

## **PENGGUNAAN MEDIA *POWTOON* DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING PADA PEMBELAJARAN IPS**

*Balqis Nahdliya Azzaha<sup>1</sup>, Nastiti Mufidah<sup>2</sup>, Muthia Aprianti<sup>3</sup>*

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

[azzahrabalqis993@gmail.com](mailto:azzahrabalqis993@gmail.com), [nastiti@iainponorogo.ac.id](mailto:nastiti@iainponorogo.ac.id),

[muthiaaprianti243@upi.edu](mailto:muthiaaprianti243@upi.edu)

### **ABSTRAK**

Tingkat perkembangan suatu bangsa juga ditentukan oleh unsur-unsur kemajuan dan perkembangan suatu pendidikan Pandemi covid menjadikan dampak yang besar pada sistem pendidikan dimana banyak siswa yang tidak bisa menerima materi pembelajaran dengan baik karena pandemi. banyak siswa yang mengeluh pembelajaran yang diberikan oleh bapak ibu guru cenderung monoton dan membosankan. Selain itu peneliti juga memperoleh informasi bahwa banyak guru yang kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif pada masa pandemi. Ristiwa ini adalah akibat dari Pandemi Covid 19 Menjadikan Peralihan Pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring dari rumah, hal ini menjadikan faktor dimana pentingnya teknologi yang berperan aktif dalam memberikan inovasi dan kreatifitas penyampain materi. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan yakni Penggunaan media *powtoon* sangat membantu meningkatkan efektifitas pembelajaran daring pada pembelajaran IPS, *powtoon* menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik/ siswa dalam lebih memperhatikan materi yang telah disampaikan karena sangat menarik perhatian siswa dalam memahami materi karena mudah dipahami dan diingat, yang tidak selalu berfokus pada media buku saja. Kesimpulan kedua memuat terkait hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa SMPN 1 Sambit Ponorogo yakni belum terbiasa beradaptasi dengan pembelajaran daring dengan penerapan system, apalagi kebijakan sekolah yang menggunakan banyak aplikasi maupun

media pembelajaran, dan masih banyak sekali siswa yang mengeluh kuota internet, sinyal yang tidak stabil.

**Kata Kunci:** Media *Powtoon*; Pembelajaran IPS; Efektifitas Daring

### **ABSTRACT**

*The elements of progress and development of education also determine a nation's development level. The covid pandemic has significantly impacted the education system, where many students cannot receive learning materials properly because of the pandemic. Many students complain that the learning provided by the teachers tends to be monotonous and boring. In addition, researchers also received information that many teachers had difficulty creating effective learning during the pandemic. This incident is the result of the Covid 19 Pandemic. Making the Learning Switch from face-to-face to online learning from home is a factor where technology plays an active role in providing innovation and creativity in delivering material. This research was carried out through a qualitative approach with a descriptive type. The research results can be concluded that using Powtoon media is constructive in increasing the effectiveness of online learning in social studies learning. Powtoon is one of the learning media that can provide convenience for students/students in paying more attention to the material that has been conveyed because it very attracts students' attention in understanding the material because it is easy to understand and remember, which does not always focus on the media of books only. The second conclusion is the obstacles faced by teachers and students of SMPN 1 Sambit Ponorogo are that they are not used to adapting to online learning by implementing the system, especially school policies that use many applications and learning media. There are still many students who complain about internet quotas and unstable signals.*

**Keywords:** *Powtoon Media; Social Studies Learning; Online Effectiveness.*

### **PENDAHULUAN**

Tingkat perkembangan suatu bangsa juga ditentukan oleh unsur-unsur kemajuan dan perkembangan suatu Pendidikan (Yafri & Endrizal, 2013). Unsur-unsur itu berupa guru, siswa, sarana dan prasarana pendidikan maupun kebijakan yang telah ditetapkan pemerintah dalam bidang pendidikan. Unsur pendidikan yang sangat berperan penting

dalam proses perkembangan pendidikan yaitu guru. Guru merupakan dasar penentu kualitas lulusan siswa yang baik maupun buruk. Maka dari itu sangat diperlukan kualitas guru yang profesional dalam proses perkembangan pendidikan. Guru dituntut tidak hanya pintar dalam penguasaan materi pelajaran, tetapi juga diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik supaya proses pembelajaran berjalan dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Maka dari itu hendaknya guru dalam proses pembelajaran tidak hanya bersifat mentransfer ilmu saja, tetapi juga mampu membantu proses pemahaman materi pelajaran melalui pemilihan model pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS) (Niken, 2017).

Pendidikan saat ini merupakan suatu kebutuhan yang pokok bagi semua manusia. Pendidikan sendiri berperan sangat penting dalam menentukan kemajuan kehidupan suatu bangsa. Oleh karena itu, suatu sistem pendidikan saat ini terus dikembangkan guna menghasilkan lulusan yang berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan juga informasi. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai aspek, mulai dari aspek sumber daya manusia, fasilitas, materi, metode, dan yang tidak kalah pentingnya adalah proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari beberapa hal yaitu manusia, sarana, dan prosedur dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Salah satu aspek yang tidak lepas dari proses pembelajaran adalah penggunaan media. Menurut M. Basyarudin Usman: Media adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan juga dapat merangsang setiap fikiran dan perasaan, dan juga kemauan audien (siswa) sehingga menjadikan proses belajar pada dirinya. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain modul, buku teks, LKS, dan BSE (Buku Sekolah Elektronik).

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di SMPN 1 Sambit Ponorogo, peneliti menemukan permasalahan dari guru IPS yaitu bapak

Hadi dimana banyak siswa yang tidak bisa menerima materi pembelajaran dengan baik karena pandemi. banyak siswa yang mengeluh pembelajaran yang diberikan oleh bapak ibu guru cenderung monoton dan membosankan. Selain itu peneliti juga mendapat informasi bahwa banyak guru yang kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif pada masa pandemi. Ristiwa ini adalah akibat dari Pandemi Covid 19 Menjadikan Peralihan Pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring dari rumah, hal ini menjadikan faktor dimana pentingnya teknologi yang berperan aktif dalam memberikan inovasi dan kreatifitas penyampain materi pembelajaran (Ali Sadikin and Afreni Hamidah, 2020).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini sangat pesat dan juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini telah mengadaptasi *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. AVA sendiri berperan sebagai sarana pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam bentuk media video pembelajaran. media video pembelajaran adalah suatu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Abdul Wahid, 2018). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran. Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan sehingga memberikan pemahaman yang lebih efisien kepada penerima pesan yaitu murid-murid.

Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Terobosan metode pembelajaran ini secara langsung akan berpengaruh dalam proses pelajaran karena menciptakan suasana yang lebih energik dan tidak monoton. Salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan AVA adalah penggunaan animasi *Powtoon* (Ibnu Hasan, 2013). *Powtoon* merupakan layanan

online yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Penggunaan fitur yang sangat mudah memberikan keuntungan, baik kepada peserta didik hingga tenaga pengajar karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif. Media yang memiliki unsur citra dan suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat retensi (memori) siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Apalagi pembelajaran *online* saat ini, sebagai guru harus memberikan inovasi terbaik agar dapat memperlancarkan pembelajaran *online* dengan baik dan siswa dapat menerima semua informasi ataupun materi materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini akan membangkitkan proses berpikir terhadap mata pelajaran yang sedang dilakukan, sehingga dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang aktif.

Penelitian ini memiliki tujuan yakni: 1. Untuk mengetahui dan mampu menganalisis Penggunaan Media *Powtoon* Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Sambit Ponorogo. 2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pemanfaatan Media *Powtoon* Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring di SMPN 1 Sambit Ponorogo. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan manfaat penelitian ini sebagai berikut:

Berdasarkan persoalan dan tujuan di atas, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis sebagai berikut: 1. Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi tambahan khazanah keilmuan khususnya berkaitan dengan praktik pembelajaran melalui Penggunaan Media *Powtoon* Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Sambit Ponorogo. 2. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam melakukan penelitian ilmiah. 3. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan media *powtoon* sebagai pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subyek itu sendiri (Arif Furchan, 1992). Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya (Imam Gunawan, 2013). Menurut Sukmadinata, penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan orang secara individual maupun kelompok. Dalam penelitian kualitatif metode pengumpulan data yang biasanya di manfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen (Lexy J. Moleong, 2012).

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan data informasi yang berdasarkan dengan kenyataan (fakta) yang diperoleh di lapangan (Suharsimi Ari Kunto, 2013). Penelitian deskriptif sendiri merupakan penelitian yang paling dasar. Ditunjukkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat ilmiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain (Nana Syaodih Sukmadinata, 2007). Deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh di lapangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Penggunaan Media *Powtoon* Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Sambit Ponorogo.**

Pada pembelajaran IPS baik secara tatap muka maupun daring, pemanfaatan media seperti *powtoon* sangat dibutuhkan. Sesuai dengan teori Bove media pembelajaran merupakan alat yang digunakan secara efektif dalam proses pengajaran secara terstruktur dan terencana

(Hajar AH Sanaky, 2013). Media *powtoon* sangat membantu guru dalam menyampaikan proses pembelajarannya. Guru dapat menyampaikan materinya yang dihubungkan atau di buatkan media sehingga materi yang disampaikan lebih efektif dan menyenangkan (Aysen Karamete, 2016)

Apalagi kondisi sekarang ini pembelajaran IPS harus dilaksanakan secara daring. Maka cara belajar murid murid juga berubah, dengan adanya media *powtoon* akan sangat memudahkan siswa memahami materi, dibanding hanya menggunakan media buku saja. Siswa lebih mudah mengerti dan memahami materi apalagi dengan alat pandang dengar nyata seperti gambar dan animasi video.

Media pembelajaran *powtoon* sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, karena dapat memfokuskan perhatian kepada siswa terkait materi yang disampaikan, sebabnya ada video yang menarik bisa dilihat dan didengar (Serpil Gunaydin and Aysen Karamete, 2016). Oleh karena itu Penggunaan Media *Powtoon* sangat bisa Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran IPS. Kepala sekolah SMPN 1 Sambit Ponorogo juga memberikan pelatihan kepada semua guru agar dapat meningkatkan kualitas guru dalam menggunakan teknologi seperti aplikasi pembelajaran yang baik, dan juga menunakan media saat mengajar daring.

Terkait dengan hasil wawancara, penggunaan media *Powtoon* dalam proses pembelajaran daring, berupa video yang dikirimkan melalui grub *WhatsApp*. Dari 2 orang guru mata pelajaran IPS yang diwawancarai merasa senang adanya penggunaan media seperti *Powtoon* karena adanya seperti gambar, video, animasi, dan audio dalam melaksanakan pembelajaran dikataka sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan semangat belajar.

Penyampaian materi pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Powtoon* sangatlah penting dan berpengaruh dalam proses pembelajaran daring. Oleh sebab itu media pembelajaran sangatlah penting agar lebih menarik dan tidak monoton apalagi saat daring. Selain media, metode juga sangat penting dan berpengaruh untuk menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu merangsang pikiran siswa, kemauan daan prasaan

siswa. Hal ini dapat menjadikan siswa semangat dan memahami materi yang diajarkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan dimana guru mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan tidak monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS. Untuk menciptakan pembelajaran daring yang efektif guru dituntut agar lebih bisa memunculkan metode pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik motivasi belajar siswa dalam kondisi *offline* ataupun *online*. Peran metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya proses pembelajaran yang berjalan secara efektif, dan juga memberikan motivasi belajar untuk semua siswa (Sholihah, 2019). Pada dasarnya metode metode pembelajaran yang sudah ada akan memberikan celah untuk pengoptimalan proses belajar secara langsung. Sehingga asumsi yang ada kurang memaksimalkan proses pembelajaran karena guru kurang memberikan metode pembelajaran yang tepat, oleh sebab itu, pendidik atau guru diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti, tetapi juga diharapkan metode yang diterapkan juga mempertimbangkan kondisi peserta didik atau siswa.

Dari hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS sangatlah penting terutama pada masa pandemic ini, semua guru diharuskan bisa memanfaatkan teknologi untuk berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran IPS untuk dapat menyampaikan materi dan dapat diterima oleh siswa atau dapat mencapai keberhasilan penyampaian penguasaan materi yang diajarkan secara daring oleh guru.

### **Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pemanfaatan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring di SMPN 1 Sambit Ponorogo.**

Kondisi pandemic Covid-19 saat ini mengakibatkan banyak perubahan yang sangat luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan, semua jenjang pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan dipaksa harus bisa beradaptasi. Semua jenjang pendidikan

melakukan kegiatan pembelajaran dirumh melalui media daring (*offline*). Tentunya perubahan seperti ini tidak mudah untuk dapat diterapkan, karena bukan hanya pendidik tetapi peserta didik juga belum sepenuhnya mereka siap.

Adapun hambatan yang dialami oleh siswa dan guru SMPN 1 Sambit Ponorogo yaitu adalah belum terbiasa dengan perubahan yang ada/ system pembelajaran. Pada pembelajaran daring semua siswa dituntut menggunakan beragam aplikasi maupun media pembelajaran, banyak sekali siswa yang mengeluh kuota dan sinyal hal itu mengakibatkan siswa banyak yang tidak mengerjakan tugas. Sehingga sulit merespon siswa untuk belajar melalui daring. Maka dari itu kepala sekolah dan guru guru bertanggung jawab memaksimalkan pembelajaran daring melalui mengadakan pelatihan pelatihan agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik dan menimbulkan minat belajar siswa.

Faktor pendukung Penggunaan Media *Powtoon* Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Daring yaitu hampir semua guru maupun siswa memiliki fasilitas untuk dapat melakukan pembelajaran daring. Pemerintah dan juga sekolah juga memfalitasi bantuan kuota gratis untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran. Dari pihak sekolah juga memfasilitasi ruang TIK untuk dapat digunakan guru maupun siswa apabila terkendala dalam kegiatan pembelajaran secara daring.

## **PENUTUP**

Dari hasil penelitian ini menunjkan bahwa penggunaan media *Powtoon* Dalam pembelajaran daring sangat berpengaruh pada meningkatnya efektifitas dalam pembelajaan IPS, hal ini bisa di lihat dari: Penggunaan media pembelajaran, pembelajaran dengan adanya media tersebut sangatlah membantu dan membuat lebih memperhatikan materi yang telah dismpaikan karena sangat menarik perhatian siswa, dan juga bias dijadikan materi pembelajaran beberapa kelas, siswa tidak selalu berfokus pada media buku saja. b) Kualitas penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran . Penggunaan media *powtoon* juga sangat mudah dalam

menyampaikan materi, dan tidak terlalu banyak memakan waktu dan pembelajaran pun terasa lebih menarik dan juga sangat mudah dipahami oleh siswa. Ketertarikan siswa terhadap media *powtoon* pada pembelajaran daring, respon siswa saat pembelajaran daring sangat kurang, akan tetapi dengan adanya media *powtoon* mereka merasa mudah dalam memahami materi.

Faktor pendukung dari pemanfaatan pembelajaran menggunakan media *powtoon* adalah bahwa guru guru SMPN 1 Sambit Ponorogo khususnya guru mata pelajaran IPS, semuanya sudah mempunyai fasilitas untuk melakukan pembelajaran daring. Pemerintah maupun sekolah juga memberikan bantuan gratis untuk mengajar daing. Sekolah juga memberikan fasilitas pelatihan khusus untuk kelancaran pembelajaran daring. Adapun hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa SMPN 1 Sambit Ponorogo adalah belum terbiasa beradaptasi dengan pembelajaran daring dengan penerapan system, apalagi kebijakan sekolah yang menggunakan banyak aplikasi maupun media pembelajaran, dan masih banyak sekali siswa yang mengeluh kuota internet, sinyal yang tidak stabil tak hanya itu juga banyak siswa yang mengabaikan tugas dari guru. Dengan pemelajaran daring dari rumah ini siswa tidak sepenuhnya dapat memahami materi dengan baik, itu bukan disebabkan oleh guru yang tidak memantau siswanya. Hal ini disebabkan karena suasana pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Jika pembelajaran tatap muka guru lebih leluasa mengajar menmberikan materi sehingga siswa akan lebih mudah memahaminya. Namun dengan daring ini banyak siswa yang acuh terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Itu sangat Nampak dari beberapa siswa yang tidak twrlalu meresdpon KBM daring.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Furchan Arif, 1992, Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif, Surabaya: Usaha Nasional

- Gunaydin and Aysen Karamete, "Material Development to Raise Awareness of Using Smart Boards: An Example Design and Development Research," *European Journal of Contemporary Education* 15, no. 1 (2016): 114–22, <https://doi.org/10.13187/ejced.2016.15.114>
- Gunawan, Imam, 2013, *Metode Penelitian kualitatif ,teori dan praktik*, (Jakarta : PT. bumi aksara,
- Hasan Ibnu Muchtar, 2015, *Efektivitas FKUB dalam Pemeliharaan Kerukunan Umat Beragama*, Jakarta: Puslitbang Kehidupan Keagamaan
- Jatiningtias, Niken Henu. "Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang 2017," n.d.
- Karamete a Serpil Gunaydin A., *Material Development to Raise Awareness of Using Smart Boards*
- Powtoon, *Journal Of Contemporary Education University, Turkey Europeaan*, 15.1 (2016),116
- Lexy Moleong, 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Syafri, Edi; Endrizal, Nfn. "Media Pembelajaran." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.
- Sadikin, Ali, and Afreni Hamidah. "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19." *Biodik* 6, no. 2 (2020): 214–24. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Sholihah, "Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo."
- Syaodih Nana Sukmadinata, 2009, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wahid, Abdul. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 1–11.