



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5159 - 5168

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar

Anti Muthmainnah^{1✉}, Nurul Nisa², Riswati Ashifa³, Dinie Anggraeni Dewi⁴,
Yayang Furi Furnamasari⁵

Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{2,3,4,5}

E-mail: antimuthmainnah@upi.edu¹, nrlnissa287@upi.edu², riswatiashifa30@upi.edu³,
dinieanggraenidewi@upi.edu⁴, furi2810@upi.edu⁵

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis perbandingan hasil belajar siswa ketika materi pembelajaran diberikan berupa tulisan atau menggunakan media *Powtoon*. Penelitian ini mengkolaborasikan metode penelitian kualitatif berbasis studi pustaka dengan penelitian kualitatif berbasis studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang mengalami peningkatan hasil pembelajaran ketika menggunakan media *Powtoon*. Alasannya karena siswa lebih senang menggunakan media *Powtoon* dibandingkan hanya membaca materi saja. Penelitian ini dapat berguna bagi pembaca terutama guru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa apalagi pada masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Kata Kunci: pendidikan kewarganegaraan, *Powtoon*, pembelajaran jarak jauh.

Abstract

The purpose of this study is to analyze the comparison of student learning outcomes when the material is given in the form of writing or using Powtoon media. This study collaborates qualitative research methods based on literature studies with qualitative research based on case studies. The results of this study indicate that more students experienced an increase in learning outcomes when using Powtoon media. The reason is because students prefer to use Powtoon media than just reading the material. This research can be useful for readers, especially teachers, in order to improve student learning outcomes, especially during the Distance Learning period.

Keywords: civic education, *Powtoon*, distance learning.

Copyright (c) 2021 Anti Muthmainnah, Nurul Nisa, Riswati Ashifa,
Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari

✉ Corresponding author :

Email : antimuthmainnah@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pada akhir Desember 2019, munculah sebuah virus menular yang dideteksi berasal dari Kota Wuhan, China. Penularan virus ini begitu cepat sehingga pemerintah memutuskan untuk mengeluarkan Surat Edaran pada tanggal 17 Maret 2020 mengenai himbuan kepada seluruh lapisan masyarakat supaya menunda kegiatan di semua sektor, tak terkecuali disektor pendidikan. Karena adanya penyebaran virus corona yang tidak kunjung berkurang, Mendikbud Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang menjelaskan bahwa untuk detik ini pembelajaran tatap muka dihentikan terlebih dahulu. Jadi pembelajaran hanya bisa dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Meskipun demikian, saat ini sudah banyak sekolah yang melaksanakan tatap muka dengan tidak melupakan protokol kesehatan.

Diberbagai daerah pembelajaran daring masih menjadi alternatif cara supaya tujuan pembelajaran yang sudah disusun bisa terlaksana sebagaimana mestinya. Hal ini membuat tenaga pendidik harus bisa memikirkan bagaimana caranya supaya pembelajaran yang disampaikan dapat menarik perhatian siswa. Apalagi dimasa pandemi ini guru harus bisa menyajikan pembelajaran yang tentunya harus mengasyikkan untuk dilihat oleh para siswa. Oleh karena itu, untuk bisa menyajikan dan meningkatkan mutu pendidikan bisa dengan memanfaatkan teknologi yang ada dalam penyampaian materi. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik dalam menyimak materi sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajarannya karena pendidikan pada umumnya, merupakan kebutuhan setiap manusia yang dalam praktiknya pendidikan harus diselenggarakan secara aktif, interaktif, menantang, menyenangkan, serta menuntut siswa untuk bisa berpartisipasi aktif. Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran yang diharapkan dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan tahun 2005.

Banyak sekali mata pelajaran di sekolah yang harus dipelajari, salah satunya adalah PKn. Mata pelajaran PKn ini bertujuan untuk membentuk moral anak didik supaya selaras dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila (Daryono, 2011) karena menurut (Nisa & Dewi, 2021) nilai-nilai pada sila pancasila harus bisa diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai landasan untuk bisa mencapai kesejahteraan. Selain itu, salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran PKn adalah hak dan kewajiban. Oleh karenanya, materi PKn amat penting untuk bisa disampaikan kepada siswa demi menjadi bekalnya kelak dalam hidup bernegara. Dengan adanya materi hak dan kewajiban ini, diharapkan peserta didik sanggup dan bersedia untuk menghormati dan menerima orang lain, salah satu caranya adalah dengan mematuhi peraturan yang berlaku dimasa pandemi ini, yaitu *social distancing*. PKn sendiri adalah sebuah mata pelajaran yang terkandung dalam kurikulum yang harus dipelajari disemua tingkat (Winarno, 2020).

Keterampilan guru dimasa pandemi ini memang sangat diuji, disaat masih pandemi saat ini teknologilah yang akan bisa bersahabat dengan pendidikan. Aplikasi video animasi ialah salah satu hasil kemajuan teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran saat ini. Dengan penggunaan media animasi sebagai salah satu media pembelajaran dimasa pandemi ini menghindarkan siswa dari rasa kebosanan karena menurut (Sukiyasa & Sukoco, 2013) materi pembelajaran yang divisualisasikan kedalam bentuk gambar animasi akan lebih menarik dan mudah diterima sehingga akan meningkatkan hasil pebelajaran siswa. Apalagi materi pembelajaran PKn yang memiliki banyak muatan materi harus bisa disampaikan dengan menarik supaya siswa tidak merasa kebosanan saat belajar di rumah. Dalam empat tahun terakhir, salah satu video animasi yang bisa dijadikan media pembelajaran PKn dimasa pandemi ini adalah aplikasi *Powtoon*. Aplikasi ini bisa diakses oleh siapapun, baik guru, siswa, maupun orang tua itu sendiri. Fitur yang tersedia sudah cukup lengkap, seperti animasi kartun, tulisan tangan, dan animasi menarik lainnya (Kholilurrohmi, 2017).

Pada saat ini, banyak penelitian yang serupa mengenai penggunaan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran. Seperti pada penelitian (Ardiansyah et al., 2019), yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada muatan PPKn dalam mengenalkan suku dan budaya

Indonesia. Penelitian ini bagus karena mendapatkan respon yang baik dari peserta didiknya. Dengan menggunakan *Powtoon*, peserta didik lebih antusias untuk mempelajari suku dan budaya Indonesia. Selain itu juga dalam penelitian (Ponza et al., 2018) membahas mengenai pengembangan media *Powtoon* pada pembelajaran tematik. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswanya. Berbeda dengan penelitian yang lebih terdahulu, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media *Powtoon* untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn di masa pembelajaran jarak jauh ini. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana media *Powtoon* bisa meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada pembelajaran PKn di SD pada saat pembelajaran jarak jauh.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengkolaborasikan metode penelitian kualitatif berbasis studi pustaka dengan penelitian kualitatif berbasis studi kasus. Metode kualitatif menurut (Creswell, 2018) ialah penelitian untuk mengetahui suatu masalah dengan mengkaji beberapa referensi seperti buku, jurnal ilmiah, wawancara dan lain sebagainya. Setelah itu dilakukan pengutipan rujukan kemudian diinterpretasi sehingga menciptakan pengetahuan untuk dijadikan kesimpulan. Sedangkan metode kualitatif berbasis studi kasus yaitu penelitian ilmiah yang dilaksanakan dengan intensif, mendalam dan terinci mengenai suatu kasus agar mendapatkan pengetahuan dan pemecahan masalah dalam suatu kasus. Subjek dalam penelitian ini ialah anak Sekolah Dasar kelas 3, 4 dan 6 yang berusia 9-12 tahun. Adapun pengumpulan data /informasi menggunakan sebuah kuisioner. Kuisioner digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswanya. Jadi, mereka mengerjakan sebuah soal setelah mereka membaca materi yang diberikan. Kemudian mereka mengerjakan ulang setelah mereka menonton video animasi *Powtoon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media *Powtoon* mampu meningkatkan keefektifan hasil belajar siswa dengan dibuktikannya hasil nilai pada saat materi yang diberikan melalui media *Powtoon*, 15 dari 17 siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai terendah yaitu 70. Sedangkan jika yang diberikan materi hanya melalui ebook saja diperoleh nilai terendah yaitu 30.

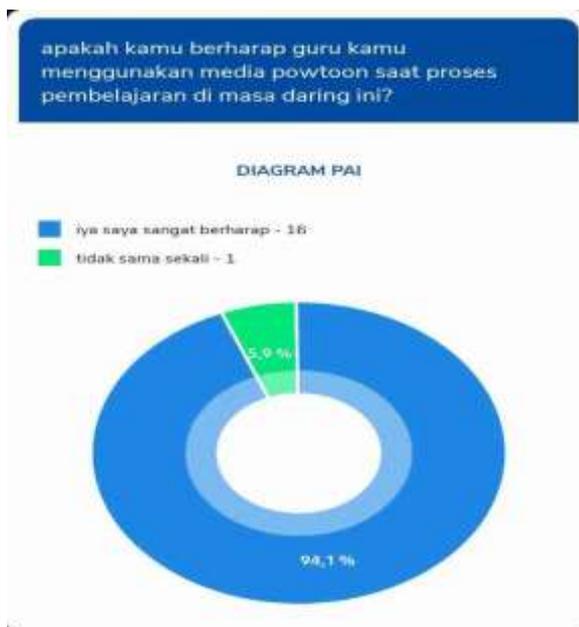
Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Siswa	Nilai		Keterangan
	Materi dari ebook	Materi dari <i>Powtoon</i>	
1	30	70	Naik
2	60	100	Naik
3	60	70	Naik
4	50	70	Naik
5	60	70	Naik
6	50	90	Naik
7	30	70	Naik
8	70	100	Naik
9	40	70	Naik
10	80	100	Naik
11	80	90	Naik

12	60	100	Naik
13	100	100	Tetap
14	70	100	Naik
15	80	80	Tetap
16	60	80	Naik
17	40	100	Tetap

Selama kurang lebih satu tahun melaksanakan pembelajaran jarak jauh yang menyebabkan pembelajaran tatap muka dihentikan kemudian diganti dengan pembelajaran secara daring. Sudah banyak upaya yang dilakukan guru dan sekolah dalam mengatasi pembelajaran jarak jauh ini. Berdasarkan gambar 1 ada sekitar 94,1 % siswa yang berharap bahwa kedepannya dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini bisa menggunakan media *Powtoon* sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran. Meskipun saat ini pembelajaran di beberapa sekolah dilaksanakan secara *blended learning*. Jadi belajar terkadang di rumah dan di sekolah. Akan tetapi, jika di rumah siswa berharap bisa menggunakan media *Powtoon*.

Penggunaan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran bersifat fleksibel dalam pemberian materi kepada siswa. Proses pembelajaran jarak jauh kini lebih nyata dengan diterapkannya media *Powtoon*. *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena menyajikan gambar-gambar yang menarik. Adanya kemampuan mengkombinasikan teks dan berbagai gambar sangat disukai. Adanya fitur animasi yang disediakan membuat pembelajaran daring tidak monoton lagi. Ditambah dengan *backsound* yang akan mendukung fitur lainnya.



Gambar 1. Harapan Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon*

Salah satu alasan mengapa siswa berharap gurunya bisa menyajikan materi menggunakan media pembelajaran *Powtoon* adalah karena media tersebut terasa menyenangkan bagi siswa. Dibuktikan pada gambar 2 dimana semua siswa merasa senang jika materi diberikan menggunakan media *Powtoon*.



Gambar 2. Perasaan Menggunakan Media *Powtoon*

Kemudian didukung juga dengan adanya sekitar 82,4% siswa yang dibuktikan dengan gambar 3 yang merasa penggunaan media *Powtoon* lebih mudah dipahami daripada materi yang hanya diberikan secara langsung. Berdasarkan pada gambar tersebut, media pembelajaran berbasis *Powtoon* bisa digunakan untuk proses pembelajaran guna meningkatkan hasil pembelajaran dan pemahaman siswa sendiri, khususnya mata pelajaran PKn. Apalagi dimasa pembelajaran jarak jauh ini siswa diminta supaya bisa memahami materi yang sudah diberikan dipelajari secara mandiri. Oleh karena itu, penggunaan media *Powtoon* yang menampilkan berbagai macam fitur animasi, seperti animasi kartun dan tulisan tangan bisa dijadikan sebagai salah satu solusinya supaya siswa lebih tertarik dalam belajar. Hal ini didukung oleh pendapat dari (Aksoy, 2012) yang menyatakan bahwa media pembelajaran animasi lebih efektif dari pada media lainnya. Dengan penggunaan media pembelajaran animasi ini, bisa membuat materi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa (Sukiyasa & Sukoco, 2013).



Gambar 3. Perbandingan Pemahaman Materi

Pembahasan

Pembelajaran PKn

Indonesia sudah masuk pada era globalisasi, yang ditandai dengan dititikberatkannya aspek-aspek seperti sosial, ekonomi, politik, pertahanan, keamanan dan budaya kepada kemajuan teknologi. Yang dimaksud dengan globalisasi ialah perubahan zaman karena pengaruh budaya luar (Murti, 2015). Kuatnya pengaruh negara maju dan lembaga internasional yang mengatur bidang ekonomi, keamanan negara serta ekonomi dunia menjadi tanda sebuah globalisasi. Pengaruh dari sebuah globalisasi ialah masuknya budaya-budaya dari luar yang akan membuat nilai-nilai luhur kebudayaan yang dijunjung tinggi dan melekat pada negara akan luntur (Ashifa & Dewi, 2021). Kondisi demikian akan memunculkan struktur baru yakni struktur yang mempengaruhi mentalitas dan pemikiran bangsa dalam menyikapi kondisi dunia saat ini. Oleh karenanya, perhatian penting sekarang yaitu permasalahan integrasi nasional yang selalu faktual terhadap negara dan bangsa Indonesia.

Melihat hal tersebut, Departemen Pertahanan dan Pendidikan sudah membuat penyesuaian kepada arah globalisasi, misalnya membekali siswa dan mahasiswa melalui kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan yang isinya memuat pentingnya kesadaran akan berbangsa dan bernegara (Damri, 2020). Maka dari itu Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berisi pengingat bahwa nilai-nilai kewajiban dan hak warga negara itu sangat penting. Semua hal yang dikerjakan seharusnya tidak boleh melenceng dari yang diharapkan

Ruang lingkup pelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu kesatuan dan persatuan bangsa, hukum, norma, dan aturan, hak asasi manusia, politik dan kekuasaan serta globalisasi (Apiarohmat, 2017). Tujuan Pendidikan kewarganegaraan yaitu menjadikan warga negara yang cerdas, baik dan bermanfaat bagi nusa dan bangsa (Izma, T., dan Kesuma, 2019). Pendidikan kewarganegaraan bermanfaat agar warga negara mengerti kewajiban dan hak kita sebagai warga negara agar kita faham peran kita sebagai bagian dari bangsa Indonesia (sahbudin, 2020).

Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting bagi jenjang sekolah dasar, karena nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa yang akan memberi dampak positif bagi negaranya (Wiyono, 2012), agar nantinya menjadi warga yang mempunyai disiplin tinggi, menjadi tauladan dan sikapnya bisa menjadi contoh untuk generasi muda lainnya. Maka hal tersebut harus ditanamkan sejak kecil. Jadi di sekolah dasar, pendidikan kewarganegaraan haruslah diberikan semaksimal mungkin. Mata pelajaran ini didalamnya terdapat pendidikan moral yang tujuannya yaitu mengembangkan dan membentuk sikap dan perilaku anak sesuai dengan lingkungannya. Nilai kedisiplinan juga dalam mata pelajaran ini diajarkan karena anak akan terbentuk moral yang tinggi dan ia pun nanti akan memiliki sifat menghargai satu sama lain. Orang yang berdisiplin, sedikit kemungkinan ia akan melanggar peraturan.

Pembelajaran PKn di SD memiliki ruang lingkup yakni aspek kesatuan dan persatuan bangsa misalnya toleransi antar suku dan agama, norma misalnya semua warga negara harus taat terhadap hukum dan jika melanggarnya kita akan mendapatkan sanksi, peraturan dan hukum misalnya semua siswa harus menaati aturan yang ada di sekolah, Kebutuhan masyarakat misalnya musyawarah jika ada permasalahan, hak asasi manusia misalnya kita harus memperjuangkan hak dan asasi kita sebagai manusia, konstitusi negara misalnya hubungan UUD 1945 dan Pancasila, serta politik dan kekuasaan misalnya sebagai warga negara harus mempunyai karakter yang ada pada Pancasila (Tirtoni, 2016).

Guru adalah peran penting pada dunia pendidikan. Guru yang mengubah sikap, pola pikir dan perilaku murid-muridnya kepada kehidupan yang lebih baik, mandiri dan bermartabat. Oleh karena itu, guru disebut *agent of change* (agen perubahan sosial). Kemampuan calon guru SD yang harus dimiliki ketika mengajar nanti misalnya memiliki pengetahuan yang luas, memiliki sikap peduli, percaya diri, sabar dalam menghadapi murid-muridnya, mampu memberikan motivasi dan nasehat, menjadi teladan bagi murid-muridnya, memiliki strategi pembelajaran yang menyenangkan agar murid semangat belajar dan tidak mudah bosan.

Pembelajaran PKn Menggunakan Media Powtoon

Pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19 ini tidak bisa dilepaskan dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi sangat berperan penting dan bermanfaat untuk melangsungkan pembelajaran yang efektif. (Muthmainnah, 2021) menyatakan bahwa selama pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh ini, guru, peserta didik, maupun orang tua dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dengan media daring. Apalagi guru sebagai pendidik dan pengajar harus bisa memanfaatkan dengan baik penggunaan teknologi tersebut. Selama pembelajaran jarak jauh ini juga guru harus bisa membuat inovasi, kreativitas, bahkan media pembelajaran apa yang cocok dan menarik dalam proses pembelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran jarak jauh terutama dalam pembelajaran PKn adalah penggunaan media *Powtoon*. Media pembelajaran *Powtoon* ini sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang mewajibkan penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar karena dengan adanya pemanfaatan teknologi, pembelajaran akan lebih efektif dan interaktif (Apriliani et al., 2021). Dalam penelitian ini, media *Powtoon* dijadikan sebagai media dalam penyampaian materi Pendidikan Kewarganegaraan di SD. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Hal ini terbukti pada Tabel 1. yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar dari beberapa siswa. Jadi aplikasi *Powtoon* ini bisa menjadi alternatif dalam pembelajaran, apalagi mata pelajaran PKn dinilai mata pelajaran yang membosankan, maka guru harus kreatif mungkin menyajikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menyatakan bahwa menggunakan media *Powtoon* dalam proses pembelajaran sangat baik. Dikarenakan media *Powtoon* yang memiliki berbagai keunggulan dan fitur animasi yang menarik, sehingga media *Powtoon* dapat menarik minat dan meningkatkan pembelajaran kepada peserta didik terutama pada pembelajaran PKn.

Pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* ini sangat membantu guru dalam pengajaran serta penyampaian materi pembelajaran PKn kepada peserta didik karena media *Powtoon* dapat menarik minat anak ketika dalam proses pembelajaran. Minat peserta didik ini dapat tertarik karena media *Powtoon* menyajikan animasi gambar bergerak yang tentunya disukai oleh peserta didik terutama anak Sekolah Dasar (SD). Selain itu, media *Powtoon* membuat proses pembelajaran menjadi mudah dipahami oleh peserta didik dari pada menggunakan materi dari buku saja.

Maka dari itu, sebaiknya guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Karena berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, setelah anak-anak membaca *e-book* yang sudah di buat, dari 10 soal rata-rata anak bisa menjawab 3-5 soal. Berbanding terbalik pada saat siswa diberikan materi menggunakan video *Powtoon*, dari 10 soal rata-rata anak bisa menjawab 7 bahkan ada yang betul semua. Ini menandakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memberikan dampak baik yang sangat besar.

Alasannya karena hanya diberi materi saja anak menjadi mudah bosan dan mengantuk. Dan berdasarkan survey yang telah dilakukan, sebagian besar anak-anak lebih senang dan lebih mudah memahami proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*, bahkan mereka berharap agar dimasa pembelajaran daring saat ini guru memberikan materi menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Powtoon* saat pembelajaran PKn di sekolah, maka proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan maksimal walaupun dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau jarak jauh. Dengan keberhasilan pembelajaran PKn di sekolah, diharapkan juga peserta didik dapat menjadi generasi yang cerdas dan cinta tanah air sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn di SD.

Kelebihan Pembelajaran PKn Menggunakan Powtoon

Keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh media pembelajarannya. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran, tenaga pendidik harus tepat dan benar, karena akan mempermudah dalam mencapai tujuan dan memudahkan siswa dalam belajar. Dalam setiap media pembelajaran selalu ada kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan aplikasi *Powtoon* sendiri ialah aplikasi yang bersifat interaktif dan menarik dalam hal audio ataupun visual. Aplikasi *Powtoon* meliputi semua aspek indra, penggunaan aplikasinya pun sangat mudah dan praktis karena siswa hanya meng klik saja link yang sudah diberikan oleh guru dan bisa di pelajari kapanpun dan dimanapun. Aplikasi *Powtoon* juga sangat bervariasi yang akan memberikan motivasi kepada siswa (Sholihah & Handayani, 2020).

Beragam animasi yang disediakan pada aplikasi *Powtoon* juga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dan memahami pembelajaran (Aziz, 2020). Aplikasi *Powtoon* juga memberi kebebasan dalam menentukan tema belajar kepada siswa, materinya pun disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak sekolah dasar, durasi yang diberikan tidak terlalu panjang sehingga siswa tidak mudah bosan dan mengantuk, apalagi pembelajaran PKn dikenal dengan pembelajaran yang membosankan dan mengantuk karena lebih banyak materi. Penyusunan multimedia dalam aplikasi *Powtoon* juga sangat baik, karena kualitas animasi, gambar, musik dan suara dalam video sangat bagus (Yulia & Ervinalisa, 2017). Kelebihan aplikasi *Powtoon* ialah penggunaannya yang sangat mudah tidak perlu mempunyai keahlian khusus dalam menggunakannya, karena cara nya tak berbeda jauh dengan memutar video pada umumnya yang berada di laptop, komputer, DVD dan lain sebagainya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn menggunakan aplikasi *Powtoon* itu sangat bagus dan efektif, karena aplikasi *Powtoon* mempunyai banyak fitur animasi, gambar, audio yang sangat menarik, penggunaannya yang sangat mudah, aplikasi *Powtoon* sudah meliputi semua aspek indra, pembelajarannya menjadi interaktif dan aplikasi *Powtoon* sudah memenuhi kriteria dalam media pembelajaran yaitu pedagogik, perancangan, isi dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi.

Kekurangan Pembelajaran PKn Menggunakan Powtoon

Disamping kelebihan pembelajaran PKn menggunakan *Powtoon*, maka pembelajarannya pun masih terdapat kekurangan. Pertama, aplikasi media *Powtoon* masih harus dibuka dengan *online* menggunakan internet. Sehingga jika tidak menggunakan internet, media *Powtoon* tidak bisa dibuka. Kedua, ketika ingin menyimpan file aplikasi media *Powtoon* ini memerlukan jaringan internet yang stabil dan baik. Dikarenakan file video hasil edit memerlukan kapasitas memori yang cukup besar (Fitriyani, 2019).

Ketiga, aplikasi media *Powtoon* masih berbayar jika menginginkan fitur yang lebih premium. Sehingga, jika aplikasi media *Powtoon* tidak berbayar, fitur yang dapat digunakan terbatas. Keempat, aplikasi media *Powtoon* ketika digunakan masih harus membutuhkan dukungan dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional. Kelima, aplikasi media *Powtoon* mengharuskan pengguna atau guru dapat mengoperasikan dan kemahiran untuk dapat menggunakannya

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat kesimpulan bahwa media *Powtoon* sangat efektif untuk dijadikan media pembelajaran PKn di sekolah dasar karena *Powtoon* menyajikan berbagai macam fitur animasi dan sebagian besar siswa-siswa mengalami peningkatan hasil belajar saat menggunakan media *Powtoon*. Siswa juga mengatakan lebih senang menggunakan media *Powtoon* dibandingkan hanya membaca materi saja. Apalagi di masa pembelajaran daring seperti ini, jika guru tidak kreatif menyediakan

5167 *Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar – Anti Muthmainnah, Nurul Nisa, Riswati Ashifa, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>

media pembelajaran, maka siswa akan semakin malas untuk belajar. Oleh karena itu media *Powtoon* merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, G. (2012). The Effects Of Animation Technique On The 7th Grade Science And Technology Course. *Creative Education*, 03(03), 304–308. <https://doi.org/10.4236/Ce.2012.33048>
- Apiarohmat, A. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Think, Pair, And Share Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Hak Asasi Manusia Di Kelas Xi Ipa Sman 1 Katapang) (Doctoral Dissertation, FKI)*.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/Pendas.8.2.129-145>
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Ppkn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.23887/Karmapati.V8i2.18386>
- Ashifa, R., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Strategi Pembangunan Karakter Bangsa Di Era Globalisasi. *Academy Of Education Journal*, 12(2), 215–226. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V12i2.682>
- Aziz, F. (2020). Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Menggunakan Aplikasi Powtoon Berbasis Video. *Dimar*, 2(1), 035–052.
- Creswell, J. (2018). *Educational Research. Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative And Qualitative Research*. Pearson-Prentice Hall.
- Damri, M. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Prenada Media.
- Daryono. (2011). *Pengantar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Izma, T., Dan Kesuma, V. Y. . (2019). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Bangsa. *Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 84-92. <https://jurnal.univpgr-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/2419>
- Kholilurrohmi, I. (2017). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semeseter 1 SMAN 1 Plere, Skripsi*. Yogyakarta : Univ. Negeri Yogyakarta.
- Murti, S. (2015). Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia Di Era Globalisasi. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(2), 177–184. [http://repository.unib.ac.id/11123/1/18-Sri Murti.Pdf](http://repository.unib.ac.id/11123/1/18-Sri%20Murti.Pdf)
- Muthmainnah, A. (2021). Pengaruh Gawai Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 121–124. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/4725>
- Nisa, N., & Dewi, D. A. (2021). Pancasila Sebagai Dasar Dalam Kebebasan Beragama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 890–896.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.

- 5168 *Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar – Anti Muthmainnah, Nurul Nisa, Riswati Ashifa, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>
- Sahbudin, S. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Melalui Model Problem Based Learning Di Sma Negeri 2 Lambu Kabupaten Bima Tahun 2018/2019*. <Http://Repository.Ummat.Ac.Id/1000/>
- Sholihah, I. N., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *PD ABKIN JATIM Open Journal*, 50–58. <Https://Ojs.Abkinjatim.Org/Index.Php/Ojspdabkin/Article/View/84>
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <Https://Doi.Org/10.21831/Jpv.V3i1.1588>
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar: Inovasi Melalui Strategi Habitiasi Dan Program Kegiatan Sekolah Berkarakte*.
- Winarno. (2020). *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan Panduan Kuliah Di Perguruan Tinggi*. Bumi Aksara.
- Wiyono, H. (2012). Pendidikan Karakter Dalam Bingkai Pembelajaran Di Sekolah. *Civis*, 2(2).
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24. <Https://Doi.Org/10.33373/His.V2i1.1583>