

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
POWTOON TERHADAP CAPAIAN PEMBELAJARAN PENGETAHUAN PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMPN 19 SURABAYA**
**Tiara Inas Salsabila¹⁾, Agus Suprijono²⁾, Sukma Perdana Prasetya³⁾, Silvi
Nur Afifah⁴⁾**

S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menilai pengaruh media *Powtoon* dalam meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 19 Surabaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment. Subjek penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test menggunakan instrumen tes objektif. Analisis data memanfaatkan uji statistik komparatif untuk melihat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian pembelajaran pada kelas yang memanfaatkan *Powtoon* dibandingkan kelas yang menggunakan *PowerPoint* pasif berisi teks panjang tanpa visual yang menarik. Temuan tersebut menandakan bahwa media berbasis animasi dan visualisasi mampu memperkuat keterlibatan kognitif serta memperkaya pemahaman peserta didik. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa *Powtoon* layak diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi pengetahuan IPS. Saran penelitian mendorong guru untuk mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran serta memperluas penerapan pada materi IPS lainnya agar efektivitasnya dapat diuji lebih luas.

Kata kunci: *Powtoon*, Capaian Pembelajaran Pengetahuan, IPS

Abstract

This study aims to assess the effect of Powtoon media in improving the learning outcomes of eighth-grade students in Social Studies at SMPN 19 Surabaya. The study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research subjects consisted of an experimental class and a control class. Data collection was conducted through pre-tests and post-tests using objective test instruments. Data analysis utilized comparative statistical tests to see the difference in learning outcome improvement between the two groups. The results showed an increase in learning achievement in the class that used Powtoon compared to the class that used passive PowerPoint containing long texts without attractive visuals. These findings indicate that animation and visualization-based media can strengthen cognitive engagement and enrich students' understanding. The conclusion of the study confirms that Powtoon is suitable for use as an alternative learning medium that supports the achievement of social studies knowledge competencies. The study recommends that teachers integrate interactive media into their teaching and expand its application to other social studies materials so that its effectiveness can be tested more broadly.

Keywords: *Powtoons, Learning Outcomes Knowledges, IPS*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi (Prasetyo et al., 2023). Perkembangan media belajar digital mendorong guru untuk mengadopsi media berbasis multimedia guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Powtoon*, yaitu aplikasi pembuat video animasi yang bersifat interaktif dan visual (Laili, 2022). Media ini memberikan alternatif penyampaian materi yang lebih kreatif dan variatif dibandingkan media konvensional. Keunggulan *Powtoon* terletak pada fitur-fiturnya yang interaktif, seperti animasi kartun, tulisan tangan, dan transisi yang hidup. Selain itu, kemudahan dalam mengatur timeline menjadikan aplikasi ini lebih ramah pengguna dibandingkan media daring lainnya, sehingga guru dapat menggunakannya secara efisien dalam proses penyusunan bahan ajar (Putu et al., 2023). Penggunaan *Powtoon* selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman konsep. Melalui visualisasi dan animasi, peserta didik dapat mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki (Yulianti et al., 2021). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berpotensi memperkuat proses konstruksi pengetahuan secara lebih bermakna.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 19 Surabaya masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam pemahaman materi yang bersifat abstrak dan luas. IPS mencakup berbagai disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang menuntut pemahaman konseptual mendalam (Aryanta & Sudrajat, 2022). Hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik masih bergantung pada buku teks dan *PowerPoint* pasif yang didominasi teks panjang. Kondisi tersebut diperparah oleh rendahnya literasi digital peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Data angket menunjukkan bahwa 78% peserta didik lebih memilih buku teks dan *PowerPoint* pasif, sementara hanya 22% yang mencoba mencari referensi sumber belajar digital. Situasi ini berpotensi menghambat ketercapaian pembelajaran pengetahuan secara optimal. Minimnya penerapan media interaktif menyebabkan pembelajaran berlangsung satu arah dan kurang menstimulus keterlibatan kognitif peserta didik. Akibatnya, capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik pada pembelajaran IPS belum optimal.

Rendahnya penerapan media interaktif mendorong perlunya inovasi untuk meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik. Peneliti mengimplementasikan *Powtoon* sebagai media pembelajaran digital berbasis video animasi interaktif. Materi IPS tentang perdagangan internasional dikemas dalam video berdurasi 7–10 menit untuk digunakan dalam dua kali pertemuan. Media ini dirancang untuk menonjolkan poin-poin penting sekaligus membuka ruang diskusi di kelas. Data hasil pra-survei menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mengenal maupun menggunakan *Powtoon* dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat urgensi penerapan media interaktif sebagai solusi pembelajaran IPS. Penggunaan *Powtoon* diharapkan mampu memvisualisasikan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Selain itu, media ini memberi peluang terciptanya pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Powtoon* berpotensi meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik. Studi Lestari et al. (2023) dan Dewi et al. (2024) membuktikan bahwa *Powtoon* mampu meningkatkan keterlibatan dan

pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penelitian Azzaha et al. (2022) menegaskan efektivitas *Powtoon* dalam pembelajaran daring, meskipun terdapat kendala teknis. Namun, Noviarta dan Junaidi (2023) menemukan bahwa *Powtoon* tidak selalu berdampak signifikan, tergantung pada konteks pembelajaran. Perbedaan hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas media dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Oleh karena itu, kajian lebih lanjut pada konteks pembelajaran tatap muka menjadi penting. Gambaran umum temuan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif cenderung lebih efektif ketika dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini mengindikasikan perlunya penelitian yang menguji *Powtoon* sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Berdasarkan analisis kondisi empiris dan kajian penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Powtoon* terhadap capaian pembelajaran pengetahuan IPS kelas VIII SMPN 19 Surabaya. Penelitian ini menitikberatkan pada pembelajaran tatap muka, berbeda dari sebagian besar studi sebelumnya yang berfokus pada pembelajaran daring. Kebaruan penelitian terletak pada pengukuran capaian kognitif melalui uji kompetensi yang terstruktur. Selain itu, penelitian ini juga memperhatikan keterlibatan aktif peserta didik selama penggunaan media. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, *Powtoon* dipandang sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen nonequivalent control group* untuk menguji pengaruh media pembelajaran interaktif *Powtoon* terhadap capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *Powtoon* dan kelas kontrol yang menggunakan *PowerPoint* pasif berisi teks panjang tanpa visual yang menarik. Penelitian dilaksanakan di SMPN 19 Surabaya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Perdagangan Internasional pada mata pelajaran IPS kelas VIII, yang dipilih karena bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman mendalam. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan memilih kelas VIII-B sebagai kelompok eksperimen dan VIII-H sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 35 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, tes pre-test dan post-test, serta dokumentasi untuk memperoleh data yang komprehensif. Instrumen tes diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS 23. Analisis data diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene* sebelum pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* dua ekor serta diperkuat dengan perhitungan *Effect Size* dan *N-Gain Score* untuk mengetahui besaran dan efektivitas peningkatan capaian pembelajaran pengetahuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi hasil data difokuskan pada gambaran perubahan capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran berlangsung. Alasan peneliti memilih media *Powtoon* digunakan di kelas eksperimen karena bersifat interaktif dan animatif, sehingga lebih menarik dan mampu meningkatkan perhatian

serta motivasi belajar siswa (Rahmawati, 2022). Sedangkan media *PowerPoint* digunakan di kelas kontrol karena merupakan media presentasi yang umum dipakai guru. Perbedaannya terletak pada tingkat interaktivitas dan visualisasi. *Powtoon* menampilkan animasi, gerak, dan audio yang lebih dinamis, sedangkan *PowerPoint* cenderung statis dengan teks dan gambar. Keduanya sama-sama merupakan media berbasis teknologi, digunakan untuk menyampaikan materi IPS yang sama, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Pengukuran awal capaian pembelajaran pengetahuan melalui pre-test yang menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang relatif sebanding. Setelah perlakuan pembelajaran diberikan, hasil post-test memperlihatkan adanya perbedaan peningkatan capaian pembelajaran yang cukup jelas. Peningkatan tersebut tercermin dari perolehan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelompok yang memperoleh pengalaman belajar berbasis media interaktif *Powtoon*. Data kuantitatif yang diperoleh menunjukkan bahwa proses pembelajaran memberikan kontribusi nyata terhadap pemahaman konsep IPS. Perbandingan hasil pre-test dan post-test menjadi dasar untuk menilai efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, hasil data memberikan gambaran empiris mengenai perubahan capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik secara terukur. Tahap selanjutnya difokuskan pada pengujian validitas instrumen pre-test dan post-test guna menjamin bahwa setiap butir soal mampu mengukur capaian pembelajaran pengetahuan secara tepat dan akurat.

Uji validitas instrumen dilakukan untuk memastikan kelayakan soal pre-test dan post-test dalam mengukur capaian pembelajaran pengetahuan. Pengujian menggunakan teknik *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS versi 23. Instrumen diujicobakan kepada 35 peserta didik di luar sampel penelitian agar tidak terpengaruh perlakuan. Jumlah responden tersebut telah memenuhi ketentuan minimal uji validitas sebagaimana pandangan Kurniawan dan Pratiwi (2021). Hasil analisis menunjukkan seluruh butir soal yang berjumlah 25 memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel 0,344. Temuan ini menandakan bahwa setiap item instrumen dinyatakan valid. Oleh karena itu, instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No. Soal	r hitung	r tabel = N = 35	Kesimpulan
1	0.396	0.344	VALID
2	0.430	0.344	VALID
3	0.526	0.344	VALID
4	0.524	0.344	VALID
5	0.446	0.344	VALID
6	0.520	0.344	VALID
7	0.352	0.344	VALID
8	0.475	0.344	VALID
9	0.397	0.344	VALID
10	0.398	0.344	VALID
11	0.612	0.344	VALID
12	0.411	0.344	VALID
13	0.405	0.344	VALID
14	0.570	0.344	VALID
15	0.542	0.344	VALID
16	0.489	0.344	VALID
17	0.396	0.344	VALID
18	0.354	0.344	VALID
19	0.396	0.344	VALID
20	0.364	0.344	VALID

21	0.368	0.344	VALID
22	0.381	0.344	VALID
23	0.352	0.344	VALID
24	0.353	0.344	VALID
25	0.368	0.344	VALID

Setelah seluruh butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan, langkah selanjutnya adalah menguji tingkat konsistensi instrumen agar hasil pengukuran yang diperoleh bersifat stabil dan dapat dipercaya. Oleh karena itu, dilakukan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen tes mampu memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik (Aulia, 2021). Analisis reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* melalui SPSS versi 23. Kriteria interpretasi reliabilitas menunjukkan bahwa nilai $\alpha \geq 0,70$ termasuk kategori tinggi. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,745. Nilai tersebut menandakan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi. Konsistensi ini menunjukkan bahwa instrumen mampu mengukur capaian pembelajaran secara stabil. Dengan demikian, instrumen dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.745	25

Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan data memenuhi ketentuan analisis statistik inferensial (Zahra, 2020). Pengujian meliputi uji normalitas dan uji homogenitas sebagai dasar penggunaan uji parametrik. Uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 peserta didik. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi pre-test dan post-test pada kedua kelas berada di atas 0,05. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Kontrol	.913	35	.129
	Posttest Kelas Kontrol	.943	35	.269
	Pretest Kelas Ekperimen	.928	35	.244
	Posttest Kelas Eksperimen	.922	35	.162
a. Lilliefors Significance Correction				

Tahap selanjutnya uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* yang bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians data antara kelompok yang dibandingkan (Nuzulia, 2020). Kriteria pengujian menyatakan bahwa data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil analisis temuan menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,434 berada di atas 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa varians data antar kelompok bersifat homogen. Oleh karena itu, asumsi homogenitas terpenuhi sehingga perbandingan antar kelompok dapat dilakukan secara sah.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.918	3	136	.434
	Based on Median	.338	3	136	.798
	Based on Median and with adjusted df	.338	3	124.48 3	.798
	Based on trimmed mean	.865	3	136	.461

Data yang telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas menjadi dasar untuk melakukan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian ini bertujuan mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan dalam capaian pembelajaran pengetahuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis menggunakan *Independent Samples t-Test* dengan bantuan SPSS versi 23. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah 0,05. Temuan ini menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Powtoon* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Asumsi Varians	F (Levene)	Sig. (Levene)	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	0.172	0.679	-8.116	68	0.000	-11.029	1.359	-13.740	-8.317
Equal variances not assumed	—	—	-8.116	67.481	0.000	-11.029	1.359	-13.740	-8.317

Hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan perlu dilengkapi dengan analisis untuk mengetahui besaran pengaruh perlakuan yang diberikan (Ramadhani et al., 2023). Pengukuran besaran pengaruh tersebut dilakukan dengan rumus uji *effect size* guna menilai kekuatan dampak pembelajaran terhadap capaian pembelajaran pengetahuan. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *d* sebesar 1,94. Nilai tersebut termasuk dalam kategori pengaruh sangat besar. Temuan ini menandakan bahwa pengaruh *Powtoon* tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis. Peningkatan capaian pembelajaran terjadi secara konsisten pada kelas eksperimen. Dengan demikian, media *Powtoon* terbukti sangat efektif dalam pembelajaran IPS.

Tabel 6. Uji Effect Size

Menghitung Standar Deviasi Gabungan (SD_{pooled})	Menghitung Cohen's d
$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)SD_1^2 + (n_2 - 1)SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$	$d = \frac{M_{post} - M_{pre}}{SD_{pooled}}$
$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{34(5,429)^2 + 34(5,928)^2}{68}}$	$d = \frac{86,17 - 75,14}{5,684}$
$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{34(29,474) + 34(35,140)}{68}}$	$d = \frac{11,03}{5,684}$
$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{1002,116 + 1194,760}{68}}$	$d \approx 1,94$
$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{2196,876}{68}}$	
$SD_{pooled} = \sqrt{32,307}$	
$SD_{pooled} \approx 5,684$	

Besarnya pengaruh perlakuan yang telah diketahui melalui uji *effect size* perlu dilengkapi dengan analisis tingkat peningkatan capaian pembelajaran peserta didik. Analisis tersebut dilakukan melalui perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas peningkatan kemampuan peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung (Dasmo et al., 2020). Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,5914. Nilai tersebut berada pada kategori sedang dengan persentase peningkatan 59 persen. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konseptual peserta didik. Pembelajaran dengan *Powtoon* memberikan dampak positif terhadap perkembangan pengetahuan. Dengan demikian, media *Powtoon* tergolong cukup efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	35	.29	.88	.5914	.15502
Ngain_Persen	35	28.57	87.50	59.1366	15.50215
Valid N (listwise)	35				

Respon peserta didik terhadap proses pembelajaran perlu dianalisis untuk melengkapi temuan kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes. Analisis ini dilakukan melalui pengolahan data angket guna mengetahui persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Powtoon* yang diterapkan. Angket diberikan kepada 35 peserta didik kelas eksperimen setelah pembelajaran selesai. Hasil analisis menunjukkan bahwa respon peserta didik berada pada kategori sangat baik. Persentase rata-rata respon mencapai 90,54 persen. Temuan ini menunjukkan bahwa *Powtoon* diterima secara positif oleh peserta didik. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa peserta didik menilai media *Powtoon* lebih mudah digunakan untuk membantu memahami materi IPS dengan adanya fitur visual dan animasi, penyajian yang menarik, serta tampilan yang tidak membosankan. Dengan demikian, media *Powtoon* dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan IPS.

Tabel 8. Hasil Presentase Angket

Presentase rata-rata	Kategori
90,54%	Sanagat baik

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan pada keterkaitan antara penggunaan media *Powtoon* dan peningkatan capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik dalam perspektif konstruktivisme. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *Powtoon* mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman. Proses pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan melibatkan aktivitas kognitif yang mendorong pengolahan informasi secara bermakna. Hasil uji statistik memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Perbedaan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar bukan terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai dampak dari perlakuan pembelajaran. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen mencapai 86,17, sedangkan kelas kontrol hanya 75,14. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian hasil belajar. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran efektif harus menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan.

Perspektif konstruktivisme Jean Piaget menjelaskan bahwa belajar terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru (Kurniasari & Surya, 2021). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pre-test ke post-test pada kelas eksperimen dari 66,94 menjadi 86,17. Peningkatan ini menandakan bahwa peserta didik berhasil mengasimilasi informasi baru yang diperoleh melalui media *Powtoon*. Nilai N-Gain sebesar 0,5914 menunjukkan kategori peningkatan sedang yang mencerminkan perubahan struktur kognitif secara bermakna. Proses ini terjadi ketika peserta didik menyesuaikan skema lama dengan konsep baru yang disajikan secara visual dan kontekstual. Media *Powtoon* membantu memfasilitasi proses tersebut melalui tampilan animasi yang memperjelas konsep abstrak. Perubahan skor tersebut menunjukkan terjadinya akomodasi sebagaimana dijelaskan dalam teori Piaget. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *Powtoon* terbukti mendukung perkembangan kognitif peserta didik secara sistematis.

Konsep konflik kognitif dalam teori Piaget juga tercermin dalam hasil penelitian ini. Peserta didik dihadapkan pada informasi baru yang berbeda dari pemahaman awal sehingga mendorong terjadinya restrukturisasi kognitif. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan capaian belajar yang tervalidasi oleh instrumen dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel 0,344. Konflik kognitif muncul ketika peserta didik membandingkan pemahaman awal dengan informasi baru yang disajikan melalui *Powtoon*. Proses ini mendorong peserta didik berpikir kritis dan melakukan evaluasi terhadap pemahamannya. Data hasil post-test menunjukkan bahwa peserta didik mampu menyelesaikan konflik kognitif tersebut secara efektif. Peningkatan capaian belajar menjadi indikator bahwa proses belajar berlangsung secara bermakna. Temuan ini memperkuat pandangan Piaget bahwa konflik kognitif merupakan prasyarat penting dalam pembentukan pengetahuan (Fitriani & Sari, 2020).

Teori konstruktivisme sosial Vygotsky tercermin melalui peran media *Powtoon* sebagai *scaffolding* dalam pembelajaran. *Powtoon* berfungsi sebagai alat bantu yang membantu peserta didik memahami materi dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) (Kurniasari & Surya, 2021). Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih tinggi dibanding

kelas kontrol pada kondisi data homogen ($\text{sig. } 0,434 > 0,05$). Media visual dan audio dalam *Powtoon* membantu peserta didik mencapai pemahaman yang sebelumnya sulit dicapai secara mandiri. Proses ini menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dalam konteks sosial dan mediatif. Dukungan visual berperan sebagai alat bantu kognitif yang mempercepat pemahaman konsep. Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran dengan scaffolding menghasilkan capaian yang lebih optimal. Temuan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky mengenai pentingnya bantuan dalam proses belajar.

Efektivitas pembelajaran juga diperkuat oleh hasil uji effect size dengan nilai Cohen's d sebesar 1,94 yang termasuk dalam kategori pengaruh sangat besar. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powtoon* tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar. Peserta didik mampu membangun representasi mental yang lebih jelas melalui tampilan visual dan animasi yang disajikan. Informasi yang disajikan secara sistematis membantu peserta didik mengaitkan konsep perdagangan internasional dengan konteks nyata. Proses ini mendukung terbentuknya pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Hasil angket respon peserta didik semakin memperkuat temuan penelitian ini. Persentase respon sebesar 90,54% menunjukkan kategori sangat baik dan mencerminkan tingginya tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Nilai reliabilitas angket sebesar 0,745 menunjukkan bahwa data yang diperoleh bersifat konsisten dan dapat dipercaya. Respon positif tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik merasa terbantu dengan penggunaan media *Powtoon* dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam membangun pengetahuan.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa peserta didik merasakan manfaat langsung dari penggunaan media *Powtoon* sebagai sarana pembelajaran. Penyajian materi yang visual, sistematis, dan kontekstual membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah. Media ini berfungsi sebagai alat bantu kognitif yang efektif dalam memfasilitasi proses internalisasi pengetahuan. Kondisi tersebut menunjukkan keberhasilan penerapan *scaffolding* dalam pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mengolah dan mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Hal ini memperkuat temuan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif mampu meningkatkan kualitas pemahaman konseptual secara signifikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan kesesuaian yang kuat antara temuan empiris dan teori konstruktivisme Jean Piaget serta Lev Vygotsky. Proses asimilasi, akomodasi, konflik kognitif, dan *scaffolding* terbukti terjadi secara nyata selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *Powtoon* mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Perbedaan capaian pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memperkuat bahwa pembelajaran konstruktivistik lebih efektif dibandingkan pembelajaran pasif. Dengan demikian, media *Powtoon* layak direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS secara signifikan dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 19 Surabaya menunjukkan bahwa media interaktif tersebut mampu meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik secara nyata. Hasil analisis kuantitatif uji *Independent Simple t- test* memperlihatkan adanya perbedaan hasil belajar yang

bermakna antara kelas eksperimen yang menggunakan *Powtoon* dan kelas kontrol yang menerapkan *PowerPoint* pasif. Temuan ini diperkuat oleh bukti uji *effect size* yang pengaruh penerapan media *Powtoon* tergolong berdampak sangat tinggi dalam meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik. Respons angket peserta didik terhadap penyajian materi melalui animasi interaktif *Powtoon* juga menunjukkan penerimaan yang sangat baik, yang dibuktikan dengan tingginya capaian pembelajaran pengetahuan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa *Powtoon* layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan capaian pembelajaran pengetahuan IPS. Implikasi penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta menyesuaikan praktik pendidikan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanta, R., & Sudrajat. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Modul “Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam” Terhadap Hasil Belajar IPS di SMPN 1 Kebumen. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 1–9.
- Aulia, E. (2021). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 8(9), 6–25.
- Azzaha, B. N., Mufidah, N., & Aprianti, M. (2022). Penggunaan Media *Powtoon* Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran IPS. *ASANKA: Journal Of Social Science And Education*, 3(2). <https://doi.org/10.21154/asanka.v3i2.5167>
- Dasmo, Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 99–102.
- Dewi, A. A. A. M. W., Mudana, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/pips.v8i1.3244>
- Fitriani, A., & Sari, A. R. (2020). Penerapan Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran: Studi Konsep Zone Of Proximal Development Lev Vygotsky. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 34–42. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v21i1.1234>
- Kurniasari, I., & Surya, E. (2021). Konstruktivisme dalam pembelajaran IPS: Perspektif teori Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial*, 10(2), 87–94.
- Kurniawan, A., & Pratiwi, S. (2021). Analisis Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan Menggunakan Pendekatan Kuantitatif. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 145–158.
- Laili, L. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Powtoon* Disertai LKPD Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(1), 45–56.
- Lestari, N. P. A. D., Sukadi, S., Maryati, T., & Sriartha, I. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.61235>
- Noviarta, R., & Junaidi, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Enam Lingkung Padang Pariaman. *Naradidik: Journal Of Education And Pedagogy*, 2(1), 103–110.
- Nuzulia, A. (2020). Multimedia Interaktif. *Jurnal Akademika*, 8(9), 5–24.
- Prasetyo, A., Suryani, D., & Hidayati, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powtoon* Pada Materi Perkembangan Kebudayaan Hindu-Buddha Di Indonesia

- Dialektika Pendidikan IPS, Volume 6 (1) (2026): 183-192*
 untuk Siswa Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 34(1), 45–56.
- Putu, N., Diah, A., & Maryati, T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 165–175.
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Ramadhani, N., Jannata Ulya, W., Berlian Nustradamus, S., Fakhriyah, F., & Aditia Ismaya, E. (2023). Sitematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(5), 99–114.
- Yuliati, D., Santoso, S., & Setiadi, G. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(18), 132–144.
- Zahra, N. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Akademika*, 5(6), 5–24.