

# Pemanfaatan Powtoon Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Minat Belajar Peserta Didik Di Sdn Puntik Luar 1

Khairunisa<sup>1</sup>, Susanti Sufyadi<sup>2</sup>, Agus Hadi Utama<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

\*Corresponding Author e-mail: [2110130320010.mhs.ulm.ac.id](mailto:2110130320010.mhs.ulm.ac.id)

Received: June 2024; Revised: July 2024; Published: July 2024

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di SDN Puntik Luar 1. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila yang disampaikan secara konvensional. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Powtoon memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggabungan unsur visual, audio, dan animasi dalam Powtoon berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa materi abstrak, seperti Keberagaman Budaya di Indonesia, menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Powtoon juga dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, terbukti dari tingginya ketertarikan mereka dibandingkan saat menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, Powtoon dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, yang mampu membangun minat belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila di tingkat sekolah dasar.

**Kata kunci:** Powtoon, Pendidikan Pancasila, Minat Belajar, Edutainment, Media Pembelajaran

## *The Use Of Powtoon In Pancasila Education Learning To Support Students' Learning Interest At Sdn Puntik Luar 1*

### Abstract

*This study aims to describe the use of Powtoon media in teaching Pancasila Education to enhance the learning interest of fourth-grade students at SDN Puntik Luar 1. The research was motivated by the low student interest in Pancasila Education, which has traditionally been delivered using conventional methods. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through observations, interviews, and documentation. The findings show that Powtoon media had a positive impact on the learning process. The integration of visual, audio, and animated elements in Powtoon successfully created a more engaging and enjoyable learning atmosphere. Teachers reported that abstract topics – such as Cultural Diversity in Indonesia – became more concrete and easier for students to understand. Moreover, students appeared more enthusiastic and actively participated during the lessons. Powtoon was also considered effective in increasing student engagement, as evidenced by their higher levels of interest compared to conventional teaching methods. Therefore, the use of Powtoon as a learning medium can serve as an innovative and contextual alternative that supports the achievement of learning objectives, particularly in fostering students' interest and understanding of Pancasila values at the elementary school level.*

**Keywords:** Powtoon, Pancasila Education, Learning Interest, Edutainment, Learning Media

**How to Cite:** Khairunisa, Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2025). Pemanfaatan Powtoon Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Minat Belajar Peserta Didik Di Sdn Puntik Luar 1. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 422–432. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.3096>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.3096>

Copyright© 2025, Khairunisa et al.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai fondasi utama pembentukan karakter dan kecerdasan bangsa. Pendidik memegang tanggung jawab besar dalam membimbing peserta didik agar mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dunia pendidikan dituntut untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan zaman guna mempersiapkan generasi penerus yang mampu bersaing di era global. Indikator keberhasilan pendidikan tidak hanya terletak pada penyusunan kurikulum dan evaluasi nasional, tetapi juga pada pelaksanaan proses pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Pendidikan diharapkan mampu melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kompeten dalam memanfaatkan teknologi dan informasi untuk kehidupan yang lebih baik.

Perkembangan teknologi telah membawa transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal model pembelajaran. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode ceramah atau penggunaan buku teks semata, melainkan telah berkembang ke arah pemanfaatan media digital dan interaktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Soepriyanto (2020:331), peran teknologi dalam pendidikan memungkinkan penyampaian materi melalui media cetak maupun media audio visual yang dapat diakses secara daring. Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran karena siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini memperluas ruang belajar siswa melampaui batas kelas formal.

Selanjutnya, menurut Mansur dan Rafiudin (2020:38), proses pembelajaran tidak akan berjalan optimal tanpa dukungan komponen pendidikan lain, salah satunya adalah media belajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Media mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi visual dan konkret, sehingga memudahkan siswa dalam proses berpikir. Ketika media tidak digunakan, komunikasi pembelajaran cenderung kurang maksimal karena perbedaan imajinasi siswa terhadap materi tidak dapat diselaraskan. Tanpa media, siswa hanya mengandalkan narasi guru dan imajinasi masing-masing, yang seringkali tidak sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Puntik Luar 1, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berlangsung secara konvensional. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, membaca buku teks, dan memberikan tugas tertulis tanpa melibatkan media pembelajaran visual. Akibatnya, peserta didik kurang tertarik dan cepat merasa bosan, terutama saat mempelajari materi yang bersifat abstrak seperti keberagaman budaya di Indonesia. Proses belajar menjadi monoton dan kurang menggugah partisipasi siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hamidaturrohmah (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan metode ceramah tanpa media visual mengurangi efektivitas pemahaman siswa, khususnya pada materi yang kompleks.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu media yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah Powtoon. Media ini memadukan elemen teks, suara, animasi, dan gambar visual dalam bentuk video yang menarik. Menurut Rahmawati (2022:3), Powtoon merupakan media pembelajaran audio visual yang bersifat interaktif dan mudah digunakan, serta memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara singkat dan menyenangkan. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitasnya, di mana guru dapat memodifikasi konten sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum.

Penggunaan Powtoon dalam pembelajaran telah menunjukkan hasil positif dalam berbagai penelitian. Muthmainnah et al. (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa. Apriliani et al. (2023) menambahkan bahwa media ini mampu menumbuhkan karakter tanggung jawab dan memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Penelitian oleh Ashar dan Supriansyah (2023) bahkan menunjukkan bahwa video animasi Powtoon yang dikembangkan untuk materi keberagaman budaya Indonesia berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dan dinilai sangat valid secara pedagogis.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada integrasi media Powtoon dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik keberagaman budaya, dengan mengadopsi prinsip Edutainment. Konsep Edutainment yang dipelajari peneliti melalui ICE Institute memadukan unsur pendidikan dengan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi bersifat instruksional sepihak, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif, eksploratif, dan reflektif. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era Kurikulum Merdeka yang menekankan partisipasi aktif siswa.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat rendahnya minat belajar siswa terhadap Pendidikan Pancasila jika disampaikan secara monoton. Dengan memanfaatkan media digital yang sesuai dengan perkembangan zaman, guru dapat menyampaikan nilai-nilai kebangsaan secara lebih kontekstual dan menyentuh pengalaman hidup siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna mendukung minat belajar peserta didik kelas IV SDN Puntik Luar 1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan menjadi referensi praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikan media digital berbasis animasi dalam pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode ini dirancang untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memengaruhi minat belajar peserta didik. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Metode deskriptif dalam penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara alami tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti (Sugiyono, 2017). Dengan kata lain, penelitian ini mencoba memahami bagaimana pemanfaatan Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat mendukung minat belajar peserta didik di SDN Puntik Luar 1.

Pendekatan kualitatif juga dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan interaksi langsung dengan subjek penelitian, mengamati proses pembelajaran secara menyeluruh, serta menggali pengalaman dan persepsi guru serta peserta didik terkait penggunaan Powtoon dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Moleong (2018) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena dalam konteks yang alami. Selain itu, penelitian ini menggunakan perspektif interpretatif dalam analisis data, di mana data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis secara tematik. Hal ini dilakukan untuk menemukan pola-pola tertentu yang dapat memberikan wawasan lebih lanjut mengenai pemanfaatan Powtoon dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN Puntik Luar 1, sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di Desa Puntik Luar, Kecamatan Mandastana, Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun Pelajaran 2025/2026 yang dimulai pada bulan Februari 2025. Peneliti melakukan observasi dalam beberapa pertemuan guna mendapatkan gambaran mendalam mengenai penerapan Powtoon dalam pembelajaran serta bagaimana media ini memengaruhi minat belajar peserta didik. Selain itu,

wawancara dengan guru dan peserta didik dilakukan secara bertahap untuk memastikan data yang diperoleh akurat dan mencerminkan kondisi yang sebenarnya di lapangan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SDN Puntik Luar 1 yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keberagaman Budaya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Nonprobability Sampling dengan teknik sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas IV, yang berjumlah 11 siswa, serta 1 guru kelas IV yang menjadi bagian dari proses pembelajaran di SDN Puntik Luar 1.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Reduksi data adalah proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari lapangan. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau diagram untuk mempermudah pemahaman dan analisis lebih lanjut. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data. Selain itu, dilakukan validasi data dengan teknik triangulasi, yaitu membandingkan hasil dari berbagai sumber data (observasi, wawancara, dan dokumentasi) untuk memastikan keakuratan dan keabsahan temuan penelitian (Patton, 2002).

Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas IV di SDN Puntik Luar 1. Objek yang dikaji adalah pemanfaatan media Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia. Informan dalam penelitian ini terdiri dari guru kelas IV sebagai pendidik yang mengajar dengan media Powtoon, serta siswa kelas IV di SDN Puntik Luar 1 sebagai peserta didik yang mengalami langsung proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan di dalam kelas untuk melihat bagaimana guru menggunakan Powtoon dalam pembelajaran serta bagaimana peserta didik merespons media ini. Wawancara dilakukan terhadap guru dan peserta didik guna memahami pengalaman mereka dalam menggunakan Powtoon. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga dengan melakukan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Laporan Hasil Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ICE-Institute

Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan salah satu kebijakan strategis dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengembangkan potensi dirinya secara maksimal melalui berbagai bentuk kegiatan pembelajaran di luar lingkungan kampus. Salah satu implementasi program MBKM adalah Studi Independen Bersertifikat, yaitu kegiatan belajar mandiri yang terstruktur dan difasilitasi oleh mitra resmi Kemdikbudristek. Program ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk memperluas wawasan dan keterampilan praktis sesuai dengan bidang minatnya serta kebutuhan zaman.

Peneliti merupakan salah satu peserta dalam program Studi Independen Bersertifikat yang diselenggarakan oleh ICE Institute (Indonesia Cyber Education Institute), yang bekerja sama dengan berbagai perguruan tinggi dan institusi pendidikan digital terkemuka. Program ini berlangsung selama 5 bulan mulai dari 12 September 2024 hingga 30 Januari 2025, dan diikuti oleh 39 mahasiswa dari berbagai universitas di Indonesia. Seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring (self-paced) dengan sistem pembelajaran mandiri yang fleksibel namun tetap terarah. Dalam program ini, peneliti mengambil beberapa mata kuliah utama, yaitu: Edutainment, Media Teknologi, Virtual and Augmented Reality, Technopreneurship, dan Evaluasi Pembelajaran di SD.

Salah satu mata kuliah yang paling relevan dengan fokus penelitian peneliti adalah *Edutainment* dan *Media Teknologi*. Melalui mata kuliah *Edutainment*, peneliti mempelajari bagaimana pendekatan hiburan edukatif dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk menarik minat belajar siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Pendekatan ini memadukan unsur pendidikan dan hiburan dalam satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sedangkan dalam mata kuliah *Media Teknologi*, peneliti mendalami berbagai jenis media digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, serta mempelajari proses perancangan dan penerapannya dalam konteks pendidikan formal.

Selama proses pembelajaran, peneliti diperkenalkan dan dibimbing secara langsung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi Powtoon. Powtoon adalah platform visual berbasis cloud yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat video animasi dengan berbagai elemen visual, suara, teks, dan efek transisi yang menarik. Melalui pelatihan dan praktik langsung, peneliti mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media edukatif yang kreatif, sederhana, dan mudah diakses oleh siswa dan guru. Peneliti juga memahami bahwa media seperti Powtoon sangat sesuai digunakan untuk menyampaikan materi-materi Pendidikan Pancasila yang sifatnya cenderung abstrak atau bersifat naratif, seperti nilai-nilai keberagaman, persatuan, dan gotong royong.

Pengalaman mengikuti program Studi Independen ICE Institute ini sangat berkontribusi terhadap pelaksanaan penelitian peneliti yang berjudul “Pemanfaatan Powtoon dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya di Indonesia untuk Mendukung Minat Belajar Peserta Didik di SDN Puntik Luar 1”. Pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berangkat dari pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi digital, serta memahami pentingnya inovasi dalam proses belajar-mengajar. Melalui pemanfaatan Powtoon, peneliti berupaya menciptakan pembelajaran yang lebih visual, komunikatif, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara signifikan.

Selain aspek teknis, peneliti juga belajar mengenai proses evaluasi dan asesmen dalam pembelajaran digital, termasuk bagaimana mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Dengan bimbingan para dosen ahli, peneliti juga diajak untuk merefleksikan dampak dari penggunaan teknologi terhadap hasil belajar dan membangun argumentasi berdasarkan data dan pengamatan lapangan.

Secara keseluruhan, kegiatan Studi Independen ICE Institute membuka wawasan peneliti bahwa dunia pendidikan saat ini menuntut pendekatan yang lebih kreatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Media seperti Powtoon terbukti mampu menjembatani tantangan tersebut, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memerlukan pendekatan nilai, karakter, dan interaksi yang lebih hidup dan kontekstual. Peneliti percaya bahwa pengalaman ini menjadi bekal yang sangat berharga, tidak hanya untuk penyelesaian skripsi, tetapi juga dalam pengembangan profesional di masa mendatang.

## Hasil Penelitian

Pemanfaatan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila di SDN Puntik Luar 1 melalui beberapa tahapan, yaitu penentuan tujuan, identifikasi sasaran, dan analisis hasil. Sebelum memperoleh hasil penelitian, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, telah divalidasi oleh ahli instrumen untuk memastikan keakuratan dan kelayakan penggunaannya dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumen dengan Peserta didik kelas IV dan guru diketahui:

### 1. Tujuan

- a. Guru melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media buku paket, menulis ulang materi di papan tulis, serta menampilkan gambar yang relevan dari buku.
- b. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, diperlukan media tambahan yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Pemanfaatan Powtoon memberikan dampak positif dalam pelaksanaan pembelajaran karena media ini dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun peserta didik melalui perangkat handphone atau laptop tanpa memerlukan koneksi internet secara terus-menerus.
- c. Aktivitas belajar siswa masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan penjelasan ulang dari guru di papan tulis, dengan sesekali menggunakan media video yang ditampilkan melalui laptop.
- d. Peserta didik cenderung mengalami kejenuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan masih banyak siswa yang pasif serta hanya sedikit yang berani mengemukakan pendapatnya di kelas.



Gambar 1. Observasi



Gambar 2. Wawancara Pra Uji Coba

### 2. Sasaran

Berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi sebagai berikut:

- a. Penetapan media yang dapat membantu proses pembelajaran keberagaman budaya di Indonesia adalah Powtoon, yang sesuai dengan alur modul ajar dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara lebih interaktif.



- b. Dilakukan pengenalan Powtoon kepada peserta didik dan guru melalui perangkat seperti laptop, di mana siswa diperlihatkan bagaimana aplikasi tersebut bekerja dalam menyajikan materi pembelajaran. Uji coba penggunaan Powtoon juga diterapkan dalam proses pembelajaran keberagaman budaya, dengan guru memberikan arahan, sementara siswa mengamati dan memahami isi materi melalui animasi interaktif yang ditampilkan.
- c. Siswa memanfaatkan Powtoon tidak hanya saat pembelajaran berlangsung di kelas, tetapi juga sebagai bahan belajar mandiri di rumah, sehingga mereka dapat mengulang materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Indikator keberhasilan sasaran ini ditentukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Penerapan Powtoon dalam pembelajaran telah diawasi dengan baik dan dijalankan sesuai dengan alur yang ada dalam modul ajar. Tindak lanjut yang terjadi adalah peserta didik tidak hanya menggunakan media ini saat uji coba di kelas, tetapi juga secara mandiri di rumah dengan perangkat mereka masing-masing, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.



Gambar 3. Pengenalan Aplikasi Powtoon

### 3. Hasil

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dengan peserta didik kelas IV dan guru diketahui bahwa:

- a. Output atau hasil jangka pendek dari pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran di SDN Puntik Luar 1 adalah meningkatnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran keberagaman budaya di Indonesia. Saat diskusi berlangsung, peserta didik lebih aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta lebih berani mengemukakan pendapat tanpa adanya dominasi dari siswa tertentu.
- b. Outcome atau hasil jangka panjang dari pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran di SDN Puntik Luar 1 adalah peserta didik dapat terus mengakses Powtoon untuk memahami keberagaman budaya secara lebih mandiri di pertemuan selanjutnya. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media ini secara berkelanjutan bagi peserta didik baru yang akan mempelajari materi keberagaman budaya.

Indikator hasil menunjukkan bahwa pemanfaatan Powtoon dalam pembelajaran keberagaman budaya di Indonesia di SDN Puntik Luar 1 memberikan output dan outcome yang positif. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta memungkinkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi selama proses penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Puntik Luar 1 sebelum intervensi media pembelajaran Powtoon masih dilakukan secara konvensional. Proses belajar mengajar banyak didominasi oleh metode ceramah, membaca buku teks, dan pemberian tugas-tugas tertulis. Metode ini menunjukkan keterbatasan dalam menarik perhatian siswa karena bersifat satu arah, pasif, dan kurang mampu memfasilitasi gaya belajar yang beragam. Sebagian besar peserta didik terlihat pasif dan tidak antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini diperparah saat guru menyampaikan materi abstrak seperti keberagaman budaya di Indonesia, di mana siswa tampak kesulitan memahami konten yang tidak dikaitkan langsung dengan konteks visual atau pengalaman nyata. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Hamidaturrohman (2019) yang menyebutkan bahwa proses belajar yang hanya mengandalkan metode verbal dapat menyebabkan kejenuhan dan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang bersifat abstrak dan konseptual.

Untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon. Powtoon dipilih karena kemampuannya dalam memadukan elemen visual, audio, animasi, dan teks dalam format video yang interaktif dan mudah dipahami. Aplikasi ini memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan, dinamis, dan kontekstual. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, media Powtoon sangat membantu dalam menjelaskan materi tentang keberagaman budaya secara konkret. Dengan menampilkan berbagai ilustrasi visual kebudayaan dari seluruh Indonesia seperti pakaian adat, rumah tradisional, hingga tarian daerah, siswa tampak lebih mudah memahami konsep keberagaman secara utuh dan nyata.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Aulya, Ratnaningrum, dan Widagdo (2024) yang menunjukkan bahwa media Powtoon efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar dengan peningkatan skor dari 47 (pretest) menjadi 79,82 (posttest). Penelitian serupa oleh Lativa dan rekan-rekan (2020) juga menunjukkan bahwa media video Powtoon membantu siswa memahami materi secara lebih cepat dan menyenangkan karena penyampaian informasi berlangsung secara visual dan ringkas. Dalam konteks penelitian ini, siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang signifikan setelah penerapan Powtoon. Mereka menjadi lebih fokus saat video diputar, menunjukkan ekspresi penasaran terhadap isi video, serta aktif menjawab pertanyaan guru. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya cenderung diam mulai mengajukan pertanyaan mengenai budaya-budaya dari daerah yang baru mereka ketahui melalui video.

Lebih lanjut, hasil wawancara dan catatan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diingat. Mereka mengatakan bahwa video Powtoon membuat mereka seperti sedang menonton film pendek yang mendidik, bukan seperti belajar yang biasanya membosankan. Selain itu, pendekatan visual dan naratif yang disampaikan Powtoon sejalan dengan gaya belajar siswa sekolah dasar yang cenderung visual dan kinestetik. Hal ini sesuai dengan temuan Rahmah dan Erita (2022) yang menunjukkan bahwa pengembangan video animasi berbasis edutainment dengan aplikasi Powtoon dan model PBL terbukti valid dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS, yang juga menuntut kemampuan berpikir kritis dan kontekstual.



Namun demikian, meskipun media Powtoon sangat membantu dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, penelitian ini juga menemukan bahwa media tersebut tidak cukup jika digunakan secara tunggal tanpa didukung strategi pengajaran lain. Guru tetap perlu melakukan penguatan melalui diskusi, tanya jawab, dan penugasan aktif. Beberapa siswa yang belum aktif cenderung menikmati video tanpa memberikan respons lanjutan. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator tetap penting untuk memandu arah berpikir siswa, memberikan refleksi terhadap isi video, dan mengevaluasi pemahaman mereka. Pendapat ini sejalan dengan penelitian Handayani dan Nugraheni (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah yang mampu membangun interaksi dua arah dan didukung dengan metode evaluasi serta kegiatan kolaboratif.

Secara keseluruhan, penggunaan media Powtoon terbukti efektif dan relevan untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini cenderung dianggap membosankan dan tidak kontekstual. Penerapan media ini tidak hanya membantu dalam menyederhanakan materi yang abstrak, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga menekankan bahwa dalam era digital saat ini, guru dituntut untuk berinovasi dengan memanfaatkan teknologi yang mudah diakses namun memiliki daya tarik tinggi. Dengan mengintegrasikan Powtoon ke dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan, diharapkan siswa mampu menginternalisasi makna keberagaman budaya Indonesia secara lebih utuh dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Puntik Luar 1, dapat disimpulkan bahwa media Powtoon memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Penggunaan Powtoon yang memadukan unsur visual, audio, dan animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik, khususnya pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia. Peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Media Powtoon dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap materi yang disampaikan melalui Powtoon dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Powtoon sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya dalam membangun minat belajar dan pemahaman materi Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulya, L. N., Ratnaningrum, I., & Widagdo, A. (2024). Efektivitas penggunaan media digital berbasis animasi Powtoon dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 5(2), 112-121. <https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/4353>
- Amelia, R., Gunawan, I., & Firdaus, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(1), 49-56.
- Anggita, S. (2021). Pengembangan Media Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 46-52.

- Anti Muthmainnah, N., et al. (2022). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama PJJ di SD. *Jurnal BasicEdu*, 5(6), DOI:10.31004/basicedu.v5i6.1595
- Anti Muthmainnah, N., et al. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Pancasila menggunakan Powtoon. *Jurnal Psikologi Mandala*, Semarang Aprianty, D., Rahmawati, F., & Sari, M. (2022). Strategi Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 3(1), 67-75.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi ke-15). Rineka Cipta.
- Ashar, S. A., & Supriansyah, (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Edukasi Inovasi*, Volume 2(3), DOI:10.56916/ejip.v2i3.384
- Assyifa, A., & Mansur, H. (2021). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Dasar Indonesia*, 6(1), 21-29.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hamidaturrohman, N. (2019). Efektivitas pembelajaran IPA menggunakan media Powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 44-53.
- Handayani, D., & Nugraheni, R. (2020). Efektivitas penggunaan media video dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 120-128. Haryono, A. (2008). *Teknologi Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge.
- Lativa, M., Dwi, L., Suci, R., & Mulyani, T. (2020). Penggunaan media Powtoon untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring di masa pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Literasi Teknologi (SEMNASLIT) Universitas Muhammadiyah Jakarta*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah, F. (2021). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 9(3), 21-30.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Nurfadhillah, N., Nurhayati, E., & Riyana, C. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 35-42.

- Patton, M. Q. (1999). Enhancing the quality and credibility of qualitative analysis. *Health Services Research*, 34(5), 1189–1208.
- Rahmah, S., & Erita, Y. (2022). Pengembangan media video animasi aplikasi Powtoon model PBL pada IPAS kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Karakter*, 5(3), 193–204. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/14160>
- Rahmawati, E. (2022). Penggunaan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 3–5.
- Roja, I., Nas, S., & Gimin, G. (2022). Penggunaan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 10(2), 113–120.
- Rusdi, H., Ervianti, R., et al. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), DOI:10.23969/jp.v10i2.23991
- Santosa, P. (2020). Teknik Penyajian dan Visualisasi Data Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Riset Pendidikan*, 4(2), 23–30.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Association for Educational Communications and Technology.
- Setiyani, D. P., Santi, D., & Ferdianto, F. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Salah Satu Alternatif Media Dalam Pembelajaran Daring Di SDN II Kedungdawa Cirebon. *Jurnal Edukasi Dasar*, 5(2), 1–8.
- Soepriyanto, Y. (2020). Pengaruh Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(3), 331–340.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiati. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. UIN Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.