga memerlukan kerja sama yang baik dalam setiap anggota kelompok karena bukan hanya materi yang disiapkan melainkan hasil berupa produk pajangan dari media Powtoon. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rio Ariyanto, Sri Kantun, dan Sukidin yang berjudul “Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada

Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia” (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media Powtoon dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari skor rata-rata minat sebelum tindakan yaitu 2,45 dengan kriteria rendah, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 2,9 dengan kriteria sedang, dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali menjadi 3,2 dengan kriteria tinggi. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa sebelum tindakan yaitu 72. Pada siklus I mengalami peningkatan rata-rata nilai ulangan harian menjadi 77,28. Kemudian mengalami peningkatan kembali pada siklus II dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa menjadi 81,42.

Peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia siswa kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember ini menunjukkan tercapainya tujuan penelitian penggunaan media Powtoon. Dari penelitian ini membuktikan bahwa tercapainya tujuan pembelajaran bukan hanya pada mata pelajaran IPS saja melainkan pada mata pelajaran lain juga. Siswa menyukai cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon karena di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ardaningsih & Adnyayanti, 2022; Pasaribu et al., 2022; Ramadhana & Prastowo, 2021). Penggunaan media pembelajaran Powtoon jika dibandingkan aplikasi lainnya memang lebih banyak fitur animasi sebagai simbol dalam pemberian materi dibandingkan hanya teks, hal ini membuat para siswa lebih tertarik ketika diberikan tugas untuk membuat media presentasi dibandingkan menggunakan powerpoint yang sebelumnya pernah mereka gunakan (Alverina et al., 2019; Arif & Muthoharoh, 2021; Varamita & Suarjana, 2022).

Menurut penelitian lain pada Kelas X IIS 3 tanggal 14 November 2016 dan 21 November 2016 bertempat di MA Mathla`ul Anwar. Dalam pembelajaran kelas X IIS 3, motivasi pendidikan diamati sebelum dan sesudah melaksanakan eksperimen. Berdasarkan data penelitian pra eksperimen yang dilakukan pada tanggal 14 November 2016, rata-rata indeks motivasi belajar siswa adalah 67,86. Sedangkan menurut hasil penelitian setelah dilakukan percobaan pada tanggal 21 November 2016, indeks motivasi belajar siswa rata-rata sebesar 80,06. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebelum dan sesudah percobaan. Peningkatan ini merupakan keberhasilan dari pemanfaatan media pembelajaran Powtoon sebagai media penyampaian materi audiovisual di kelas percobaan. Memaparkan materi pembelajaran melalui media Powtoon tidak hanya dapat merangsang motivasi belajar, tetapi juga merangsang minat belajar siswa. Hasil penelitian terdahulu mengatakan bahwa minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas (Kartika et al., 2019; Septiani et al., 2020). Dalam pembelajaran IPS menggunakan media Powtoon terlihat para siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mulai dari pendalaman materi bahan presentasi sampai fokus memperhatikan materi yang dipresentasikan oleh setiap kelompok karena presentasi disampaikan dengan animasi yang sangat menarik. Minat siswa dalam belajar juga dapat dilihat dari hasil kuisioner yang disebarkan oleh guru kepada siswa, ada perbedaan antara pembelajaran sebelum dengan media Powtoon dengan sesudah. Meskipun dari beberapa penelitian telah membuktikan bahwa Powtoon layak digunakan sebagai media pembelajaran, ditemukan kesulitan utama guru dalam penggunaan media pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar khususnya pada pembelajaran IPS di



kelas VII A SMPN 1 Kuta, yaitu masalah tingkat perkembangan anak dan belum terbiasanya siswa diajak untuk memanfaatkan aplikasi pada laptop/gadged dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif terutama dalam alokasi waktu setiap fase. Berdasarkan yang dihadapi guru dan siswa seperti di atas, pada siklus pembelajaran II adapun usaha yang dilakukan guru adalah menyederhanakan materi pembelajaran agar waktu belajar siswa bisa lebih banyak dan siswa lebih fokus dengan bahan diskusi yang didapat. Sehingga saat pembuatan produk pajangan waktu menjadi lebih efisien yakni digunakan untuk menggali materi sebagai bahan presentasi dan juga untuk mengenali fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Powtoon sehingga tampilan presentasi menjadi lebih menarik. Tidak itu saja, pada siklus II guru juga memantapkan kegiatan memberikan penilaian, refleksi, dan pemberian reinforcement atau reward kepada siswa yang mampu menyampaikan presentasi dengan baik begitupun yang membuat produk pajangan dengan aplikasi Powtoon dengan menarik. Usaha-usaha tersebut dapat lebih mengarahkan usaha belajar siswa, lebih memfokuskan, dan membuat usaha belajar siswa lebih aktif, menantang, kreatif, dan menyenangkan.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, dapatlah ditarik simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, baik pada ranah pengetahuan konseptual, nilai-nilai dan sikap sosial, maupun keterampilan sosial berkomunikasi/presentasi siswa dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS di SMPN 1 Kuta. Dengan hasil penelitian tersebut dapat disarankan kepada guru-guru pada umumnya untuk turut menggunakan media pembelajaran Powtoon sambil mengkaji efektivitasnya guna meningkatkan hasil dan minat belajar pada siswa pada setiap mata pelajaran bukan hanya mata pelajaran IPS.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, R. (2018). Functions and types of learning media in accounting learning. *Accounting Education of Indonesia Journal*, 16(1), 98–100. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Alverina, C., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(3), 266–272. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v9i3.15785>.
- Ananda, R. (2019). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>.
- Ardaningsih, L. A. N., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2022). The Use of Powtoon as the Learning Media in Teaching English in Elementary School. *Journal of Educational Study*, 2(1), 105–110. <https://doi.org/10.36663/joes.v2i1.267>.
- Arif, S., & Muthoharoh, A. (2021). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 79–91. <https://doi.org/10.24269/dpp.v9i2.3607>.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Babuta, A. I., & Rahmat, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru melalui Pelaksanaan Supervisi Klinis dengan Teknik Kelompok. *Al-Tanzim: Jurnal*

- Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 1–28. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.496>.
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-based animated videos as learning media for science content for grade IV elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39821>.
- Dianto, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kemuhammadiyah Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Medan. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 12(1), 34–44. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v12i1.4012>.
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>.
- Haluti, A., Uno, H. B., Abbas, N., Djakaria, I., Badu, S. Q., Arwildayanto, A., & Djapri, N. (2022). Survey Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 70–74. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1610>.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.31764/geography.v8i1.2253>.
- Ifrianti, S. (2018). Membangun Kompetensi Pedagogik dan Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Melalui Lesson Study. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i1.2748>.
- Irmayanti, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 66 Batu Rape Kabupaten Enrekang. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 102–109. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.221>.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://doi.org/10.34125/kp.v3i2.264>.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113–126. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.
- Meesuk, P., Sramoon, B., & Wongrugsa, A. (2020). Classroom action research-based instruction: The sustainable teacher professional development strategy. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 22(1), 98–110. <https://doi.org/10.2478/jtes-2020-0008>.
- Mulyana, E., Dahlena, A., Tetep, T., Rohman, S. N., Widyanti, T., Suherman, A., Dianah, L., Uno, I. C., & Rostiani, A. (2023). Efektifitas media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.52706>.
- Ningsih, S. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 124–132. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p124>.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8.

- <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>.
- Pasaribu, R. H., Refnita, R., & Efriyanti, L. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smpn 2 Bukittinggi. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 1(4), 104–115. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v1i4.971>.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>.
- Ramadhana, N. H., & Prastowo, A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Web Powtoon Untuk Merangsang Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas 3 MI. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 879–894. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1162>.
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 354–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3951014>.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan model problem based learning dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64–70. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>.
- Sholihah, I. N. M., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(2), 50–58. <https://doi.org/10.1234/pdabkin.v1i2.84>.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.
- Syahdiani, S., Kardi, S., & Sanjaya, I. G. M. (2015). Pengembangan multimedia interaktif berbasis inkuiri pada materi sistem reproduksi manusia untuk meningkatkan hasil belajar dan melatih keterampilan Berpikir kritis siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(1), 727–741. <https://doi.org/10.26740/jpps.v5n1.p727-741>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Varamita, N. K. A. P., & Suarjana, I. M. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46541>.
- Yanto, A. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 1(1), 11–16. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v1i1.9>.