

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI WEB POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII MTS-SA DARUSSALIM BATI-
BATI**

**Dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan Mencapai Derajat
Strata Satu (S1) Pendidikan Matematika**

Oleh :

SITI SAMMANIAH

NIM. 1911102109002



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Sammaniah
Stambuk : 1911102109002
Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis/ajukan ini benar-benar hasil karya sendiri, dengan arahan komisi pembimbing dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan Skripsi ini hasil karya orang lain. Saya bersedia menerima segala konsekuensi/ sanksi atas perbuatan tersebut.

Banjar, Oktober 2023

Yang menyatakan

Siti Sammaniah

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Siti Sammaniah
NIM : 1911102109002
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
Web Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi
Aritmatika Sosial Kelas VII Mts-Sa Darussalim Bati-Bati

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan
Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan
Selatan Pada hari Selasa, Oktober 2023

Banjar, Oktober 2023

Dewan Penguji

Williza Yanti,M.Pd (Penguji I)
NIDN.1120069201

Farid Hidayat, M.Pd (Penguji II)
NIDN. 1126098902

Mia Fitria,S.Si,M.Pd (Penguji III)
NIDN. 1131058701

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas NU Kalimantan Selatan

Ketua Prodi Pendidikan Matematika
Universitas NU Kalimantan Selatan

Isnaniah,M.Pd
NIDN.

Azis Muslim, M.Pd
NIDN.170012082

ABSTRACT

Sammaniah Siti, 2023. Influence of Powtoon Web-based Learning Media Usage on Student Learning Results on Social Arithmetic Materials of Class VII Mts-Sa Darussalim Bati-Bati. University of Nahdlatul Ulama Kalimantan South School of Mathematical Education and Education Sciences. Guide (1). Rolina Amriyanti Ferita, M.Pd. Guide (2). Farid Hidayat, M.Pd

Keywords: Learning Media, Powtoon, Learning Results.

This study aims to find out how the use of learning media based on powtoon web application influences the learning habits of students of grade VII on the language material of line and arithmetic rows in Mts-Sa Darussalim Bati-Bati. The population of this study is a total of 7th grade students of 48 students distributed in du academy. The sample of this study was 48 students divided into experimental classes namely class VII-A 24 people and control class (VII-B) 24 people taken with purposive sampling techniques Max.(maximum variaton sampling). As for the type of research used, quantitative research is quasi-experimental using the Nonequivalent control group design in the form of pretests and posttests that use two acres of research samples. Data collection techniques are carried out through observations and tests. The pretest is given before the treatment to measure the student's initial understanding while the posttest is granted after the treatment is given for measuring the final understanding of the student. Technique of data analysis of students' learning results using one-way ANOVA (Analysis of Variance) statistical test. ANOVA test results The sig value obtained (0.0001) is much smaller than the commonly used level of significance ($\alpha = 0.05$). That is, there is a significant difference between the learning outcomes of students in both groups. Thus, Powtoon app-based learning has a positive impact in improving student learning performance compared to conventional learning.

ABSTRAK

Sammaniah Siti, 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Mts-Sa Darussalim Bati-Bati*. Program studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing (1). Rolina Amriyanti Ferita, M.Pd. Pembimbing (2). Farid Hidayat, M.Pd.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Hasil Belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi web *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi bahasan barisan dan deret aritmatika di Mts-Sa Darussalim Bati-Bati. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII sebanyak 48 siswa yang terdistribusi dalam dua kelas. Sampel penelitian ini adalah 48 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen yakni kelas VII-A sejumlah 24 orang dan kelas kontrol (VII-B) sejumlah 24 orang yang diambil dengan Teknik *purposive sampling Maksimal (maximum variation sampling)*. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif quasi eksperimen menggunakan desain *Nonequivalent control group* dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang menggunakan dua kelas sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui hasil observasi dan tes. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengukur pemahaman awal siswa sedangkan *posttest* diberikan setelah diberikan perlakuan untuk mengukur pemahaman akhir siswa. Teknik analisis data hasil belajar siswa dengan menggunakan uji statistik *One-Way ANOVA (Analysis of Variance)*. Hasil uji ANOVA Nilai sig yang diperoleh (0.0001) jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umum digunakan ($\alpha = 0.05$). Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelompok. Dengan demikian, pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran hanya bisa berlangsung apabila terdapat hubungan yang baik antara peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar (Zakiah, 2004). Pengajaran melibatkan interaksi antara berbagai komponen, termasuk interaksi antara peserta didik dan guru, penggunaan metode dan media, penggunaan perlengkapan dan peralatan, serta menciptakan lingkungan kelas yang mendukung pencapaian tujuan pengajaran. Keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran dapat dinilai dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar mencerminkan tingkat prestasi yang telah siswa peroleh setelah melalui evaluasi berupa tes. Biasanya, hasil belajar diungkapkan dalam bentuk nilai atau angka tertentu. Selain itu, hasil belajar juga mengindikasikan terjadinya perubahan dalam aspek kognitif (pemahaman), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan dan perilaku) (Sudjana & Rivai, 2002).

Pembelajaran di lingkungan sekolah saat ini mengalami penyesuaian dengan kemajuan teknologi informasi, yang mengakibatkan

perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas sudah menjadi kebutuhan penting di era global. Sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran, penggunaan teknologi ini menjadi media pembelajaran dan membutuhkan peralatan yang semakin canggih. (Warsita, 2008)

Pembelajaran melibatkan proses komunikasi yang penting antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi ini terdiri dari tiga komponen utama, yaitu pengirim pesan (pendidik), penerima pesan (peserta didik), dan pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran. Dalam praktek pembelajaran, seringkali terjadi kegagalan komunikasi di mana materi pembelajaran tidak diterima dengan maksimal oleh peserta didik. Untuk mencegah kesalahan komunikasi, media dan sumber belajar diperlukan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Salah satu media yang sering digunakan oleh pendidik adalah Microsoft Power Point.

Berdasarkan observasi di MTS Darussalim Bati-Bati, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan

penggunaan media oleh guru. Guru-guru di sekolah tersebut sudah pernah mendengar tentang media Powtoon dan ada yang telah menggunakannya, namun hanya dengan menggunakan tulisan dan gambar sederhana yang mirip dengan Microsoft Power Point. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dan merasa bosan seperti yang disampaikan oleh Guru Matematika di MTS Darussalim Bati-Bati¹. Di sisi lain, media Powtoon menyediakan berbagai fitur dan animasi yang beragam. Terdapat banyak media video praktis dan mudah digunakan saat ini, salah satunya adalah Powtoon. Penggunaan media Powtoon ini mudah dilakukan, pendidik tidak perlu menguasai aplikasi khusus, tetapi hanya perlu membuatnya melalui *website (online)*. Dengan memanfaatkan Powtoon, pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk presentasi yang lebih menarik, dengan berbagai animasi yang telah disediakan di dalam media Powtoon itu sendiri. Dengan menggunakan media Powtoon, pendidik dapat memberikan contoh nyata kepada siswa karena media tersebut menyediakan animasi dan

¹ Hasil Wawancara dengan Guru Matematika Ibu Halimah pada Tanggal 18 Agustus 2023 pukul 09.00

fitur-fitur yang mendukung. Bahkan, pendidik juga dapat menambahkan video, gambar, dan suara sesuai keinginan, yang tidak tersedia di Powtoon. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi aritmatika sosial secara jelas dan tentunya ini dapat memotivasi mereka untuk lebih antusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik.

Maka dengan adanya media Powtoon ini, diharapkan kualitas proses pembelajaran lebih baik dan siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan mempelajari materi ajar yang disampaikan oleh guru sehingga capaian hasil belajar siswa pun akan lebih baik. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan di atas peneliti akan mencoba mengkaji “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII MTS Darussalim Bati-Bati”.

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang di atas dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi masalah dari penelitian ini, antara lain :

1. Kurangnya interaksi yang baik antara pendidik (guru) dan peserta didik dalam proses

pembelajaran, yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Kegagalan dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik, yang mengakibatkan pemahaman materi yang tidak maksimal.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif, seperti Microsoft Power Point, yang membuat siswa kesulitan memahami materi dan merasa bosan.
4. Kurangnya pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dalam pembelajaran di kelas, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
5. Kesulitan siswa dalam memahami materi matematika, terutama dalam pembelajaran aritmatika sosial.
6. Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran, yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, penelitian ini akan mencoba mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa dalam materi aritmatika sosial di kelas VII MTS Darussalim Bati-Bati.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah yang dapat ditetapkan adalah:

1. Batasan Subjek: Penelitian akan difokuskan pada siswa kelas VII di MTS Darussalim Bati-Bati.
2. Batasan Materi: Penelitian akan berfokus pada pembelajaran aritmatika sosial.
3. Batasan Media Pembelajaran: Penelitian akan memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon.
4. Batasan Variabel: Penelitian akan memfokuskan pada pemahaman dan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen, serta penggunaan media Powtoon sebagai variabel independen.
5. Batasan Tujuan: Penelitian bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi aritmatika sosial.
6. Batasan Waktu: Penelitian akan dilakukan dalam periode tertentu sesuai dengan jadwal pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah.

Dengan menetapkan batasan masalah seperti ini, penelitian akan lebih terfokus dan terarah dalam menguji pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran aritmatika sosial di kelas VII MTS Darussalim Bati-Bati.

D. Rumusan Masalah

Identifikasi dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII MTS Darussalim Bati-Bati.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari teks ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran aritmatika sosial di kelas VII MTS Darussalim Bati-Bati.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian , antara lain :

1. Kontribusi terhadap pembelajaran aritmatika sosial: Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa dalam materi aritmatika sosial. Hasil penelitian dapat memberikan wawasan baru untuk meningkatkan

metode pembelajaran dan memberikan rekomendasi kepada pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran aritmatika sosial.

2. Meningkatkan efektivitas pembelajaran: Dengan mempelajari pengaruh media Powtoon terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti Powtoon, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.
3. Pengembangan teknologi pembelajaran: Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon. Melalui penelitian ini, akan diperoleh pemahaman lebih lanjut tentang potensi penggunaan Powtoon dalam konteks pembelajaran aritmatika sosial, sehingga dapat memberikan masukan untuk pengembangan teknologi pembelajaran yang lebih baik di masa depan.
4. Peningkatan motivasi siswa: Dengan menggunakan media Powtoon yang menarik dan

beragam fitur animasi, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Siswa dapat lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran aritmatika sosial, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka.

5. Rekomendasi bagi pendidik dan institusi pendidikan: Hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan institusi pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran aritmatika sosial. Rekomendasi ini dapat membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian di atas adalah :

1. Pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VII MTS Darussalim Bati-Bati. Hasil uji ANOVA Nilai sig yang diperoleh (0.0001) jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umum digunakan ($\alpha = 0.05$). Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelompok. Dengan demikian, pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional..
2. Penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran menambah antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan penggunaan teknologi animasi, siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam memahami materi pelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar pada hasil pretest dan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi Aritmatika Sosial di kelas VII MTS Darussalim Bati-Bati. Beberapa faktor yang menjelaskan mengapa kelompok eksperimen yang menggunakan Powtoon lebih unggul dibandingkan dengan kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

- Antusiasme dan Keterlibatan Siswa:

Penggunaan aplikasi Powtoon menambah antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Teknologi animasi yang ditawarkan oleh Powtoon membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, yang secara langsung meningkatkan partisipasi siswa. Saat siswa lebih antusias dan terlibat, mereka cenderung lebih fokus dan termotivasi untuk memahami materi pelajaran. Ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep.

➤ **Aktivitas Belajar yang Menyenangkan:**

Pembelajaran yang menggunakan animasi dan elemen visual menarik dari Powtoon membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka akan lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Ryan dan Deci (2000) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang mendukung motivasi intrinsik, seperti yang ditawarkan oleh media interaktif, dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

➤ **Pengaruh Positif pada Hasil Pretest dan Posttest:**

Data hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, tetapi juga berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar mereka. Keterlibatan yang tinggi mendorong siswa

untuk lebih aktif dalam menyerap materi dan lebih percaya diri dalam menghadapi tes.

Dengan demikian, dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi siswa, tetapi juga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar.

3. Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran. Penerapan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam lingkungan pendidikan.

B. Saran

1. Bagi Sekolah MTs Darussalim Bati-bati

Implementasikan Teknologi dalam Pembelajaran: Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan aplikasi Powtoon memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan prestasi belajar siswa. Sekolah dapat lebih aktif dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran, seperti memperluas penggunaan aplikasi pembuat konten animasi atau perangkat lunak pendukung lainnya. Hal ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. kasi Powtoon memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan prestasi belajar siswa. Sekolah dapat lebih aktif dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran, seperti memperluas penggunaan aplikasi pembuat konten animasi atau perangkat lunak pendukung

lainnya. Hal ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Implementasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi Powtoon, memiliki potensi besar untuk meningkatkan antusiasme dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan Powtoon, sekolah dapat mengambil langkah-langkah konkret untuk lebih aktif dalam mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan:

1. **Pelatihan Guru:** Sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan dan workshop bagi guru untuk mempelajari penggunaan aplikasi pembuat konten animasi seperti Powtoon atau perangkat lunak pendukung lainnya. Guru yang terampil dalam menggunakan teknologi akan lebih siap untuk mengintegrasikan alat-alat ini ke dalam rencana pembelajaran mereka.
2. **Integrasi dalam Kurikulum:** Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat diintegrasikan secara menyeluruh dalam kurikulum sekolah. Guru dapat merencanakan dan menyusun materi pelajaran dengan memasukkan elemen-elemen multimedia, termasuk video animasi dari Powtoon, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3. **Kolaborasi antara Guru:** Guru dapat berkolaborasi dan berbagi pengalaman serta sumber daya terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Mereka dapat saling memberikan tips, trik, dan sumber daya yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

4. **Pengembangan Materi Pembelajaran:** Sekolah dapat mengalokasikan sumber daya untuk pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi pembuat konten animasi. Pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

5. **Evaluasi dan Penyesuaian:** Penting untuk terus melakukan evaluasi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Guru dan sekolah dapat mengumpulkan umpan balik dari siswa dan melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan teknologi tersebut.

Dengan mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi Powtoon, sekolah dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, tetapi juga dapat membantu meningkatkan prestasi belajar mereka secara keseluruhan.

Berikut adalah beberapa contoh konkrit implementasi teknologi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon:

1. **Presentasi Pembelajaran:** Guru dapat menggunakan Powtoon untuk membuat presentasi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Mereka dapat menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dalam mata pelajaran tertentu, seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, atau Sejarah. Presentasi ini dapat diputar di kelas untuk

memperkuat pembelajaran atau dapat diakses secara online sebagai sumber belajar tambahan.

2. **Proyek Siswa:** Siswa dapat diberi tugas untuk membuat proyek menggunakan Powtoon sebagai cara untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Misalnya, mereka dapat membuat video animasi yang menjelaskan sebuah konsep, menyajikan laporan hasil penelitian, atau membuat cerita visual yang menampilkan pemahaman mereka tentang sebuah peristiwa sejarah.

3. **Pengayaan Materi Pelajaran:** Powtoon dapat digunakan sebagai alat untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Guru dapat membuat video animasi yang menyajikan ringkasan materi atau menjelaskan konsep-konsep penting dalam bentuk yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Ini dapat digunakan sebagai pengayaan atau materi tambahan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang topik tertentu.

4. **Pembuatan Tutorial:** Guru atau siswa yang mahir dalam suatu bidang tertentu dapat menggunakan Powtoon untuk membuat tutorial atau panduan belajar. Misalnya, siswa yang mahir dalam Matematika dapat membuat tutorial tentang cara menyelesaikan masalah-masalah matematika yang rumit, sementara guru bahasa dapat membuat tutorial tentang tata bahasa atau kosakata baru dalam bahasa yang dipelajari.

5. **Pembelajaran Jarak Jauh:** Powtoon dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Guru dapat membuat video pembelajaran yang siswa bisa akses di rumah sebagai pengganti atau pelengkap

pembelajaran di kelas. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun mereka berada. Dengan implementasi teknologi seperti Powtoon dalam pembelajaran, sekolah dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa pada era digital ini.

1. Bagi Universitas NU

Dukung Riset dan Pengembangan: Universitas dapat lebih mendukung upaya riset dan pengembangan dalam bidang pembelajaran dan teknologi pendidikan. Dengan memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai, universitas dapat mendorong dosen dan mahasiswa untuk melakukan penelitian yang lebih banyak tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Universitas memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung riset dan pengembangan dalam bidang pembelajaran dan teknologi pendidikan. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil oleh universitas untuk mendukung upaya riset dan pengembangan:

1. **Memberikan Dukungan Keuangan:** Universitas dapat memberikan dukungan keuangan dalam bentuk hibah riset kepada dosen dan mahasiswa yang ingin melakukan penelitian tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hibah ini dapat digunakan untuk biaya penelitian, pembelian perangkat lunak dan perangkat keras, serta penggajian peneliti.

2. **Menyediakan Fasilitas dan Infrastruktur:** Universitas dapat menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung riset dan pengembangan dalam bidang teknologi pendidikan. Ini termasuk akses ke

laboratorium komputer, perangkat lunak khusus, perpustakaan digital, dan ruang kolaborasi untuk tim riset.

3. **Membentuk Tim Riset:** Universitas dapat membentuk tim riset yang terdiri dari dosen, peneliti, dan mahasiswa untuk fokus pada pengembangan teknologi pendidikan. Tim ini dapat bekerja sama dalam proyek-proyek riset, berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta menghasilkan publikasi ilmiah yang berkualitas.

4. **Mendorong Kolaborasi Antar-disiplin:** Universitas dapat mendorong kolaborasi antar-disiplin dalam riset teknologi pendidikan. Misalnya, tim riset dapat terdiri dari ahli dalam bidang pendidikan, ilmu komputer, psikologi, dan desain instruksional untuk menghasilkan solusi yang holistik dan berbasis bukti.

5. **Mengadakan Konferensi dan Workshop:** Universitas dapat mengadakan konferensi dan workshop tentang teknologi pendidikan untuk membahas tren terbaru, berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta memfasilitasi kolaborasi antara para peneliti dan praktisi pendidikan.

6. **Mendorong Publikasi dan Diseminasi Hasil Riset:** Universitas dapat mendorong dosen dan mahasiswa untuk mempublikasikan hasil riset mereka dalam jurnal ilmiah, konferensi, dan seminar. Selain itu, universitas juga dapat mendukung upaya diseminasi hasil riset kepada praktisi pendidikan dan masyarakat umum melalui pelatihan, seminar, dan media sosial.

Dengan memberikan dukungan yang memadai untuk riset dan pengembangan dalam bidang teknologi pendidikan, universitas dapat berperan sebagai pusat

inovasi dan pemimpin dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di era digital ini.

3. Bagi Guru

Meningkatkan kompetensi dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan adalah langkah penting bagi guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa. Berikut adalah beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk terus meningkatkan kompetensi mereka dalam hal ini:

1. Pelatihan dan Workshop: Guru dapat mengikuti pelatihan dan workshop yang diselenggarakan oleh sekolah, lembaga pendidikan, atau penyedia layanan pelatihan profesional. Pelatihan ini dapat mencakup penggunaan berbagai alat pembelajaran digital, strategi pengajaran berbasis teknologi, dan integrasi teknologi dalam kurikulum.

2. Pembelajaran Mandiri: Guru dapat melakukan pembelajaran mandiri melalui studi literatur, tutorial online, atau kursus daring. Ada banyak sumber daya yang tersedia secara online, seperti tutorial YouTube, kursus MOOC (Massive Open Online Course), dan platform pembelajaran seperti Udemy atau Coursera yang dapat membantu guru meningkatkan keterampilan teknologi mereka.

3. Kolaborasi dengan Sesama Guru: Kolaborasi dengan sesama guru juga dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Guru dapat berbagi pengalaman, tips, dan sumber daya dengan sesama guru, serta belajar satu sama lain melalui kolaborasi proyek atau diskusi kelompok.

4. Eksplorasi Berbagai Aplikasi Pembelajaran: Selain Powtoon, guru dapat mengeksplorasi berbagai aplikasi dan perangkat lunak pendukung lainnya yang dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran. Misalnya, aplikasi seperti Kahoot untuk kuis interaktif, Flipgrid untuk diskusi video, atau Nearpod untuk pembelajaran berbasis multimedia. Dengan menggali berbagai alat pembelajaran digital, guru dapat memilih yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka dan siswa mereka.

5. Berpartisipasi dalam Komunitas Pendidikan: Guru dapat bergabung dalam komunitas pendidikan, baik secara lokal maupun daring, di mana mereka dapat berdiskusi, bertukar ide, dan mendapatkan dukungan dari sesama pendidik. Komunitas pendidikan juga seringkali menjadi tempat yang bagus untuk menemukan inspirasi, mencari solusi atas tantangan tertentu, dan berbagi pengalaman dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dengan terus meningkatkan kompetensi dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa pada era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2002. Psikologi umum. Bandung: Mandar Maju.

Ahmad. 2018. Bimbingan dan konseling di Sekolah: Konsep, teori, dan aplikasinya. Kencana.
Agustin, M. (2011). Permasalahan belajar dan inovasi pembelajaran. Bandung: PT. Refika Aditama.

Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan media powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122-127.

Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang. *Jurnal Jpsd*, 4(1), 47-53.

Asni Wati Attimena.(2021). Efektifitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII PPS ISHAKA Ambon. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon.

Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).

Gie, The Liang. (2002). Cara Belajar Yang Efisien. Yogyakarta: PUBIB.

Hamalik, Oemar. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Sinar Grafika

Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah

Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190-199.

Karwono dan Heni Mularsih. 2018. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Laa, N., Winata, H., & Meilani, R. I. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(2), 251-260.

Nana sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1-8.

Sadiman. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surya Subrata. (2002). *Psikologi Umum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya: Rosda.

Suwarna, dkk. 2006. *Pengajaran Mikro Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). (2003) Jakarta: Sinar Grafika.

Widhiarso, W. (2020). *KATEG: Program Bantu Analisis Kategorisasi Skor*. Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Winataputra. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2002. Psikologi umum. Bandung: Mandar Maju.
- Ahmad. 2018. Bimbingan dan konseling di Sekolah: Konsep, teori, dan aplikasinya. Kencana.
- Agustin, M. (2011). Permasalahan belajar dan inovasi pembelajaran. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan media powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122-127.
- Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang. *Jurnal Jpsd*, 4(1), 47-53.
- Asni Wati Attimena.(2021). Efektifitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII PPS ISHAKA Ambon.Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri(IAIN) Ambon.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Gie, The Liang. (2002). Cara Belajar Yang Efisien. Yogyakarta: PUBIB.
- Hamalik, Oemar. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Sinar Grafika
- Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190-199.
- Karwono dan Heni Mularsih. 2018. Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Laa, N., Winata, H., & Meilani, R. I. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(2), 251-260.
- Nana sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1-8.

Sadiman. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surya Subrata. (2002). *Psikologi Umum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya: Rosda.

Suwarna, dkk. 2006. *Pengajaran Mikro Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). (2003) Jakarta: Sinar Grafika.

Widhiarso, W. (2020). *KATEG: Program Bantu Analisis Kategorisasi Skor*. Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Winataputra. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.