



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Journalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Journalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Pemanfaatan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Menengah Atas dalam Membuat Video Animasi

Redita Cahyani¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
reditacahyani882@gmail.com

Abstrak – Powtoon merupakan aplikasi untuk membuat video animasi sebagai bahan ajar berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk membuat video animasi dengan menggunakan aplikasi Powtoon. Jenis penelitian yang dipakai penulis yakni library research atau dikatakan sebagai studi pustaka. Data pada penelitian ini bersumber dari data sekunder yang berhubungan pada topik pembahasan seperti siswa SMA, kreativitas, dan aplikasi Powtoon. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa simak bebas libat cakap. Teknik analisis data yang dipakai penulis adalah metode agih. Teknik validasi data pada penelitian ini berupa teknik triangulasi. Ada lima langkah dalam pembuatan Powtoon: 1). Buka google, lalu ketik www.Powtoon.com pada kolom search. 2). Masukkan akun. 3). Pilihlah template yang tersedia. 4). Mulailah untuk mengedit video. 5). Simpan video. Aplikasi Powtoon memiliki beberapa fitur menarik, sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka. Dengan Powtoon, peserta didik dapat bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, Powtoon dapat dijadikan pendidik sebagai media pembelajaran kreatif pada masa kini.

Kata kunci – Powtoon, Kreativitas, Siswa Menengah Atas

Abstract – Powtoon is an application for making animated videos as digital-based teaching materials. This study aims to make animated videos using the Powtoon application. The type of research used by the author is library research or it is said to be a literature study. The data in this study comes from secondary data related to topics of discussion such as senior high school students, creativity, and the Powtoon application. This study used a data collection technique in the form observation and note taking technique. The data analysis technique used by the author is the distribution method. The data validation technique in this study is a triangulation technique. There are five steps in creating Powtoon: 1). Open Google, then type www.Powtoon.com in the search field. 2). Enter account. 3). Choose an available template. 4). Start to edit videos. 5). Save videos. The Powtoon application has several interesting features, so that students can increase their creativity. With Powtoon, students can be passionate about learning. Thus, Powtoon can be used as an educator as a medium for creative learning today.

Keywords – Powtoon, Creativity, Senior High School

PENDAHULUAN

Siswa merupakan seseorang yang tumbuh dan berkembang melalui pendidikan formal (Kirom, 2017). Harahap (2016) menjelaskan bahwa siswa merupakan individu dengan usaha penuh, untuk memperoleh pengetahuan dengan bantuan guru. Selain itu, Tanjung & Amelia (2017) juga mengatakan bahwa siswa adalah individu sebagai penerus bangsa. Jadi, siswa adalah individu penerus bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan bantuan pengajaran dari guru.

Menurut Puteri & Hasanudin (2022) siswa SMA memiliki karakteristik yaitu dapat berpikir kreatif, berpikir kritis, serta berpikir logis. Sedangkan Lusita & Hasanudin (2022) menjelaskan bahwa karakteristik siswa SMA yaitu, mampu menyeimbangkan urusan pribadi dengan masyarakat, dapat membuat keputusan sendiri, serta bisa menemukan jati diri. Karakteristik siswa yang memengaruhi proses pembelajaran yaitu, kecerdasan, kemampuan awal, gaya kognitif, cara belajar, motivasi, serta faktor dari masyarakat (Septianti & Afiani, 2020). Dengan berbagai karakteristik peserta didik, maka pendidik harus memakai strategi tepat agar peserta didik tertarik untuk belajar.

Usaha yang dilakukan pendidik agar siswa tertarik pada pembelajaran yaitu, menggunakan bermacam-macam metode pembelajaran, intonasi suara, gaya, penampilan dan lain sebagainya (Setiono & Sari, 2016). Selain itu, Lubis (2019) menjelaskan beberapa hal tentang usaha pendidik untuk menarik perhatian siswa antara lain, menggunakan metode pembelajaran kreatif, menggunakan media yang sesuai, tidak menggunakan pengulangan kata, serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan mendidik. Khasanah (2020) berpendapat bahwa cara menarik perhatian peserta didik yaitu dengan gaya mengajar, memakai alat bantu dalam pembelajaran dan berbagai bentuk pola interaksi. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media dan metode pembelajaran yang sesuai maka dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Namun dalam kehidupan nyata, guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang meningkatkan kreativitas mereka. Menurut Maarif & Prasetyo (2020) kurangnya kreativitas siswa disebabkan karena guru hanya menggunakan pengetahuan saja. Sedangkan Paramitha & Yuniarta (2017) mengatakan bahwa penyebab kurangnya kreativitas karena siswa menggunakan cara seperti pengajaran dari guru untuk menjawab soal. Penyebab kurangnya kreativitas siswa dapat disebabkan oleh lingkungan keluarga dan sekolah (Supriadi dalam Rachmawati & Kurniati, 2011).

Kreativitas siswa dapat ditingkatkan dengan beberapa cara. Menurut Purwanti (2022) menjelaskan bahwa cara meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan melihat sesuatu secara langsung sehingga siswa dapat menemukan ide. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, maka siswa dapat meningkatkan kreativitasnya (Rusman, 2017). Mahmudi (2007) berpendapat bahwa anak zaman sekarang

lebih senang menggunakan pembelajaran lewat aplikasi. Oleh karena itu, penulis ingin menjadikan Powtoon sebagai media untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat video animasi.

Astika, Anggoro, & Andriani (2019) mengatakan bahwa Powtoon merupakan aplikasi untuk membuat video animasi yang muncul pada tahun 2012. Powtoon adalah sebuah aplikasi online penyedia berbagai fitur animasi (Anggita, 2020) untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis digital (Mascita, 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa Powtoon adalah aplikasi untuk membuat video animasi sebagai bahan ajar berbasis digital.

Aplikasi Powtoon memiliki beberapa kelebihan. Menurut Fitriyani (2019) Powtoon dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan. Kelebihan Powtoon adalah memiliki tampilan menarik (Graham dalam Marlina, dkk., 2018). Saputra, dkk. (2019) berpendapat bahwa kelebihan aplikasi Powtoon yaitu, siswa diberi kebebasan dalam memilih topik.

Selain memiliki kelebihan, aplikasi Powtoon juga memiliki kekurangan. Kekurangan Powtoon yaitu dalam pembuatan video memerlukan jaringan internet serta membutuhkan kapasitas memori besar untuk menyimpan video (Salsabila, dkk., 2022). Selain itu, Ramadhana & Prastowo (2021) menjelaskan kekurangan Powtoon adalah tidak semua orang dapat mengoperasikan aplikasi Powtoon. Kekurangan Powtoon adalah berisi satu materi saja (Subkan & Winarno, 2020).

Jadi Powtoon dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, Powtoon dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi Powtoon memiliki kelebihan dan kekurangan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai penulis yakni library research atau dikatakan sebagai studi pustaka. Library research ini bagian dari teknik pengumpulan data dengan mengkaji beberapa sumber (Maruta, 2017) yang berupa buku referensi maupun jurnal ilmiah (Tahmidaten & Krismanto, 2020) menyesuaikan pada masalah yang dibahas (Adi, Martono, & Sudarno, 2021).

Data pada penelitian ini bersumber dari data sekunder yang berhubungan pada topik pembahasan seperti siswa SMA, kreativitas, dan aplikasi Powtoon. Data tersebut diperoleh dari berbagai sumber seperti pada buku serta jurnal penelitian ilmiah.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa simak bebas libat cakap. Pengumpulan data dilakukan dengan melihat beberapa artikel serta buku tanpa terlibat langsung pada sumber data kemudian peneliti mencatat bagian penting dan menggabungkan menjadi satu kesatuan.

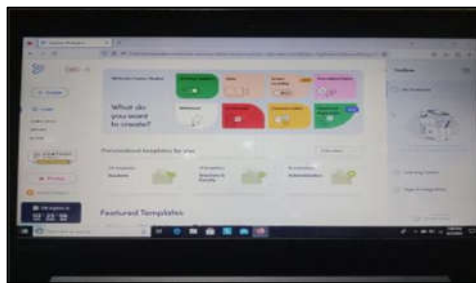
Teknik analisis data yang dipakai penulis adalah metode agih. Metode agih dapat dilakukan dengan cara 1). Memilah 2). Menyamakan makna 3). Menguraikan kalimat 4). Menyimpulkan (Frananda, dkk., 2019)

Teknik validasi data pada penelitian ini berupa teknik triangulasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan buku dan jurnal untuk mencari teori-teori yang sudah teruji kebenarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

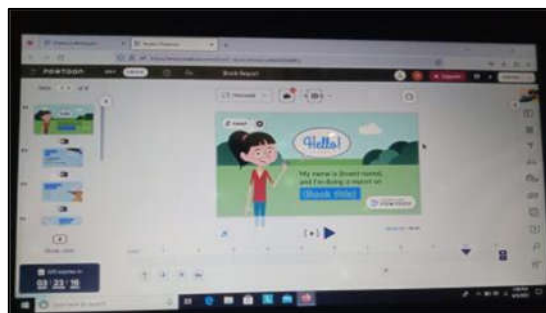
Powtoon dapat digunakan melalui langkah-langkah berikut:

1. Buka google lalu ketik www.Powtoon.com pada kolom search.
2. Klik sign up jika belum memiliki akun, klik login jika sudah memiliki akun.
3. Pilihlah template yang tersedia seperti gambar berikut.



Gambar 1. Tampilan pilihan template

4. Mulailah untuk mengedit video.
 - a. Klik template terlebih dahulu.
 - b. Pilih opsi *characters* untuk mengganti karakter, atau opsi *text* untuk mengganti teks, serta opsi *background* untuk mengganti latar belakang.



Gambar 2. Tampilan pengeditan video

5. Pilih export untuk menyimpan video.

Aplikasi Powtoon memiliki beberapa fitur menarik, sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka. Dengan Powtoon, peserta didik dapat bersemangat dalam belajar (Rohenan, 2021). Dengan demikian, Powtoon dapat dijadikan pendidik sebagai media pembelajaran kreatif pada masa kini (Purwanto, dkk., 2021)

SIMPULAN

Ada lima langkah dalam pembuatan Powtoon: 1). Buka google, lalu ketik www.Powtoon.com pada kolom search. 2). Masukkan akun. 3). Pilihlah template yang tersedia. 4). Mulailah untuk mengedit video. 5). Simpan video. Aplikasi Powtoon memiliki beberapa fitur menarik, sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka. Dengan Powtoon, peserta didik dapat bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, Powtoon dapat dijadikan pendidik sebagai media pembelajaran kreatif pada masa kini.

REFERENSI

- Adi, P. W., Martono, T., & Sudarno, S. (2021). Pemicu kegagalan pada pembelajaran di sekolah selama pandemi di Indonesia (Suatu Studi Pustaka). *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 464-473. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10568>.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>.
- Astika, R. Y., Anggoro, B.S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96. Retrieved from <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jp3m/article/view/214>.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>.
- Frananda, M., Kurnia, M. D., Jaja, J., & Hasanudin, C. (2023). Kurikulum merdeka belajar kampus merdeka untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v10i1.2868>.
- Harahap, M. (2016). Esensi peserta didik dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 1(2), 140-155. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(2\).625](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(2).625).
- Khasanah, U. (2020). *Pengantar Microteaching*. Sleman: Deepublish.
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69-80. Retrieved from <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>.

- Lubis, R.F. (2019). Kemampuan guru menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 16(1), 152-175. Retrieved from <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/18>.
- Lusita, J., & Hasanudin, C. (2022). Penerapan model pembelajaran flipped classroom untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SMA di era milenial. *Prosiding Senada PBSI*, 2(1), 923-928. Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1438/pdf>.
- Maarif, R.A., & Prasetyo, T. (2020). Efektifitas penggunaan model pembelajaran problem based learning dan discovery learning berbantuan media gambar terhadap kreativitas pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SD Negeri Tingkir Tengah 01 Tahun 2019/2020. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(4), 528-534. <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v4i4.1577>.
- Maruta, H. (2017). Pengertian, kegunaan, tujuan dan langkah-langkah penyusunan laporan arus Kas. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 1(2), 239-257. Retrieved from <https://www.ejournal.stiesyariahbengkalis.ac.id/index.php/jas/article/view/115>.
- Mahmudi, A. (2007). Meningkatkan kreativitas siswa melalui problem posing. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 43-50. <https://doi.org/10.21831/pg.v3i1.641>.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., Patrikha, F.D., & Sudarwanto, T. (2018). Penyegaran kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran melalui aplikasi powtoon dan screencast o matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(2), 204-223. doi.org/10.21009/JPMM.002.2.4.
- Mascita, D.E. (2021). *Mendesain bahan ajar cetak dan digital*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Paramitha, N., & Yunianta, T.N.H. (2017). Analisis proses berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika materi aritmatika sosial siswa smp berkemampuan tinggi. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(10), 983-994. Retrieved from <http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/213>.
- Purwanti, E. (2022). Pembelajaran kontekstual media objek langsung dalam menulis puisi. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Purwanto, A., Risdianto, E., Putri, D. H., Masito, F., & Oka, I. G. A. A. M. (2021). Pemanfaatan aplikasi Powtoon dalam pembuatan media pembelajaran bagi guru SMAN 4 Kepahiang. *Darmabakti: Jurnal Inovasi Pengabdian dalam Penerbangan*, 1(2), 114-120. <https://doi.org/10.52989/darmabakti.v1i2.23>.

- Puteri, A.O., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan aplikasi ruang guru untuk pembelajaran tambahan siswa guna menghadapi ujian masuk perguruan tinggi. *Prosiding Senada PBSI*, 2(1), 96-109. Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1209/pdf>.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Ramadhana, N.H., & Prastowo, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran berbasis web Powtoon untuk merangsang minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas 3 MI. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 879-894. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1162>.
- Rohenan, R. (2021). Pemanfaatan media Powtoon untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 1 SMA NEGERI 6 Tebo. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 1(1), 46-53. <https://doi.org/10.51878/action.v1i1.348>.
- Rusman, R. (2017). Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: KENCANA.
- Salsabila, S.M., Dewi, R., & Sakdiah, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada materi gerak lurus kelas VIII SMP/MTS. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 5(2), 111-120. <https://doi.org/10.29103/relativitas.v5i2.5677>.
- Saputra, I.A., Hamdani, M.I.I., & Arifin, I.F. (2022). Implementasi media Powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI di SMA ISLAM AL-HIDAYAH. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial dan Budaya*, 3(2), 27-34. Retrieved from <http://jurnal.unipar.ac.id/index.php/sandhyakala/article/view/924>.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2. *As-sabiqun*, 2(1), 7-17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Setiono, P., & Sari, E.P. (2016). Penggunaan media pembelajaran berbasis visual untuk meningkatkan perhatian siswa pada mata pelajaran IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(2), 215-238. <https://doi.org/10.22437/gentala.v1i2.7114>.
- Subkan, A., & Winarno, W. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika melalui aplikasi Powtoon di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahut Thulab Brambang Karangawen. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 6(2), 178-194. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.6129>.

- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan budaya membaca di Indonesia (Studi pustaka tentang problematika & solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 22-33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 1-4. <http://dx.doi.org/10.29210/3003205000>.