

Efektifitas media pembelajaran *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPS

oleh

**Edi Mulyana¹, Alni Dahlena², Tetep³, Slamet Nopharipaldi Rohman⁴,
Triani Widyanti⁵, Ade Suherman⁶, Lili Dianah⁷, Indra Cahya Uno⁸,
Ane Rostiani⁹**

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Institut Pendidikan Indonesia Garut

E-mail: pips@institutpendidikan.ac.id

Submitted: 19-08-22

Revised: 18-11-2022

Accepted: 23-12-22

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control design*. Populasi adalah peserta didik kelas VIII SMP Garut, dengan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang diidentifikasi melalui *pretest* dan *posttest* dan non tes melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis statistik diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000 dan α sebesar 0,05 menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Powtoon*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS

Abstract

The research objective was to determine the effectiveness of PowToon learning media in improving social studies learning outcomes. This research used a quasi-experimental method with a nonequivalent control design. The population is students of class VIII SMP Garut, with a sample using purposive sampling using one experimental class and one control class. Data collection techniques used tests identified through pretest and posttest and non-test through observation, interviews, and documentation studies. Based on the results of statistical analysis, it was found that there was a significant influence using PowToon learning media on student learning outcomes in social studies learning. This is evidenced by the Asymp value. Sig. (2-tailed) 0.000 and α of 0.05 indicates that $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected.

Keywords: PowToon Learning Media, Learning Outcomes, Social Studies Learning.

Pendahuluan

Pada dasarnya tuntutan global pendidikan di Indonesia perlu segera berbenah, salah satunya dengan menganalisis metode pembelajaran, media pembelajaran, dan model pembelajaran. Sehingga berdasarkan hal tersebut, maka kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sangat relevan menjadi suatu jembatan antara tuntutan hasil belajar pembelajaran di sekolah, dengan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam mencapai hasil belajar dilakukan lebih inovatif dan juga kreatif yang mengikuti perkembangan era *Society 5.0*. Dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang modern, masalah-masalah yang dihadapi umat manusia semakin kompleks. Implikasi kemajuan IPTEK berimbas pada dunia pendidikan dimana pentingnya pendidikan saat ini bukan hal yang biasa biasa saja, melainkan menjadikan hal yang luar biasa yang harus diwajibkan bagi generasi muda. Tantangan di era globalisasi akan menjadi penunjang dalam mempertahankan kualitas sumber daya manusia (Nurfadilah, 2022).

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran penting yang menekankan pada keterampilan peserta didik untuk menanamkan nilai sosial dan menuntun peserta didik untuk menjadi warga negara yang aktif, kreatif dan peduli. Hasil belajar tidak hanya meliputi kognitif saja, namun juga afektif dan psikomotor. Supardi (2022) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dipandang sebagai hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Supardi (2022) menyatakan bahwa dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat dari tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.

Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar yang utama adalah pola tingkah laku yang bulat sebagai bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Namun dalam proses kegiatan belajar IPS saat ini masih konvensional atau dengan cara tradisional (Teni, 2018). Guru IPS selama ini masih terfokus pada buku paket yang tersedia di sekolah dengan meminta peserta didik merangkum kemudian menghafalnya dan diakhiri dengan tes lisan. Seperti kondisi yang terjadi di SMPN di Garut bahwa pendidik tidak pernah menggunakan media yang berbasis animasi seperti *Powtoon* dan hanya menggunakan buku teks sebagai media.

Sudrajat (2019) menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran dengan muatan materi pembelajaran yang luas dan cukup kompleks dijenjang pendidikan sekolah menengah pertama karena tujuan dari pembelajaran IPS tidak sekedar mencapai pemahaman saja tetapi juga penanaman sikap bagi siswa sehingga memerlukan peran aktif guru guna mencapai tujuan melalui aspek-aspek pembelajaran yang telah ditentukan. Topik pembelajaran IPS yang luas dan kompleks menjadikan materi tidak semua cukup apabila disampaikan hanya dengan guru berceramah agar

dipahami siswa. Diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Kemp dan Dayton (Sudrajat, 2020) menjelaskan bahwa terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni : 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, 2) Pembelajaran dapat lebih menarik, 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan, 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan, 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, 8) Peran guru berubah kearah yang positif.

Kendala yang dialami oleh pendidik karena fasilitas yang masih terbatas dan kesulitan untuk terus mengikuti *trend* perkembangan teknologi terhadap pendidikan serta mempersiapkan peralatan yang cukup menyita waktu untuk penggunaan media yang berbasis animasi seperti *Powtoon* (Alverina, Hakim & Taufik, 2019). Dengan media pembelajaran *Powtoon* yang inovatif dan sederhana dengan menampilkan video, efek dan transisi, tentunya mampu menarik perhatian peserta didik serta semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, karena media pembelajaran tersebut bervariasi dan tidak berpusat pada pendidik. Hal ini berpengaruh terhadap tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan hal tersebut berdampak terhadap hasil belajarnya (Sudrajat, 2020).

Salah satu media audio visual yang saat ini semakin sering dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi video animasi *Powtoon*. Menurut Wikipedia, diketahui bahwa aplikasi *Powtoon* pertama kali muncul pada tahun 2012 dan semakin berkembang di tahun 2013 sampai dengan sekarang. Salah satu kelebihan dari *Powtoon* adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya. Selain itu, banyak pilihan animasi menarik dan lucu yang sudah ada di aplikasi *Powtoon* sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Hasil akhir *Powtoon* berupa video animasi cukup interaktif sehingga dapat menarik minat siswa didik untuk memperhatikan tayangan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut memunculkan beberapa masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran diantaranya peserta didik lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya dibandingkan fokus pada materi yang sedang disampaikan. Selain itu, peserta didik cenderung tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak memahami materi pelajaran, peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran IPS sehingga peserta didik cepat merasa bosan, serta peserta didik kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan data perolehan

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN Kabupaten Garut masih banyak peserta didik yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum.

Fenomena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPS. Menurut Tetep, dkk. mengatakan bahwa *interesting and fun media helps the teachers in clarifying the presentation of information which if it's done continuously, it may help improve the student learning outcome* (Psycharis, S., dkk, 2014). Berdasarkan hal tersebut dengan media pembelajaran yang menarik dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran dengan menampilkan materi dengan jelas akan menambah hasil belajar peserta didik. Perubahan sosial yang terjadi pada individu yang memiliki kompetensi dan eksistensinya dipertahankan berdasarkan bakat dan keterampilannya. Dari sisi kebutuhan individual, pekerjaan, serta pendidikan merupakan sumber penting identitas sosial. Dampak dari Revolusi industri 4.0 dan *Society5.0* pada dunia pendidikan di Indonesia, dimulai dengan digitalisasi sistem pendidikan yang mengharuskan setiap elemen dalam bidang pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi (Rovai, & Jordan, 2004).

Tentunya yang menjadi tantangan dalam pembelajaran IPS dalam aspek perbedaan pelaksanaan pembelajaran dari situasi dan kondisi sebelum era merdeka belajar. Di mana permasalahan dan tantangan tersebut meliputi kesulitan peserta didik dalam belajar antara lain, waktu belajar yang kurang efektif sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan sebagaimana mestinya yang mengakibatkan peserta didik merasa sulit dalam memahami pelajaran, kemudian keterbatasan peserta didik dalam memahami teknologi yang dijadikan sebagai metode pembelajaran di masa era merdeka belajar, kecenderungan peserta didik untuk lebih banyak bermain dari pada mengikuti pembelajaran jarak jauh, dan kurangnya minat dan motivasi peserta didik untuk belajar di tengah-tengah situasi kondisi saat ini (Fadhilah, 2022).

Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran *Powtoon* dalam pembelajaran IPS dapat membantu peserta didik untuk interaktif dan menarik perhatian peserta didik agar fokus terhadap materi pembelajaran. Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dengan peserta didik yang tidak menggunakan media tersebut terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Media *Powtoon* sebagai software berbasis web untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Wahidmurni, 2017). Sementara itu, bahwa media *Powtoon* sebagai suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis *SaaS*

(*Software as a Service*) yang dapat diakses secara online melalui situs *www.Powtoon.com* yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi pendidik (Ulfa, 2018, 109).

Dengan demikian perlu adanya pembaharuan dan inovasi dalam kegiatan penyampaian materi pembelajaran IPS dengan menghadirkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat membantu peserta didik untuk lebih terfokus terhadap materi dan memberikan kesan yang berbeda terhadap proses belajar mengajar pada pembelajaran IPS, dengan memanfaatkan teknologi seharusnya penyampaian materi dapat dilakukan dengan menarik dan membuat peserta didik mudah bosan sehingga hasil belajar peserta didik dapat mencapai nilai KKM.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Kuasi Eksperimen antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, dalam bentuk *pretest dan posttest* (Sugiyono, 2019: 185). Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Garut. Adapun sampel dengan menggunakan *purposive sampling* yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas VIII-D sebanyak 36 peserta didik dan kelas VIII-E sebanyak 36 peserta didik dengan jumlah 72 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes dan non tes. Tes berupa pemberian soal objektif pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik, terlebih dahulu dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran, sedangkan instrument non tes digunakan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik analisis data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, terlebih dahulu diuji normalitasnya, karena data *pretest* berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk kedua data tersebut. Hasil yang didapat dari kedua data tersebut jika kedua data menghasilkan kedua data bervariasi homogen, maka selanjutnya dilakukan uji t. Sedangkan untuk hasil data *posttest* salah satu data tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji dengan uji statistik non-parametrik yaitu dengan uji *Mann Whitney*. Untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik digunakan uji Gain Ternormalisasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada peserta didik kelas VIII di SMPN di Garut yang dapat diidentifikasi bahwa proses belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan antara kemampuan awal sebelum pembelajaran dimulai. Hal tersebut terjadi karena perbedaan situasi dan kondisi antara dua kelas tersebut. Peserta didik kelas eksperimen cenderung lebih aktif meskipun tidak jarang berperan aktif dalam hal kurang

baik, seperti celotehan yang terlalu menyinggung hal pribadi. Berbeda dengan kelas kontrol dengan karakteristik peserta didik yang agak pasif dan mementingkan sesama kelompok temannya. Bahkan dalam penemuan peneliti, kelas kontrol terlihat adanya perbedaan kasta antara peserta didik yang pintar dan tidak pada kelas VIII-D.

Berdasarkan hal tersebut dalam proses pembelajaran kelas eksperimen lebih berani mengemukakan saran atau pun jawaban meskipun hal tersebut belum tentu benar. Namun dengan adanya keberanian hal ini menjadi dasar penilaian pendidik IPS kelas VIII-E. Hanya saja menjadi tantangan tersendiri bagi memahami karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Setelah *pretest* maka peserta didik melakukan pembelajaran untuk menguji *posttest*, kelas eksperimen diberikan *treatment* dengan menggunakan *Powtoon* sebagai media pembelajaran sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Hasil yang diperoleh dari *posttest* menunjukkan bahwa penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan kepada peserta didik dalam pembelajaran IPS (Rovai, 2004,). Sehingga dapat diidentifikasi dari hasil uji Mann Whitney tahapan ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel, karena kedua data tidak berdistribusi normal maka untuk menguji hipotesis menggunakan statistic non parametri dengan menggunakan SPSS 16.0, hipotesisnya adalah sebagai berikut:

- Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
 Ha : Terdapat perbedaan hasil *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 1

Hasil Uji Mann Whitney Data Posttest

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Eksperimen	36	51.04	1837.50
	Kontrol	36	21.96	790.50
	Total	72		

Tabel 2

Hasil Uji Hipotesis

Method	Nilai
Mann-Whitney U	124.500
Wilcoxon W	790.500
Z	-5.931
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh Asymp.Sig.2-tailed sebesar 0,000 dan sebesar 0,05 berarti $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil uji Gain Ternormalisasi sebagai tahapan dalam penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan hasil peningkatan dari tujuan penelitian. Sehingga taraf peningkatan ataupun penurunan dalam kegiatan belajar dalam pembelajaran IPS terhadap peserta didik kelas VIII antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dapat diidentifikasi melalui uji gain ternormalisasi.

Tabel 3
 Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran
Powtoon

No.	Kategori	Banyak Peserta Didik	Persentase
1	Tinggi	15	41,67%
2	Sedang	21	58,33%
	Jumlah	36	100%

Berdasarkan dari hasil uji gain ternormalisasi dapat diidentifikasi berdasarkan tabel persentase peningkatan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dalam kategori tinggi mencapai hasil persentase sebesar 41,67% dengan banyak peserta didik 15 orang, sedangkan untuk kategori sedang mencapai hasil persentase sebesar 58,33% dengan banyak peserta didik 21 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar IPS yang cukup signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. Dalam kegiatan pembelajaran dengan memilih media yang menarik akan membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran yang tepat dan sesuai, serta dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran *Powtoon* merupakan media yang menarik untuk diterapkan oleh komponen pendidikan. Perubahan peserta didik ini merupakan perubahan yang relative menetap atau bahkan akan semakin berkembang jika media pembelajaran menggunakan media *Powtoon* (Alverina, 2019). Media pembelajaran inovatif belajar yang tidak mengharuskan mereka untuk hadir di kelas. Pembelajaran daring juga akan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS (Psycharis, 2014).

Berdasarkan hal tersebut konteks hasil belajar merupakan kemampuan individu yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran di kelas dan dari berbagai jenjang Pendidikan sehingga kapasitas individu meningkat dalam cakupan kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi dengan adanya hasil belajar ini seseorang dapat mengetahui seberapa jauh kemampuan dirinya dalam menangkap, memahami, dan memiliki materi (Picciano,

2006). Kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami kegiatan pembelajaran melalui proses pengelihan ilmu pengetahuan dari seorang pendidik dan menyalurkan pengetahuannya kepada seseorang yang memiliki pengetahuan kurang.

Menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) mendefinisikan bahwa IPS merupakan suatu ilmu sosial yang terintegritas untuk meningkatkan kemampuan warga negara agar terwujudnya menjadi manusia yang baik, IPS ini mengkaji secara terorganisir dalam Pendidikan sekolah yaitu berbagai disiplin ilmu seperti sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, antropologi, dan lain sebagainya (Sudrajat, 2020). IPS merupakan salah satu mata ajar di dunia pendidikan dengan bahan kajian yang terpadu dan merupakan sebuah penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari konsep- konsep dan keterampilan disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran (Wahidmurni, 2020).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada kelas VIII-E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol di Sekolah Menengah Pertama SMPN di Garut, maka diperoleh kesimpulan yang mengacu pada perumusan masalah bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* atau tes awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal tersebut terjadi karena motivasi belajar peserta didik yang berbeda dalam setiap kelasnya. Adapun hasil *posttest* atau tes akhir menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu lebih tinggi dari rata-rata nilai kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang cukup signifikan dalam pembelajaran IPS. Selain itu peserta didik juga tampak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Memilih media yang menarik akan membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran yang tepat dan sesuai, dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik, hal ini dapat dilihat hasil analisis data perhitungan bahwa media pembelajaran *Powtoon* efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat diterapkan di sekolah dengan fasilitas yang menunjang.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *Powtoon* dalam

meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada kelas VIII-E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol di Sekolah Menengah Pertama SMPN di Garut, maka diperoleh kesimpulan yang mengacu pada perumusan masalah bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* atau tes awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal tersebut terjadi karena motivasi belajar peserta didik yang berbeda dalam setiap kelasnya. Adapun hasil *posttest* atau tes akhir menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu lebih tinggi dari rata-rata nilai kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang cukup signifikan dalam pembelajaran IPS. Selain itu peserta didik juga tampak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Memilih media yang menarik akan membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran yang tepat dan sesuai, dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik, hal ini dapat dilihat hasil analisis data perhitungan bahwa media pembelajaran *Powtoon* efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat diterapkan di sekolah dengan fasilitas yang menunjang.

Referensi

- Alverina, C., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon pada mata pelajaran IPS. *School Education Journal*, 9(3), 268-280. DOI: <https://doi.org/10.24114/sejggsd.v9i3.15785>
- Aisyah & Sudrajat (2019). Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru IPS SMP di Kota Yogyakarta, *JIPSINDO*, 6(2), 146-163. DOI: <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28401>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal kwangsan*, 1(2) 95-105. DOI: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95-105>
- Nurfadhillah, S. dkk. (2021). Pengembangan media berbasis powerpoint dalam pembelajaran ips untuk siswa Sekolah Dasar Negeri Pinang, *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, (3), 135-150. DOI: <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1351>
- Picciano, A. G. (2006). Blended learning implication for growth and access. *Journal of asynchronous learning networks*, 10(3).
- Psycharis, S., Botsari, E., & Chatzarakis, G. (2014). Examining the effects of learning styles, epistemic beliefs and the computational experiment methodology on learners' performance using the Easy Java. *Journal Education Computer Res*, 51, (1), 91-118. Doi <https://doi.org/10.2190/EC.51.1.e>

- Rovai, A., & Jordan, H. (2004). Blended learning and sense of community: A comparative analysis with traditional and fully online graduate courses. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5(2), 152-167.
- Sudrajat. (2020). Revitalisasi nilai-nilai budaya Jawa pada sekolah berbasis budaya, *JP (Jurnal Pendidikan: Teori dan Praktik)*, 5(1), 65-84, DOI: <https://doi.org/10.26740/jp.v5n1.p%25p>
- Supardi. (2022). Disadvantaged students' experiences with social studies distanced learning: A phenomenological study, *The Qualitative Report*, 27(5), 1460-1478, DOI: <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5237>
- Teni, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3 (1), 171-185
- Wahidmurni, M. P. (2017). *Metode pembelajaran IPS: pengembangan standar proses pembelajaran IPS di sekolah/madrasah*. Ar-Ruzz Media.