

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Media *Powtoon* dalam Pembelajaran PPKn di MI Ma'arif 2 Jatisari

lin Nur Safitri, Lailatul Istianah, Ibnu Jati Pramono, M. Nafingudin, Ade Ayu Parwati, Lailatul Malikatus Zuhriyah, Siti Fatimah, Mustajab

IAINU Kebumen
e-mail: iinsafitri455@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

Creative thinking is one of the essential skills in 21st-century education that needs to be developed through appropriate strategies and instructional media. This study aims to improve students' creativity in Civic Education (PPKn) learning at MI Ma'arif 2 Jatisari through the use of Powtoon media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of two meetings. Data were collected through tests, observation, interviews, and documentation. The data analysis technique followed the model proposed by Miles, Huberman, and Saldana, consisting of data condensation, data display, and conclusion drawing. The results showed a significant improvement in students' creative thinking abilities, with an increase of 65% in the first cycle and 90% in the second cycle. These findings indicate that Powtoon is an effective medium for enhancing students' creativity in Civic Education learning. Therefore, the integration of technology-based media such as Powtoon is highly recommended as an innovative approach to improve the quality of learning and foster essential student competencies.

Keywords: *creative thinking, Powtoon media, Civic Education, classroom action research*

Abstrak

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi esensial dalam pembelajaran abad ke-21 yang perlu ditumbuhkembangkan melalui pendekatan dan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di MI Ma'arif 2 Jatisari dengan memanfaatkan media Powtoon. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus; masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan Miles, Huberman, dan Saldana, yang mencakup tahap kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu sebesar 65% pada siklus I dan meningkat menjadi 90% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Powtoon efektif dalam mendorong kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKn. Dengan demikian, penggunaan media berbasis teknologi seperti Powtoon layak diterapkan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi siswa secara optimal.

Kata kunci: media powtoon, berpikir kreatif, PTK, pembelajaran PPKn



PENDAHULUAN

Teknologi adalah suatu cara ilmiah yang diterapkan untuk mencapai maksud pada tingkat praktis dan keseluruhan. Teknologi adalah suatu aplikasi yang menyediakan hasil-hasil diperlukan untuk membentuk dan membantu kehidupan manusia, salah satunya ialah ilmu pengetahuan (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)). Di era digital tidak hanya mengharuskan penguasaan materi melainkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya ialah kreativitas. Menurut Guilford (1950), berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, dan melihat suatu situasi dari berbagai perspektif. Dalam konteks pembelajaran PPKn, kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk membantu siswa memahami dinamika sosial dan menemukan solusi kreatif untuk masalah kewarganegaraan (Tuti Handayani, dkk., 2023). Tetapi, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn cenderung bersifat tekstual dan hafalan. Akibatnya, siswa kurang mampu meningkatkan kreativitas mereka (Susanto, 2014).

Hasil observasi awal di MI Ma'arif 2 Jatisari kelas 5A menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak tertarik untuk belajar PPKn. Metode ceramah yang dominan membuat suasana kelas menjadi pasif, membuat siswa hanya menerima informasi dan tidak memiliki ruang untuk berpikir kritis dan kreatif. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kelas dan kurangnya kemampuan mereka untuk mengembangkan ide-ide baru yang relevan dengan nilai-nilai kebangsaan.

Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran PPKn. Berpikir Kreatif merupakan proses individu untuk memperoleh serangkaian konsep, pengalaman, dan pengetahuan baru dari apa yang telah mereka pelajari (Amalia et al., 2019; Maryani et al., 2019; M. Nurlita et al., 2023; Situmorang et al., 2023). Keterampilan ini telah menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di abad ke-21 dalam pendidikan (Trilling & Fadel, 2009).

Sejalan dengan itu, PP Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan menyebutkan bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah adalah untuk menciptakan manusia yang cerdas, kritis, kreatif, dan inovatif (Purwaningrum, 2016). Dengan demikian, perlu ditawarkan sudut pembelajaran yang dapat memacu murid untuk memecahkan masalah dengan cara yang tidak biasa.

Digital interaktif media Powtoon merupakan salah satu tool yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah berpikir kreatif siswa. Julianingrum (Marlena, dkk., 2018) mengatakan *Powtoon* adalah media pembelajaran animasi dengan banyak fitur yang dapat menarik perhatian dan fokus siswa. Fitur-fitur ini termasuk karakter yang dapat bergerak dengan warna yang menarik, suara, dan tampilan gambar dan video. Arumningtyas dan Harti (2020) mengatakan bahwa *Powtoon* adalah media pembelajaran yang mudah diakses, oleh karena itu digunakan oleh guru untuk mengubah materi pelajaran. Powtoon adalah media animasi berbasis web yang memungkinkan guru menyampaikan pelajaran dengan cara yang menarik dan visual. Karena menyajikan informasi secara visual dan dinamis, media ini dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini dapat mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional (Yunita & Wardani, 2020).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media animasi seperti Powtoon dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar mereka. Studi oleh Saputri et al. (2021) menemukan bahwa Powtoon memiliki kemampuan untuk membuat siswa lebih terlibat dalam pelajaran dan membuat mereka lebih memahami konsep abstrak. Dipercaya bahwa Powtoon dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila, prinsip-prinsip hukum, dan hak dan kewajiban warga negara dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang ini, masalah penelitian ini adalah: bagaimana media Powtoon dapat membantu siswa belajar PPKn di sekolah dasar untuk menjadi lebih kreatif? Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana dan hasilnya siswa

dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka dengan menggunakan media Powtoon saat belajar PPKn.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk merefleksikan dan memperbaiki proses serta hasil pembelajaran (Kunandar, 2011, mengacu pada Kemmis & McTaggart). Dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada peningkatan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui penerapan media pembelajaran Powtoon. PTK dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus. Penelitian ini mencakup dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Lokasi penelitian berada di MI Ma'arif 2 Jatisari, dengan subjek sebanyak 20 siswa dari kelas 5A. Pengumpulan data dilakukan menggunakan empat teknik, yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana, yang mencakup tiga tahapan: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran PPKn di MI Ma'arif 2 Jatisari menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini ditunjukkan melalui berbagai data yang dikumpulkan menggunakan teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi selama dua siklus pelaksanaan tindakan kelas.

1. Hasil Tes

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa terlihat dari hasil tes yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Pada siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 13 dari 20 siswa (65%) sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 18 dari 20 siswa (90%).

2. Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas siswa serta keterlibatan mereka. Selama siklus I, beberapa siswa tetap pasif, beberapa tampak tidak fokus, dan hanya mengikuti instruksi dengan malas. Namun, selama siklus II, siswa tampak lebih aktif berbicara, menjawab pertanyaan, dan berani menyampaikan pendapat mereka. Keterlibatan siswa meningkat secara keseluruhan karena guru lebih interaktif saat mengajarkan penggunaan Powtoon.

3. Hasil Wawancara

Setelah siklus pembelajaran, beberapa guru dan siswa diwawancarai. Siswa mengatakan bahwa Powtoon membuat pelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami, membuat pelajaran lebih tertarik dan tidak bosan seperti saat pelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Guru juga mengatakan bahwa penggunaan Powtoon mempermudah penyampaian informasi dan membantu mengilustrasikan konsep abstrak dengan cara yang menarik dan visual.

4. Hasil Dokumentasi

Foto kegiatan pembelajaran, pekerjaan siswa, dan tampilan video Powtoon yang digunakan dalam pembelajaran disertakan dalam dokumentasi. Hasil siswa dalam mind mapping, poster, dan presentasi kelompok menunjukkan peningkatan kualitas. Selain itu, catatan harian guru menunjukkan bahwa motivasi dan partisipasi siswa meningkat dari siklus I ke siklus II.

SIKLUS I

Siklus pertama berlangsung dua kali pertemuan. Siswa dapat dengan mudah memahami materi melalui media Powtoon. Namun, beberapa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hasil siklus pertama menunjukkan bahwa 65% siswa memperoleh skor tuntas. Namun, presentase siklus pertama tidak memenuhi target pencapaian yang ditetapkan, yaitu 85%. Oleh karena itu, siklus kedua digunakan untuk memenuhi target tersebut.

Tabel 1. Presentase Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Nilai Evaluasi Belajar Siklus I

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	6	30%
Tuntas	13	65%
Jumlah	20	100%

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya tertarik dengan media Powtoon. Guru masih sering berkonsentrasi pada menjelaskan materi dengan Powtoon tanpa melibatkan semua kelompok secara aktif. Karena tidak ada interaksi langsung selama pembelajaran, beberapa siswa kurang terlibat, sebagian lainnya terlihat bermain sendiri, dan beberapa lainnya terlihat mengobrol dengan teman. Hasil dari refleksi, peneliti menemukan solusi untuk masalah tersebut: mereka membuat video Powtoon yang lebih interaktif.

SIKLUS II

Kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PPKn meningkat secara signifikan selama Siklus II. Hasil pembelajaran PPKn sudah sesuai dengan kriteria ketuntasan, dengan prosentase nilai sebesar 90% siswa, atau 18 dari 20 siswa, sudah tuntas. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil setelah mencapai batas indikator keberhasilan PTK. Siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dengan menggunakan media Powtoon. Siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini. Mereka juga dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak.

Tabel 2. Presentase Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Nilai Evaluasi Belajar Siklus II

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	2	10%
Tuntas	18	90%
Jumlah	20	100%

Temuan dalam penelitian ini selaras dengan hasil studi Yunita dan Wardani (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual yang bersifat dinamis mampu mengurangi rasa bosan siswa serta mendorong semangat mereka untuk belajar. Sementara itu, menurut Saputri et al. (2021), media interaktif seperti Powtoon terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak.

Mayer (2009) mengemukakan teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa menyampaikan informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan meningkatkan kualitas belajar. Penelitian ini memperkuat teori ini. Hal ini disebabkan

oleh fakta bahwa, selain meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan, pemrosesan ganda memiliki kemampuan untuk mendorong konstruksi makna yang lebih mendalam

Powtoon, sebagai media berbasis multimedia, memenuhi prinsip ini dengan menyajikan informasi dalam bentuk visual dinamis dan narasi suara yang mendukung.

Suryani et al. (2022) menekankan bahwa penggunaan media kreatif dan kritis dalam pembelajaran kewarganegaraan sangat penting, karena siswa harus dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif agar mereka dapat secara reflektif dan solutif menangani masalah sosial. Oleh karena itu, guru harus menghindari pendekatan satu arah dan lebih memilih pendekatan yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif.

Selain itu, penelitian oleh Pratiwi dan Nurhayati (2022) menunjukkan bahwa animasi digital melalui media berpengaruh positif terhadap kreativitas dan keinginan siswa untuk belajar di sekolah dasar. Media seperti Powtoon tidak hanya membantu orang berbicara, tetapi juga membantu mereka belajar, terutama dalam kegiatan proyek atau diskusi kelompok. Dalam penelitian ini, siswa lebih berani mengemukakan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyusun karya sederhana sebagai bentuk ekspresi kreativitas.

Dengan demikian, penggunaan Powtoon dalam pembelajaran PPKn tidak hanya menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat dan keterlibatan siswa, tetapi juga merupakan pendekatan yang relevan untuk pengembangan keterampilan abad ke-21. Media ini mampu menjawab tantangan pembelajaran yang menuntut kreativitas, kolaborasi, dan pemikiran tingkat tinggi. Oleh karena itu, guru tidak hanya harus memahami materi tetapi juga mampu memilih dan memanfaatkan teknologi pendidikan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian Tindakan Kelas di atas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5A MI Ma'arif 2 Jatisari dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan media Powtoon saat mengajar PPKn. Hal ini terbukti dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dan peningkatan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa memahami konsep dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mendorong munculnya gagasan-gagasan kreatif yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan. Oleh karena itu, Powtoon dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang baik untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa dan dapat digunakan bersama dengan berbagai metode pembelajaran lainnya untuk memberi siswa pengalaman belajar yang lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. U., Aziz, T. A., Hidajat, F. A. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif di Indonesia : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*. 6 (1), 37-44.
- Amalia, N. R., Fajriah, N., & Sari, A. (2019). Pengaruh Pendekatan Scientific Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Menggunakan Permasalahan Open-Ended. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 177. <https://doi.org/10.20527/edumat.v7i2.7378>.
- Handayani, T., dkk. (2023) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Pola Berfikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN kelas X di SMA Islam Nusantara. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan*, 3(4), 513-518. <https://doi.org/10.28926/jprp.v3i4.1753>
- Maryani, N., Marlina, N., & Amelia, R. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMK Kelas X Melalui Pendekatan Open Ended Pada Materi

- Trigonometri. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 21–27. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.67>.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press
- Nurlita, M., Azis, A., & Faroq, L. A. (2023). Efektivitas Penerapan Pendekatan Open-Ended Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas Viii. *Jurnal TAMBORA*, 7(1), 213–219. <http://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/Tambora/article/view/2131>.
- Pengertian Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.web.id/teknologi>
- Pratiwi, I., & Nurhayati, T. (2022). Media Animasi Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 231–242.
- Purnami, N., P., M., D., Sulianingsih, N., W., W., Widyantari, N., P., E., (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Seminar Nasional*.
- Saputri, R. E., Widodo, A., & Nugroho, S. E. (2021). Efektivitas Media Powtoon dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 45–53.
- Sari, I. Y., Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2 (3), 1015-1024.
- Situmorang, A., Napitupulu, E., & Wahyuningrum, E. (2023). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jtp.v16i1.44816>.
- Suryani, N., Yuliati, Y., & Handoyo, S. (2022). Penguatan Karakter dan Kreativitas melalui Pembelajaran PPKn Berbasis Masalah Sosial. *Jurnal Civic Education*, 4(1), 67–78.
- Suyanti, Sari, K.,M., Rulviana, V.,. (2021). MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Elementary School*. 8 (2) 322 – 328.
- Utomo, P., Asvio, N., Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* ,1 (4), 1-19.
- Yunita, R., & Wardani, D. K. (2020). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 114–121.