

PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG KREATIF DAN INTERAKTIF

Ayuningtyas
Sri Suhandiah

tyas@dinamika.ac.id
Universitas Dinamika

ABSTRACT

Generation Z is a generation that is very tech-savvy and has good visual abilities. Learning that is delivered by teachers without involving technology is less liked by this generation. On the other hand, the problems faced by the teachers of SMA Tanada Surabaya are the lack of knowledge and skills to make the subject appealing. Training in making interesting teaching materials using the Powtoon online video animation application is given to solve this issue. The activity is performed in three stages, firstly, the preparation stage with literature study and writing the training module. Secondly, the training is held in two sessions, and the final step is evaluation. It can be concluded that the training can increase the knowledge and skills of teachers in creating animated video-based teaching materials. In addition, with the activity design, the training can run smoothly, and the modules provided can be understood by all participants with well.

Keywords: animation, teaching, application, generation Z

ABSTRAK

Generasi Z merupakan generasi yang sangat paham pada teknologi dan memiliki kemampuan visual yang baik. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru-guru jika tanpa melibatkan teknologi dalam penyampaian kurangnya disukai oleh generasi ini. Di sisi lain, secara umum permasalahan yang dirasakan oleh guru-guru SMA Tanada Surabaya adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan untuk membuat materi pelajaran yang menarik. Permasalahan ini kemudian diselesaikan dengan memberikan pelatihan pembuatan materi ajar yang menarik dengan menggunakan aplikasi animasi video *online* Powtoon. Pelatihan dilakukan dengan tiga tahapan kegiatan, pertama tahap persiapan dengan studi literatur dan pembuatan modul, kedua tahap pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dalam dua sesi, dan tahap akhir yaitu tahap evaluasi. Dari pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang dilakukan dapat menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam membuat materi ajar berbasis video animasi. Selain itu, dengan adanya rancangan kegiatan maka pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan modul pelatihan yang diberikan dapat dipahami oleh seluruh peserta dengan baik.

Kata kunci: animasi, pembelajaran, aplikasi, generasi Z

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang dimulai pada awal 2020 telah memaksa setiap kegiatan untuk dapat dilaksanakan dengan bantuan teknologi. Salah satu kegiatan yang paling terpengaruh adalah kegiatan belajar mengajar. Sekolah harus tetap menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran meskipun dilakukan secara *online* atau dalam jejaring (*daring*) (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2020). Kondisi ini membuat sebagian besar guru mengalami kesulitan karena selama ini model pendidikan khususnya pada sekolah dasar dan menengah di Indonesia, masih menggunakan metode klasikal. Kesulitan sebagian besar guru dalam mengajar kelas *daring*

diakibatkan oleh ketidaksiapan dalam berbagai hal, diantaranya adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru-guru untuk dapat menggunakan aplikasi *online* di dalam proses belajar mengajar (Khasanah *et al.*, 2020). Berbagai kegiatan dilakukan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan kesiapan para guru untuk menghadapi hal tersebut.

Di sisi lain, anak didik yang diajar saat ini merupakan anak-anak generasi Z, yaitu generasi yang sudah mengenal penggunaan teknologi sejak mereka lahir (Suhandiah *et al.*, 2019). Rothman (2016) menyampaikan bahwa kemampuan visual generasi Z tergolong sangat baik sehingga mereka lebih menyukai pembelajaran

visual. Disebutkan pula bahwa hal ini kemudian menyebabkan mereka tidak menyukai model pembelajaran ceramah dan diskusi.

Salah satu cara untuk menghindari rasa bosan dan meningkatkan pemahaman materi belajar adalah dengan menggunakan media belajar yang menarik, misalkan dalam bentuk video animasi. Karakter animasi memiliki sifat unik yang menyebabkan penonton akan menanggapinya secara nyata dalam ruang mental yang imajinatif, *subversif*, dan menghibur (Poggiali, 2018), dengan menggunakan video animasi, minat siswa untuk belajar juga disebutkan menjadi meningkat (Ponza *et al.*, 2018; Sunandar, 2020). Meningkatnya minat belajar siswa akan berimbas pada sikap positif saat belajar (Hariani *et al.*, 2018).

Saat ini telah tersedia banyak aplikasi *online* yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pembuatan bahan ajar secara interaktif dan menarik. Aplikasi-aplikasi ini tersedia dengan beragam kebutuhan seperti kebutuhan sekolah tingkat dasar, menengah, ataupun perguruan tinggi. Akan tetapi, tidak semua aplikasi dapat digunakan secara cuma-cuma. Beberapa aplikasi hanya memberikan kesempatan untuk digunakan secara cuma-cuma dengan batasan-batasan tertentu seperti adanya masa uji coba dan batasan fitur yang dapat digunakan.

Salah satu aplikasi animasi yang bisa dimanfaatkan adalah Powtoon. Powtoon merupakan aplikasi pembuatan video berbasis *web* yang digunakan untuk sarana komunikasi visual. Video yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan. Layanan aplikasi Powtoon yang bersifat *online* memudahkan pemakainya untuk membuat video dengan fitur-fitur animasi. Fitur-fitur animasi tersebut diantaranya adalah fitur animasi tulisan tangan dan fitur animasi kartun. Selain itu terdapat pula efek transisi seperti yang terdapat dalam Microsoft Powerpoint dimana efek transisi yang dihasilkan oleh animasi Powtoon dikatakan menjadi lebih hidup (Powtoon, 2011).

Meskipun Powtoon menyediakan banyak fitur yang dapat diakses secara cuma-cuma akan tetapi penyusunan konsep media belajar yang menarik membutuhkan pengetahuan dan kemampuan dari guru, oleh karena itu, kemampuan guru untuk menyusun konsep pembelajaran interaktif dan mengoperasikan aplikasi sangat dibutuhkan. Kehadiran guru yang memiliki kemampuan media pembelajaran akan membuat kelas menjadi aktif yang akan berdampak terhadap peningkatan pemahaman materi ajar (Khasanah *et al.*, 2020; Suhandiah *et al.*, 2022).

Guna mempersiapkan guru-guru untuk menghadapi generasi Z, pelatihan ini diadakan. Program pelatihan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan guru-guru SMA Tanada Surabaya, dalam menggunakan aplikasi pembelajaran animasi, dengan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru diharapkan akan berdampak pada peningkatan minat belajar dan pemahaman materi dari siswa-siswa SMA Tanada.

METODE PELAKSANAAN

Dari permasalahan yang telah dikemukakan kemudian dilakukan perancangan kegiatan. Perancangan kegiatan dilakukan agar pelaksanaan pelatihan dapat berlangsung dengan baik, yang pada akhirnya dapat membantu menyelesaikan permasalahan dari guru-guru SMA Tanada Surabaya. Adapun tiga tahapan kegiatan yang dilakukan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan akhir. Tahap persiapan, meliputi studi *literature* dan pembuatan modul pelatihan. Tahap pelaksanaan, yaitu pelatihan pembuatan materi ajar dengan menggunakan aplikasi Powtoon. Tahap akhir, yaitu evaluasi terhadap pelaksanaan dan hasil pelatihan. Ketiga tahapan ini disampaikan pada gambar 1.



Sumber: Laporan kegiatan pelatihan, 2022

Gambar 1
Rancangan Pelaksanaan

Tahap persiapan dilakukan dengan dua kegiatan yaitu studi literatur dan pembuatan modul. Studi literatur dilakukan untuk mengetahui penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis video animasi *online* dalam pembelajaran dari berbagai jurnal, termasuk mempelajari aplikasi Powtoon. Langkah selanjutnya adalah membuat modul pelatihan berdasarkan kebutuhan guru-guru dan literatur yang telah didapatkan. Setelah modul siap kemudian dilanjutkan dengan pelatihan. Langkah terakhir dari kegiatan ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan masukan dari guru-guru untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

Tabel 1
Perbandingan Antar Aplikasi

Poin	Powtoon	Animaker	Biteable
Popularitas	94%	93%	90%
<i>Cloud based Software</i>	Ya	Ya	Ya
Menyediakan perencanaan Cuma-Cuma	Ya	Ya	Ya
Integrasi dengan aplikasi <i>online</i> lain (Google Drive, Vimeo Livestream)	Ya	Tidak	Tidak
Membuat video dari Microsoft Power point	Ya	Tidak	Tidak

Sumber: (SaasWorthy, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Persiapan

Dari sudi literatur yang dilakukan, diketahui bahwa terdapat beberapa mengenai aplikasi pembuatan video animasi *online* selain Powtoon, diantaranya yaitu *Animaker*, dan *Biteable*. Jika dibandingkan antara ketiga aplikasi pembuat video animasi *online* tersebut dapat terlihat pada tabel 1.

Dari tabel 1 terlihat jika pengguna Powtoon memiliki lebih banyak keuntungan dari aplikasi lainnya. Kelebihan yang utama adalah pengguna Powtoon dapat menggunakan file presentasi yang telah dibuat sebelumnya untuk diubah menjadi video animasi, yang hal itu tidak diberikan oleh aplikasi yang lain. Selain itu, Powtoon juga memungkinkan adanya integrasi dari aplikasi lain yang telah digunakan sebelumnya.

Langkah selanjutnya adalah pembuatan modul pelatihan, modul ini dibuat dengan tujuan untuk membantu peserta pelatihan agar lebih cepat menangkap materi yang akan diberikan. Pembuatan modul ini membutuhkan waktu sekitar 5 hari. Materi modul pelatihan dibagi dalam enam bab yaitu: bab 1: Sekilas tentang Powtoon; bab 2: Persiapan penggunaan Powtoon, bab 3: Mengenal properti dan tombol Powtoon, bab 4: Memulai Pembuatan video pembelajaran, bab 5: Melakukan *export* video animasi, bab 6: *Import* File Presentasi ke Powtoon, untuk memudahkan peserta memahami materi yang disampaikan dalam pelatihan maka seluruh materi dalam modul dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia.

B. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 31 Maret 2022 di kampus Universitas Dinamika selama kurang lebih 3 jam, mulai pukul 08:00 sampai dengan 11:00 WIB. Pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi dua ruang laboratorium, hal ini dikarenakan jumlah peserta yang cukup banyak, sekitar 20 orang guru dan memperhitungkan aturan protokol kesehatan.



Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 2
Penjelasan Properti Powtoon



Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 3
Praktik membuat video

Pelaksanaan pelatihan ini dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama, selama satu jam para guru akan diberikan materi pengenalan aplikasi Powtoon dan persiapan penggunaan aplikasi. Sebelumnya, modul pelatihan telah dibagikan ke peserta melalui link <https://bit.ly/materitanada>, oleh sebab itu, sebelum memulai pelatihan, seluruh guru harus menyiapkan alamat emailnya masing-masing yang akan dipergunakan untuk melakukan pendaftaran pada aplikasi Powtoon. Sesi kedua adalah melakukan praktik pembuatan video pembelajaran. Sesi ini dilaksanakan selama kurang lebih dua jam, untuk melengkapi sesi ini, para guru telah dihibau untuk menyiapkan materi ajarnya dalam penyimpanan *online drive*.

Praktik langsung sangat penting dilakukan karena akan memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih baik. Melalui praktik langsung, para guru dapat langsung menanyakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama proses pembuatan video animasi dilakukan, dengan demikian, setelah selesai pelatihan, para guru akan mudah membuat materi pembelajaran berbasis video animasi. Dokumentasi dari pelatihan dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3. Pada Gambar 2 terlihat trainer sedang memberikan penjelasan tentang *properties* apa saja yang terdapat di masing-masing objek pada aplikasi Powtoon. Sementara itu gambar 3 memperlihatkan aktivitas peserta dalam praktik membuat video animasi dengan pendampingan oleh *trainer*.

C. Evaluasi Kegiatan

Tahapan evaluasi ini merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan pelatihan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan pelatihan. Adapun evaluasi dilakukan dengan metode kuesioner yang bersifat tertutup dan terbuka, yang diisi melalui link <https://bit.ly/SMK Tanada>, form evaluasi *online*. Pembagian *link* dan pengisian kuesioner evaluasi dilakukan di akhir pelatihan. Gambar 4 adalah tampilan kuesioner *online* yang digunakan untuk evaluasi.

Evaluasi pelatihan ini meliputi 2 bagian, yaitu pertama adalah pengisian data demografi guru meliputi nama, status guru (tetap/honorer), jenis kelamin, dan masa kerja. Kedua adalah pengisian mengenai evaluasi pelaksanaan pelatihan yang terdiri atas sembilan pertanyaan.

Seluruh pertanyaan dalam kuesioner tersebut dinilai melalui skala *Likert* 1-5, mulai dari 1=sangat kurang hingga 5=sangat baik. Seluruh kuesioner yang telah diisi kemudian

diolah dan diperoleh hasil sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel 2.

Dari hasil evaluasi tersebut secara umum peserta menyatakan bahwa pelatihan dilaksanakan dengan baik. Peserta merasa wawasannya dalam pembuatan media pembelajaran semakin bertambah yang ditunjang dengan kemampuan para *trainer* dalam memberikan materi dengan baik dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta. Selain itu kualitas pelaksanaan pelatihan juga membuat peserta nyaman untuk belajar.

Sumber: Data Pelatihan

Gambar 4
Form Pengisian Evaluasi Pelatihan

Tabel 2
Hasil Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

Pertanyaan	Nilai
Apakah pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber?	4,82
Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan?	4,71
Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi?	4,65
Apakah sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?	4,35
Bagaimana kemudahan sistem pelatihan dan keramahan narasumber dan tim dalam menjalankan pelatihan?	4,53
Efisiensi waktu penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan (hari, tanggal, dan waktu pelatihan)?	4,47
Bagaimana kualitas audio dan visual saat pelatihan?	4,41
Rata-rata	4,56

Sumber: Laporan kegiatan pelatihan, 2022

Adapun saran-saran yang disampaikan oleh para guru peserta pelatihan adalah 1) dibutuhkan tambahan waktu pelatihan untuk dapat lebih memperdalam teknik pembuatan video; 2) perlunya pelatihan pembuatan media interaktif lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan mampu memberikan wawasan pengetahuan para guru SMA Tanada mengenai aplikasi pembelajaran berbasis video animasi. Selain itu, pelatihan juga dapat memberikan keterampilan baru bagi para guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif melalui aplikasi Powtoon.

Selanjutnya, dengan semakin berkembangnya teknologi maka aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tentunya juga semakin berkembang. Oleh karena itu, agar guru-guru dapat terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya di dalam menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang lebih interaktif, maka dapat dilakukan pelatihan lanjutan dengan pembuatan materi ajar dan pelatihan yang menarik, sesuai permintaan guru-guru yang telah diisikan dalam evaluasi kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terima kasih kami ucapkan kepada SMK Tanada yang telah mempercayai Universitas Dinamika untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru untuk peningkatan keterampilan. Tak lupa kami juga mengucapkan rasa terima kasih pada bagian Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, yang telah memberikan kepada kami untuk dapat melaksanakan kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2020). *Buku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Semester Gasal 2020/2021 di Perguruan Tinggi*. Edisi II.

Hariani, D., Rositasari, T., Rara Saraswati, D., dan Negeri, S. (2018). The Implementation of Audio-Visual Media to Improve Motivation in Speaking English at Eleventh Grade Students (Classroom Action Research at SMAN 4 Palembang). *English Community Journal*, 2(2), 253–261.

Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., dan Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41-48. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/44>.

Poggiali, J. (2018). Student Responses to an Animated Character in Information Literacy Instruction. *Library Hi Tech*, 36(1), 29–42. <https://doi.org/10.1108/LHT-12-2016-0149>.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., dan Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.

Powtoon. (2011). Break Through the Noise with Visual Communications. <https://www.powtoon.com/>. Diakses tanggal 15 Maret 2022.

Rothman, D. (2016). A Tsunami of Learners Called Generation Z. http://www.Mdle.net/Journal/A_Tsunami_of_Learners_Called_Generation_Z.pdf. Diakses tanggal 15 Maret 2022.

SaasWorthy. (2022). Compare Powtoon vs Animaker vs Vyond vs Biteable. <https://www.saasworthy.com/compare/powtoon-vs-animaker-vs-vyond-vs-biteable?pIds=524,5178,5184,6592>. Diakses tanggal 15 Maret 2022.

Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., dan Ayuningtyas. (2019). Pelatihan E-Learning bagi Guru untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108-117 <https://doi.org/10.30651/aks.-v4i1.3470>.

Suhandiah, S., Suhariadi, F., Yulianti, P., Wardani, R., dan Muliatie, Y. E. (2022). Online Learning Satisfaction in Higher Education: what are the Determining Factors? *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 351–364. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.35724>.

Sunandar, B. (2020). Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Bandar Lampung.