PENGGUNAAN APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KAWASAN LAHAN BASAH

Ersis Warmansyah Abbas, Fatwa Nur'aini*, Jumriani, M. Ridha Ilhami

Universitas Lambung Mangkurat

**Email korespondensi: fatwa.nuraini@ulm.ac.id*

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menuntut adanya inovasi media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Powtoon yang berfungsi sebagai animasi edukatif interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Powtoon sebagai media inovatif dalam pembelajaran IPS di kawasan lahan basah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru dan peserta didik pada sekolah yang berada di lingkungan lahan basah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Powtoon mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi IPS yang terkait dengan potensi dan permasalahan lahan basah secara lebih visual, komunikatif, dan mudah dipahami. Selain itu, media animasi Powtoon mempermudah internalisasi nilai sosial, budaya, serta kepedulian lingkungan pada peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Powtoon dapat dijadikan alternatif media inovatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran IPS, khususnya dalam mengaitkan materi dengan konteks lokal lahan basah..

Kata kunci: Powtoon, Pembelajaran IPS, Lahan Basah, Animasi Edukatif.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, terlebih setelah pandemi covid perkembangan teknologi semakin pesat dan melekat dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bidang kehidupan manusia tidak lepas dari perkembangan teknologi, informasi, maupun komunikasi, termasuk dalam bidang pendidikan (Huda, 2020). Perubahan dalam dunia pendidikan yang mencakup perkembangan teknologi tidak hanya sekedar perubahan konten kurikulum saja. Namun perubahan dapat terjadi dalam ranah pedagoginya, sebagaimana perubahan yang mendorong hadirnya pembelajaran berbasis teknologi (Purnasari & Sadewa, 2020). Kehadiran teknologi digital membuka peluang baru dalam proses pembelajaran dengan menawarkan beragam media dan metode yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Pendidikan berbasis teknologi menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan efektif. Pada dasarnya inovasi merupakan ide, konsep, praktik, ataupun objek yang menghasilkan dan diterima secara layak oleh penggunanya (Rahmawati et al., 2023). Di era digital ini, para guru

dituntut untuk mampu beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Di satu sisi yang lain, teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, meningkatkan kualitas pengajaran, dan memperluas akses informasi (Baharuddin & Hatta, 2024).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kolaboratif dan proyek berbasis masalah dapat diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki cakupan materi yang luas dan kompleks. Materi dalam pembelajaran IPS sering kali bersifat abstrak dan teoretis, sehingga tidak jarang peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep- konsep yang diajarkan. Kondisi ini diperparah dengan metode pengajaran konvensional yang masih dominan digunakan, seperti ceramah dan penugasan membaca buku teks. Hal tersebut membuat pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik minat belajar peserta didik (Azzaha et al., 2022). Sehingga pembelajaran IPS acap kali membutuhkan media dan sumber belajar yang dikemas secara menarik. Hal tersebut bermanfaat untuk peserta didik untuk memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan merefleksikan pengalaman pembelajaran mereka (Adnyana et al., 2023). Penggunaan media menjadi alternatif guru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, khususnya media berbasis digital. Pada masa kini paradigma penggunaan media telah bergeser dari konvensional ke modern. Media modern indentik dengan teknologi, media ini sering digunakan oleh guru maupun peserta didik untuk membantu proses pembelajaran (Susanto et al., 2021). Peserta didik dapat menunjukkan kreatifitas, berpikir kritis, dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran (Agustin et al., 2021). Meskipun pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital memiliki berbagai manfaat dan keuntungan ketika digunakan dalam pembelajaran, guru IPS masih mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi menjadi salah satu faktor utama yang menghambat para guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penggunaan media memerikan dampak positif bagi peserta didik, seperti meningkatkan semangat dan minat belajar. Berdasarkan hal tersebut guru perlu mempertimbangkan beberapa faktor sebelum memilih dan menggunakan media pembelajaran digital yang tepat. Sebelum memilih media untuk ketercapaian tujuan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Putri, 2024). Di satu sisi yang lain, masih banyak tantangan yang dimiliki oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Sehingga guru perlu perlu menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan, memastikan bahwa media tersebut relevan dan efektif dalam menyampaikan konsep yang diinginkan (Husna, 2023). Guru juga harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, keamanan, dan kemampuan media untuk memfasilitasi

interaksi dan kolaborasi di antara peserta didik. Sebagai contoh, apabila tujuan pembelajaran adalah untuk mengajarkan konsep-konsep ilmiah, pendidik dapat memilih simulasi interaktif atau video animasi yang menarik. Penggunaan media pembuat video animasi memang masih sedikit di kalangan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada dasarnya, animasi edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital yang memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS. Media animasi dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak dalam bentuk visual yang lebih konkret, memvisualisasikan peristiwa sejarah, menjelaskan fenomena sosial dan budaya, serta mempresentasikan data geografis dan ekonomi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Materi IPS yang seringkali dianggap membosankan apabila menggunakan video animasi dapat disajikan dengan lebih interaktif dan menyenangkan.

Powtoon adalah salah satu aplikasi pembuatan animasi yang relatif mudah digunakan dan memiliki fitur-fitur yang mendukung pembuatan konten edukatif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna membuat animasi presentasi dengan tampilan profesional tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam. Dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai *template* yang tersedia, Powtoon menjadi pilihan yang tepat bagi guru yang ingin mulai mengembangkan media pembelajaran animasi namun memiliki keterbatasan dalam keterampilan teknis. Animasi edukatif dapat menjadi komponen pembelajaran kreatif, sebagaimana terdapat tiga elemen pedagogi kreaktif. Elemen tersebut adalah pengajaran kreatif, pengajaran untuk kreatifivitas, dan pembelajaran kreatif (Mutiani et al., 2022). Berdasarkan analisis situasi tersebut, kegiatan pendampingan pengembangan media animasi edukatif melalui aplikasi Powtoon bagi guru mata pelajaran IPS menjadi sangat relevan dan dibutuhkan. Program pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru IPS dalam mengembangkan media pembelajaran animasi yang edukatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru-guru IPS tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi Powtoon, tetapi juga dapat mengintegrasikan prinsip-prinsip desain pembelajaran dalam pengembangan media animasi, serta menerapkannya secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas.

Konteks pembelajaran IPS di wilayah lahan basah memberikan tantangan sekaligus peluang tersendiri. Lahan basah bukan hanya memiliki kekayaan ekologi, tetapi juga memuat dimensi sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat yang khas. Sayangnya, potensi ini sering belum tergarap secara optimal dalam pembelajaran. Materi yang terkait lahan basah biasanya masih disampaikan sebatas konsep di buku teks, sehingga peserta didik kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman konkret di lingkungannya. Padahal, pendekatan pembelajaran kontekstual sangat penting agar peserta didik dapat memahami realitas sosial sekaligus menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran IPS yang mengangkat tema lahan basah diharapkan mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Media animasi dapat mengemas informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana, menarik, dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Selain itu, melalui visualisasi berbasis teknologi, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai keterkaitan antara ekologi, budaya, dan aktivitas sosial-ekonomi masyarakat di kawasan lahan basah. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi Powtoon sebagai media inovatif dalam pembelajaran IPS di kawasan lahan basah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya model pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang kontekstual, serta memperkuat literasi peserta didik terhadap isu-isu sosial dan lingkungan di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan melalui penggalian makna, pengalaman, serta persepsi para partisipan penelitian. Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial, dengan penekanan pada proses, konteks, dan interpretasi (Creswell, 2018). Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk memahami secara mendalam bagaimana aplikasi Powtoon dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS di kawasan lahan basah, serta bagaimana pengalaman, persepsi, dan respon guru maupun peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 1 Banjarbaru, yang merupakan wilayah dengan karakteristik lahan basah. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki potensi untuk mengintegrasikan materi IPS dengan kondisi sosial-ekologis khas lahan basah, sehingga penggunaan media animasi seperti Powtoon dapat lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Subjek penelitian adalah guru IPS dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon. Subjek penelitian meliputi guru IPS dan peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi di salah satu SMP di Kota Banjarbaru, ditemukan bahwa guru IPS telah memanfaatkan aplikasi Powtoon dalam menyajikan materi yang berkaitan dengan lingkungan lahan basah, seperti ekosistem rawa, aktivitas ekonomi masyarakat, serta kearifan lokal yang berkembang di daerah tersebut. Media Powtoon menampilkan kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi yang

menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih fokus, antusias, dan menunjukkan partisipasi aktif, misalnya dengan bertanya, menjawab, serta memberikan komentar terkait materi yang ditampilkan. Guru yang terlibat dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan Powtoon mempermudah proses penyampaian materi yang bersifat abstrak. Konsep-konsep yang sebelumnya sulit dipahami peserta didik dapat dijelaskan melalui animasi yang sederhana namun efektif. Hal tersebut ditunjukkan melalui materi tentang perubahan ekosistem rawa akibat aktivitas manusia divisualisasikan dengan gambar bergerak, sehingga peserta didik lebih mudah memahami keterkaitan antara faktor lingkungan dan aktivitas sosial-ekonomi masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa Powtoon berfungsi sebagai jembatan antara teori dengan realitas yang ada di sekitar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, sebagian besar mengaku lebih termotivasi ketika pembelajaran menggunakan Powtoon dibandingkan metode konvensional. Mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena media animasi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan tidak monoton. Beberapa siswa bahkan menyebutkan bahwa tampilan visual dalam Powtoon membantu mereka mengingat materi lebih lama. Antusiasme peserta didik terlihat dari peningkatan partisipasi dalam diskusi kelas dan keaktifan saat diminta memberikan pendapat terkait topik pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian juga menemukan adanya beberapa kendala dalam implementasi media Powtoon. Keterbatasan fasilitas teknologi, seperti akses internet yang tidak selalu stabil, menjadi tantangan bagi guru. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan yang sama dalam mendesain animasi Powtoon. Beberapa guru masih merasa kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia, sehingga perlu adanya pendampingan atau pelatihan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat media pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran IPS di kawasan lahan basah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang relevan dengan kondisi sosial-ekologis di wilayah lahan basah.

Pembahasan

Pemanfaatan aplikasi Powtoon memperkuat pandangan bahwa media animasi berbasis digital dapat menjadi salah satu inovasi yang efektif dalam pembelajaran IPS di era modern. Penggunaan aplikasi Powtoon terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperjelas konsep-konsep yang cenderung abstrak, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak lagi

cukup mengandalkan metode konvensional yang berpusat pada guru, melainkan perlu memanfaatkan teknologi sebagai sarana yang mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam. Pada dasarnya, media pembelajaran visual berperan penting dalam memperkuat daya ingat peserta didik, meningkatkan keterlibatan aktif mereka, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami (Arsyad, 2019). Pemanfaatan Powtoon selaras dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Animasi edukatif yang dihasilkan oleh aplikasi ini dapat memfasilitasi peserta didik untuk menghubungkan materi IPS dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga mereka tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya. Selain itu, penggunaan media berbasis digital seperti Powtoon juga relevan dengan kebutuhan generasi *digital native* yang terbiasa dengan tampilan visual dinamis dan interaktif.

Aplikasi Powtoon tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis yang dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, kolaboratif, dan inovatif. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya guru-guru IPS untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media digital secara kreatif, sehingga pembelajaran dapat lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, yakni pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (4C). Penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran IPS tidak hanya menghadirkan inovasi media, tetapi juga mendorong perubahan paradigma dalam proses belajar-mengajar. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif mengeksplorasi materi melalui media visual yang menarik. Tampilan animasi dalam aplikasi Powtoon yang dinamis, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta mampu memahami konsep sosial yang biasanya terasa abstrak jika hanya disampaikan melalui teks atau ceramah. Hal tersebut memperlihatkan bahwa integrasi teknologi ke dalam pembelajaran mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih student-centered (Kurniawan, 2020).

Pada sisi lain, aplikasi powtoon sebagai media animasi edukatif tidak hanya berfungsi dalam mempermudah penyampaian materi, tetapi juga dapat dijadikan wahana untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik. Konteks pembelajaran IPS, peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang dapat menghasilkan karya melalui pemanfaatan media digital. Dengan demikian, penggunaan Powtoon mampu memperluas fungsi pembelajaran dari sekadar transfer ilmu menjadi sarana pengembangan keterampilan abad ke-21. Selain mendukung aspek kognitif, pemanfaatan Powtoon juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan non-akademis seperti kerja sama, komunikasi, dan manajemen waktu. Ketika peserta didik bekerja secara berkelompok untuk menyusun animasi, mereka belajar untuk berbagi peran,

menghargai pendapat orang lain, serta menyatukan ide menjadi sebuah produk yang utuh. Proses ini melatih keterampilan interpersonal yang penting untuk menghadapi tantangan kehidupan sosial di luar sekolah.

Integrasi materi IPS dengan konteks lokal lahan basah melalui Powtoon juga memberikan nilai tambah dalam pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mempelajari konsep sosial secara umum, tetapi juga mengaitkannya dengan realitas kehidupan di lingkungannya. Pendidikan yang kontekstual akan lebih bermakna karena peserta didik mampu melihat keterkaitan antara pengetahuan yang dipelajari di sekolah dengan kondisi nyata masyarakat. Dalam konteks tersebut, Powtoon berperan sebagai media yang menghubungkan antara teori dan praktik sosial (Tilaar, 2012). Namun demikian, penelitian tersebut juga menemukan adanya kendala implementasi, terutama terkait keterbatasan sarana prasarana. Beberapa sekolah di kawasan lahan basah masih menghadapi keterbatasan perangkat teknologi, seperti jaringan internet yang kurang stabil. Hal tersebut menjadi hambatan bagi guru dalam memanfaatkan Powtoon secara optimal. Salah satu faktor penghambat penerapan media berbasis digital di sekolah adalah ketersediaan fasilitas yang belum stabil (Wahyuni, 2021).

Selain sarana, keterampila guru dalam mendesain animasi Powtoon juga menjadi tantangan tersendiri. Pada sisi yang lain, tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai dalam memanfaatkan fitur-fitur Powtoon. Beberapa guru merasa kesulitan dalam mendesain animasi sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk menyiapkan materi. Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan berkelanjutan bagi guru agar mereka mampu menguasai keterampilan teknologi yang dibutuhkan. Guru perlu memiliki kompetensi dalam penggunaan media digital agar pembelajaran lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Rusman, 2017). Pelatihan penggunaan media digital, khususnya Powtoon, dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Melalui pelatihan, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga wawasan pedagogis tentang bagaimana mengintegrasikan media animasi ke dalam pembelajaran. Peningkatan profesionalisme guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran merupakan syarat penting untuk menciptakan inovasi pendidikan yang berkelanjutan (Mulyasa, 2018). Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah maupun pemerintah sangat diperlukan. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan Powtoon menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif. Peserta didik lebih banyak bertanya, menjawab, dan memberikan pendapat ketika media animasi digunakan. Kondisi ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik aktif membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, Powtoon dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran IPS memiliki kontribusi signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan kontekstual. Media animasi ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik, tetapi juga memperjelas pemahaman konsep-konsep sosial yang bersifat abstrak. Lebih jauh, penggunaan Powtoon sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik dan *multimedia learning*, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik serta integrasi berbagai saluran informasi dalam proses belajar. Selain aspek kognitif, penggunaan Powtoon juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Hal tersebut menjadikan Powtoon tidak hanya berfungsi sebagai variasi media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang relevan dengan kebutuhan generasi digital. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya guru untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan pedagogis agar dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, Powtoon dapat diposisikan sebagai inovasi media yang mendukung transformasi pembelajaran dari paradigma *teacher-centered* menuju *student-centered learning*. Implementasi media ini diharapkan mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak SMP Negeri 1 Banjarbaru yang telah memberikan dukungan dan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran IPS, serta seluruh peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pengumpulan data. Tanpa kerja sama dan partisipasi dari seluruh pihak tersebut, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan inovasi pembelajaran IPS, khususnya melalui pemanfaatan media digital berbasis animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, K. S., Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. 2023. Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 61–70. https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.302

Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. 2021. Kajian tentang Keaktikan Belajar Siswa dengan Media Teka Teki Silang pada Pembelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(1), p.166–176. https://doi.org/10.17509/PEDADIDAKTIKA.V8I1.32917

Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

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), p.261–272. https://doi.org/10.21154/ASANKA.V3I2.5167

Baharuddin, B., & Hatta, H. 2024. Transformasi Manajemen Pendidikan: Integrasi dan Inovasi dalam meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *7*(3), p.7355–7544. https://doi.org/10.31004/JRPP.V7I3.29703

Creswell, J. W. 2016. *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Huda, I. A. 2020. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *2*(1), p.121–125. https://doi.org/10.31004/JPDK.V2I1.622

Husna, K. 2023. Peranan Manajeman Media Pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), p.981–990. https://doi.org/10.37680/ALMIKRAJ.V4I1.4273

Kurniawan, D. 2020. Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 22*(2), p.101–110.

Mulyasa, E. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. PT Remaja Rosdakarya.

Mutiani, M., Abbas, E. W., Sandi, H. A. A., Syaharuddin, S., & Jumriani, J. 2022. Promoting Creative Learning in Social Studies by Exploring Floating Cage Fish Cultivation Activities as Learning Resources. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *14* (3), p.3973–3980. https://doi.org/10.35445/ALISHLAH.V14I3.1744

Purnasari, P. D., & Sadewa, Y. D. 2020. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, *10*(3). https://core.ac.uk/download/pdf/388995085.pdf

Putri, A. E. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, *9*(2), p.533–540. https://doi.org/10.24815/JIMPS.V9I2.30523

Rahmawati, S., Nurachadija, K., Lio Balandongan Sirnagalih, J., Begeg No, J., Citamiang Kota Sukabumi, K., & Barat, J. 2023. Inovasi Pendidikan dalam meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, *1*(5), p.01–12. https://doi.org/10.51903/BERSATU.V1I5.303

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer*. Alfabeta.

Susanto, H., Akmal, H., Warmansyah Abbas, E., Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat, P., Brigjend Hasan Basri Kecamatan Banjarmasin Utara, J. H., Banjarmasin, K., Aliyah Ponpes Modern Darul Istiqamah, M., A Syafawi Murakata Kecamatan Barabai, J. H., Hulu Sungai Tengah, K., & IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat, P. 2021. Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, *9*(1), p. 65–78. https://doi.org/10.24127/HJ.V9I1.2980

Tilaar, H. A. R. 2012. *Kebijakan Pendidikan*. Pustaka Pelajar.

Wahyuni, S. 2021. Tantangan Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 3*(1), p.45–56.