



## Penerapan Media Digital Powtoon dalam Pembelajaran PPKn sebagai Metode Pembelajaran Siswa

Wawan Akbar<sup>1\*</sup>, Irene Bethesda Aritonang<sup>2</sup>, Rudi Martin<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia

\*Corresponding Author: [wawanakbar05@gmail.com](mailto:wawanakbar05@gmail.com)

### ABSTRAK

#### ARTICLE INFO

Article history:

Received

10 Desember  
2021

Revised

10 Desember  
2021

Accepted

06 Januari 2022

DOI

[10.34007/ppd.v1i1.172](https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.172)

E-ISSN

ISBN

Interaksi antara guru dan siswa pasti terjadi didalam proses pembelajaran, utamanya dalam penyampaian materi pelajaran yang sedang berlangsung. Karena itu dibutuhkan media pembelajaran agar penyampaian materi dari guru ke siswa lebih optimal. Atas dasar tersebut peneliti berkeinginan untuk membantu guru dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik dan efektif. Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media digital dalam pembelajaran pkn, mendeskripsikan aktivitas siswa dengan adanya penerapan media digital dalam pembelajaran pkn serta mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan adanya penerapan media digital dalam pembelajaran pkn . Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yakni segala data yang diperoleh akan dipaparkan dalam bentuk kata-kata. Objek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-A dan kelas V-B SD Negeri Percontohan. Peneliti membuat media digital yang berbasis komputer dalam pembelajaran kelas V dilanjutkan dengan melakukan analisis terhadap aktivitas siswa serta hasil belajarnya setelah menerima pembelajaran dengan media tersebut. Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keaktifan aktivitas siswa selama pembelajaran serta ketuntasan hasil belajar siswa. Terbukti dengan persentase angka yang diperoleh dari kelas V-A yang merupakan kelas dengan pembelajaran menggunakan media digital yang jauh lebih baik dari pada persentase yang diperoleh pada kelas V- B, yakni kelas yang menerima pembelajaran tanpa menggunakan media digital.

#### Kata Kunci

*Media Digital, Powtoon, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar*

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran biasa digunakan dalam proses belajar termasuk modul, buku teks, dan lembar kerja BSE (buku elektronik). Perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi (iptek) sangat pesat saat ini dan juga mempengaruhi perkembangan Dunia Pendidikan (Yusrizal et al., 2017, 2019, 2020). Suatu pengaruh Teknologi ada dalam pendidikan penggunaannya dalam proses Belajar sebagai media Untuk mempelajari. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini telah Adaptasi Audio Visual Aids (AVA) atau media yang

terlihat atau mendengar. AVA sendiri bertindak sebagai alat belajar dengan dengan teknologi berupa Pelajari media video. media video pembelajaran adalah salah satu jenis media audiovisual yang dapat menggambarkan benda yang bergerak bersama dengan suara alami atau suara yang sesuai (Melinda, 2017). Menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan yang dikenakan dalam proses pembelajaran sehingga mereka maksimalkan tujuan belajar (Yusrizal & Fatmawati, 2020, 2021).

Video pembelajaran seharusnya membantu untuk mengkomunikasikan pesan yang disampaikan, dengan itu memastikan lebih banyak pemahaman efisien bagi penerima pesan, yaitu Siswa (Hasibuan et al., 2021; Hasibuan & Fatmawati, n.d.). Harahap (2021) menyebutkan bahwa penggunaan media video dalam kegiatan belajar harap perhatian Murid dan dengan demikian meningkatkan perasaan untuk Rasa ingin tahu dan motivasi untuk belajar. Metode pembelajaran yang inovatif ini secara langsung akan mempengaruhi Proses belajar membuat suasana lebih energik dan tidak membosankan. Sebuah metode Belajar dengan AVA adalah penggunaan animasi Powtoon. Powtoon adalah layanan online dengan fungsi animasi dalam menyusun bahan ajar.

Fitur animasi yang disediakan antara lain: animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup juga pengaturan waktu yang bagus mudah (Astika, R.Y., Anggoro, B.S., & Andriani, S.2019). Fajri dan Kusumohadi (2021) menyebutkan bahwa penggunaan fungsi sangat mudah diberikan manfaat, baik untuk siswa kepada guru karena mereka bisa Kemasan bahan ajar yang inovatif. Media dengan elemen gambar dan Suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat retensi (Memori dan memori) siswa pada materi Pelajaran melalui Video. Itu akan terbangun proses berpikir tentang subjek apa yang dilakukan sehingga bisa Menghasilkan kegiatan belajar aktif (Fatmawati et al., 2021; Fatmawati & Yusrizal, 2021).

Fatmawati & Yusrizal (2020) menyebutkan Sekolah Dasar (SD) sebagai penyelenggara pendidikan diharapkan mampu mengatasi kemerosotan moral dan sosial bangsa, tentunya dilengkapi dengan kurikulum yang memuat berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Dalam pengembangan paradigma PPKn, tugas utama PPKn dalam

paradigma baru adalah mengembangkan pendidikan demokrasi yang terdiri dari pengembangan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), pembinaan tanggung jawab kewarganegaraan, dan mendorong partisipasi warga negara (*civic partisipasi*).

Kecerdasan warga negara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik tidak hanya pada dimensi rasional, tetapi juga pada dimensi spiritual, emosional, dan sosial sehingga paradigma baru PKn bersifat multidimensi (Fathurrohman & Wuri Wuryandani, 2011:10) Pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa yang aktif dapat dicapai salah satunya dengan menggunakan berbagai metode dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran *powtoon* merupakan cara praktis yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien yang dapat diterima agar tercapai pembelajaran siswa secara aktif. Berdasarkan deskripsi penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui penerapan dalam penggunaan Animasi *powtoon* sambil belajar dalam jaringan (Daring).

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Sumber data dikumpulkan dari beberapa narasumber berupa catatan siswa kelas V-A dan kelas V-B SD Negeri Percontohan. Sedangkan dalam menurut djunaidi (2014:25), penelitian kualitatif ialah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara-cara kuantifikasi.

Penelitian kualitatif dapat menunjukkan kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, pergerakan nasional, dan hubungan kekerabatan. Hubungan kualitatif ini mengacu pada proses pelaksanaan dilapangan, bisa dilaksanakan dengan opservasi langsung, opservasi partisipan, wawancara mendalam, dokumen-dokumen, foto-foto maupun rekaman suara dan data lain yang dapat menunjang keberlangsungan dalam penelitian ini supaya mendapatkan data yang valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dan penelitian ini dilakukan melalui Tatap Muka dan dikutip sedikit olahan peneliti agar dapat tersampaikan dengan baik. Dan ini adalah tanggapan dari peserta didik mengenai penggunaan Media Video berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring.

**Pertanyaan pertama:** Apakah penyampaian Materi Pembelajaran yang diberikan melalui Media Video pada Powtoon menjadi lebih jelas?

**S1:** Ya, saya merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan adanya Powtoon ini.

**S2:** Ya, dengan adanya Powtoon ini saya lebih mengerti dengan apa materi apa yang disampaikan dengan jelas.

**S3:** Saya merasa terbantu dengan adanya Powtoon ini karena isi materi yang guru sampaikan lebih jelas dipahami.

**Pertanyaan kedua:** Apakah Kemampuan Media dalam mengkombinasikan teks dengan gambar animasi sehingga penyampaian Materi Pembelajaran tidak monoton?

**S1:** Saya sangat setuju, karena Aplikasi ini membuat belajar tidak membosankan karena banyak gambar animasi.

**S2:** Saya sangat menyukai fitur animasi ini karena materi disampaikan dengan teks tetapi digabungkan dengan animasi itu yang membuat saya menjadi tertarik dalam belajar menggunakan Powtoon ini.

**S3:** Saya terhibur dengan yang ditampilkan berbentuk animasi seperti ini, membuat saya lebih semangat dalam belajar

**Pertanyaan Ketiga:** Apakah Kegiatan Pembelajaran Daring menjadi lebih nyata dengan menerapkan Media Video Powtoon?

**S1:** Sedikit nyata, hanya tidak senyata pembelajaran tatap muka seperti dikelas, tetapi ini sudah cukup bagus.

**S2:** Sudah nyata karena seperti merasa belajar di dalam kelas.

**S3:** Sepertinya sudah karena saya merasa lebih paham meski hanya dari video.

**Pertanyaan Keempat:** Apakah ketepatan gambar Animasi pada Powtoon menarik siswa untuk membaca materi pelajaran?

**S1:** Menurut saya sudah tepat materi yang disampaikan menggunakan gambar animasi yang lucu.

**S2:** Menurut saya materi pelajaran menjadi sangat menarik dengan ditambahkannya gambar animasi.

**S3:** Menurut saya dengan adanya gambar animasi membuat saya lebih fokus menyimak materi pembelajaran.

Dari hasil wawancara di atas dapat kita simpulkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan suatu keharusan disamping faktor permintaan, namun ternyata keberadaannya membawa dampak yang baik bagi dunia pendidikan itu sendiri, karena pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. dunia juga merupakan keharusan dan bagi guru untuk mengembangkan diri. atau siswa. (Suminar, Dewi: 2019). Media pembelajaran online merupakan salah satu bentuk media pembelajaran jarak jauh yang menggunakan fasilitas internet agar dapat saling berkomunikasi secara online (Putranti, N. 2013). Saat ini, produsen teknologi telah meluncurkan banyak aplikasi dan perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai multimedia pendidikan, termasuk aplikasi Powtoon. Powtoon adalah perusahaan Inggris yang menjual perangkat lunak animasi berbasis cloud (SaaS) untuk membuat presentasi animasi dan video penjelasan animasi.

Nama "Powtoon" sendiri berasal dari gabungan kata "PowerPoint" dan kata "cartoon". Powtoon diluncurkan pada Januari 2012 dan dapat digunakan baik online maupun offline sebagai presentasi dan file PDF. Powtoon memiliki keunggulan dalam fitur animasi yaitu animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi, dan kemudahan penggunaan timeline. Pada Februari 2013 Powtoon memperkenalkan opsi akun gratis tambahan yang memungkinkan pengguna membuat video animasi yang dapat diekspor ke YouTube. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran Powtoon memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap semangat dan dapat membangkitkan minat belajar siswa. Peran penggunaan media pembelajaran Powtoon dapat membantu siswa lebih memahami pelajaran dan meningkatkan semangat belajar. Dengan suasana belajar yang menarik siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Ariyano, R., Kantun, S, Sukidin: 2018).

Penggunaan media Powtoon ini dilaksanakan pada peserta didik SD Negeri Percontohan Kelas V-A sebanyak 24 orang. Penggunaan media diawali dengan pengenalan dan tujuan pembelajaran, pengenalan media, kemudian dilanjutkan ke tahap penjelasan materi pembelajaran dengan tampilan utama yang terdapat judul materi, isi materi, dan kesimpulan materi. Beberapa tampilan media ini juga

dilengkapi dengan animasi 2 dimensi. Keefektifan dari media animasi Powtoon dinilai dari hasil wawancara dengan murid-murid. Pada tahap penyajian, materi yang disajikan dengan menggunakan aplikasi Powtoon dinilai menjadi lebih jelas dan nyata. Hal ini tentu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang diajarkan, sehingga membantu sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran daring. Selain itu, durasi animasi Powtoon dinilai cukup singkat, yaitu berkisar 10 menit. Durasi yang cukup singkat tersebut dirasa tidak cukup efektif karena tenaga pengajar harus menjelaskan materi yang kompleks, dan membutuhkan pembuatan video animasi powtoon tidak cukup satu saja.

## **SIMPULAN**

Diketahui dalam hal ini semua tenaga pengajar sudah sadar akan kemajuan teknologi dan informasi. Di dunia pendidikan sendiri masih terdapat tenaga pengajar yang belum bisa menguasai media video animasi ini. Oleh karena itu dibutuhkan bimbingan kepada tenaga pengajar tentang media-media teknologi yang dapat dijadikan sarana bahan ajar selama pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan artikel ini.

## **REFERENCES**

- Ariyanto, R., Kantun, S., Sukidin (2018). Penggunaan Media Powtoon untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar mendeskripsikan Pelakupelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018). *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 12(1), 122-127.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96.
- Fajri, G., Priyono, P., & Kusumohadi, C. (2021). Mengembangkan Media Pembelajaran: Analisis Kebutuhan Pada Materi Exterior Light System. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 365-371.

- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2020). Peran Kurikulum Akhlak dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Alam SoU Parung Bogor. *Jurnal Tematik*, 10(2), 74–80.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2021). Analysis of the Utilization of Nature as a Learning Media in the Covid-19 Pandemic Era. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 8150–8154.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2), 134–143.
- Hasibuan, A. M., & Fatmawati, F. (n.d.). *The Effect of Macromedia Flash Interactive Learning Media on Mathematical Critical Thinking Skills of Students IV SD Negeri 101788 Marindal I.* 7861–7869.
- Hasibuan, A. M., Fatmawati, F., Pulungan, S. A., Wanhar, F. A., & Yusrizal, Y. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Metode Snowball Throwing pada Siswa Kelas VI SD Swasta PAB 15 Klambir Lima. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2), 197–188.
- Harahap, O. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 955-961.
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2020). Analysis of Teacher Abilities in Implementing Online Learning in Elementary Schools of the North Sumatra PAB Foundation. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 1(2), 129–137.
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Era Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 297–301.
- Yusrizal, Y., Hajar, I., & Tanjung, S. (2019). Analysis of Elementary School Teachers' Ability in Using ICT Media and Its Impact on the Interest to Learn of Students in Banda Aceh. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 45–57.
- Yusrizal, Y., Lubis, B. S., Fatmawati, F., & Muzdalifah, D. (2020). Pengaruh Metode Visit Home dan Pola Bimbingan Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Tematik*, 10(3), 129–135.
- Yusrizal, Y., Safiah, I., & Nurhaidah, N. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 126–134.