

Application of Powtoon Animation as a Learning Media Using the Community Based Participatory Action Research (CBPAR) Method



Penerapan Animasi dengan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR)

Raissa Amanda Putri

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara; Medan; 20371; Indonesia

* Koresponden: raissa@mikroskil.ac.id

<https://journal.aira.or.id/J-IbM>

Naskah masuk: 17-07-2021; diterima untuk diterbitkan: 26-08-2021

Abstract: *The COVID-19 pandemic has brought enormous changes to human life. Including in the field of education, teaching and learning activities must implement a distance learning system. As teachers, kindergarten teachers in the Bunda Kasih Foundation, North Sumatra, feel they need the ability to create animations in order to present interesting learning media for students. Powtoon is an application that can be used by teachers to create animated lessons. The purpose of this training is to improve the ability of teachers to make animations as a medium for student learning.*

Keywords: *Animation, Pawtoon, CBPAR*

Abstrak: *Pandemi COVID-19 memberikan perubahan yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Termasuk di bidang pendidikan, kegiatan belajar mengajar harus menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Sebagai pengajar, guru-guru TK di lingkungan Yayasan Bunda Kasih Sumatera Utara merasa membutuhkan kemampuan membuat animasi agar dapat menyajikan media pembelajaran yang menarik bagi murid. Powtoon merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh para guru untuk membuat animasi pelajaran. Tujuan dari pelatihan ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan guru membuat animasi sebagai media pembelajaran murid.*

Kata Kunci: *Animation, Pawtoon, CBPAR*

Pendahuluan

Berdasarkan Surat Edaran Nomer 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)*, maka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar beralih menjadi bentuk Pembelajaran Jarak Jauh(PJJ) (Kemendikbud, 2020). Perubahan metode pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ini, memberikan dampak ke seluruh tingkat pendidikan termasuk TK.

Para guru TK di lingkungan Yayasan Bunda Kasih Sumatera Utara mengalami kesulitan dalam menyediakan media pembelajaran dalam jaringan (daring) yang



menarik bagi murid TK. Pemahaman materi oleh orang tua dalam mendampingi anak belajar dirumah dimasa pandemi ini juga menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh(Wardani & Ayriza, 2020).

Animasi merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi dapat mempermudah penyampaian materi sehingga murid menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran(Deliviana, 2017). Dengan adanya video dalam bentuk animasi, maka guru dapat membuat materi pelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik bagi murid.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan menjadi lebih jelas dan tercapainya tujuan pendidikan atau pembelajaran dengan efektif dan efisien(Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang berupa teknologi atau aplikasi ilmu pengetahuan yang berbasis media elektronik atau mesin pembelajaran dapat mempermudah dan memperlancar proses belajar(Miftah, 2013).

Powtoon adalah perangkat lunak animasi yang dapat membuat pemula juga bisa membuat video animasi yang terlihat profesional(Adnyani, Sadyana, Suartini, & Hermawan, 2020). Salah satu kelebihan dari *powtoon* adalah pengguna tidak perlu mengunduh dan memasang aplikasi di perangkat tertentu, tetapi cukup menggunakan aplikasi *web browser* untuk mengaksesnya. Beberapa langkah mudah yang dapat dilakukan pengguna dengan *powtoon* yaitu menggunakan *template*, mengubah presentasi, menunjukkan pesan, dan memulai dari awal (Powtoon, 2021).

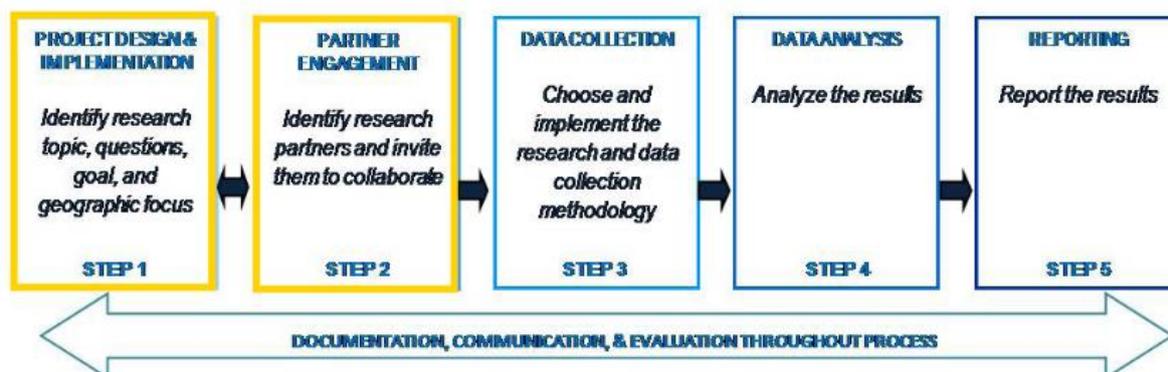
TK Bunda Kasih Sumatera Utara bertempat di Jl. Medan Batang Kuis Gg. Semar No. 15 Bandar Klippa, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara Medan. Ibu Tri Ambar Purwandani, S.Psi selaku Kepala Sekolah TK Bunda Kasih SUMUT menyampaikan bahwa kendala dalam membuat media pembelajaran untuk murid yaitu kurangnya kemampuan guru-guru TK dalam menggunakan aplikasi pembuatan animasi. Oleh karena itu pengabdian kepada masyarakat ini mengusung tema Pelatihan Pembuatan Animasi dengan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran dengan Metode *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)*.

Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah Metode *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)*. *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)* adalah pendekatan penelitian kolaboratif yang melibatkan semua pemangku kepentingan selama proses penelitian, mulai dari menetapkan pertanyaan penelitian, mengembangkan alat pengumpulan data, hingga analisis dan diseminasi temuan (Burns, Cooke, & Schweidler, 2011). *CBPAR* adalah proses kolaboratif yang melibatkan semua mitra secara adil dalam proses penelitian dan mengakui kekuatan unik yang dibawa masing-masing mitra(Meredith Minkler, Analilia P. Garcia, Victor Rubin, & Nina Wallerstein, 2012). *CBPAR* adalah kerangka penelitian yang bertujuan untuk mengatasi masalah praktis orang-orang dalam suatu komunitas dan secara mendasar mengubah peran peneliti dan siapa yang sedang diteliti.

Community based dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu TK Bunda Kasih SUMUT, *participatory* yaitu guru-guru TK Bunda Kasih, dan *action based and oriented* yaitu meningkatkan kemampuan guru membuat animasi sebagai media pembelajaran murid.

COMMUNITY BASED PARTICIPATORY ACTION RESEARCH PROCESS MODEL



Gambar 1. Model Proses CBPAR

Untuk kegiatan Pelatihan Pembuatan Animasi dengan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran dengan Metode *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)* ini, langkah-langkah penyelenggaraannya meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Desain dan Implementasi Proyek.
Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah mencari tahu kebutuhan masyarakat, kekuatan, kepentingan, misi dan kapasitas untuk mengambil tindakan, serta apa masalah umum yang terjadi di TK Bunda Kasih SUMUT.
2. Keterlibatan Mitra
Selanjutnya peneliti mengidentifikasi mitra penelitian tindakan yaitu guru-guru TK Bunda Kasih SUMUT dan mengundang mereka untuk berkolaborasi.
3. Pengumpulan Data
Pada tahapan ini peneliti memilih dan menerapkan metode pengumpulan data, dan mengidentifikasi peserta kunci. Metode pengumpulan data pada kegiatan ini yaitu dengan wawancara dan observasi. Berdasarkan masalah mitra, maka diketahui bahwa mitra membutuhkan pelatihan pembuatan animasi sebagai media pembelajaran.
4. Analisis Data
Pada tahap ini, peneliti membuat dan mengimplementasikan rencana untuk analisis. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, maka ditentukan alat yang akan digunakan yaitu *powtoon* berbasis web untuk pembuatan animasi sebagai media pembelajaran.
5. Pelaporan
Pada tahap ini dibuat laporan pengabdian kepada masyarakat serta publikasi dalam bentuk artikel ilmiah.

Hasil

TK Bunda Kasih Sumatera Utara bertempat di Jl. Medan Batang Kuis Gg. Semar No. 15 Bandar Klippa, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara Medan. Saat ini, TK Bunda kasih ikut ambil serta dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan metode dalam jaringan (daring). Pada kegiatan PJJ ini, TK Bunda Kasih mengalami kendala yaitu orang tua murid kesulitan untuk menyampaikan kembali materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik, agar murid lebih tertarik

dalam kegiatan belajar dan orang tua dapat mendampingi peserta didik dengan lebih mudah.

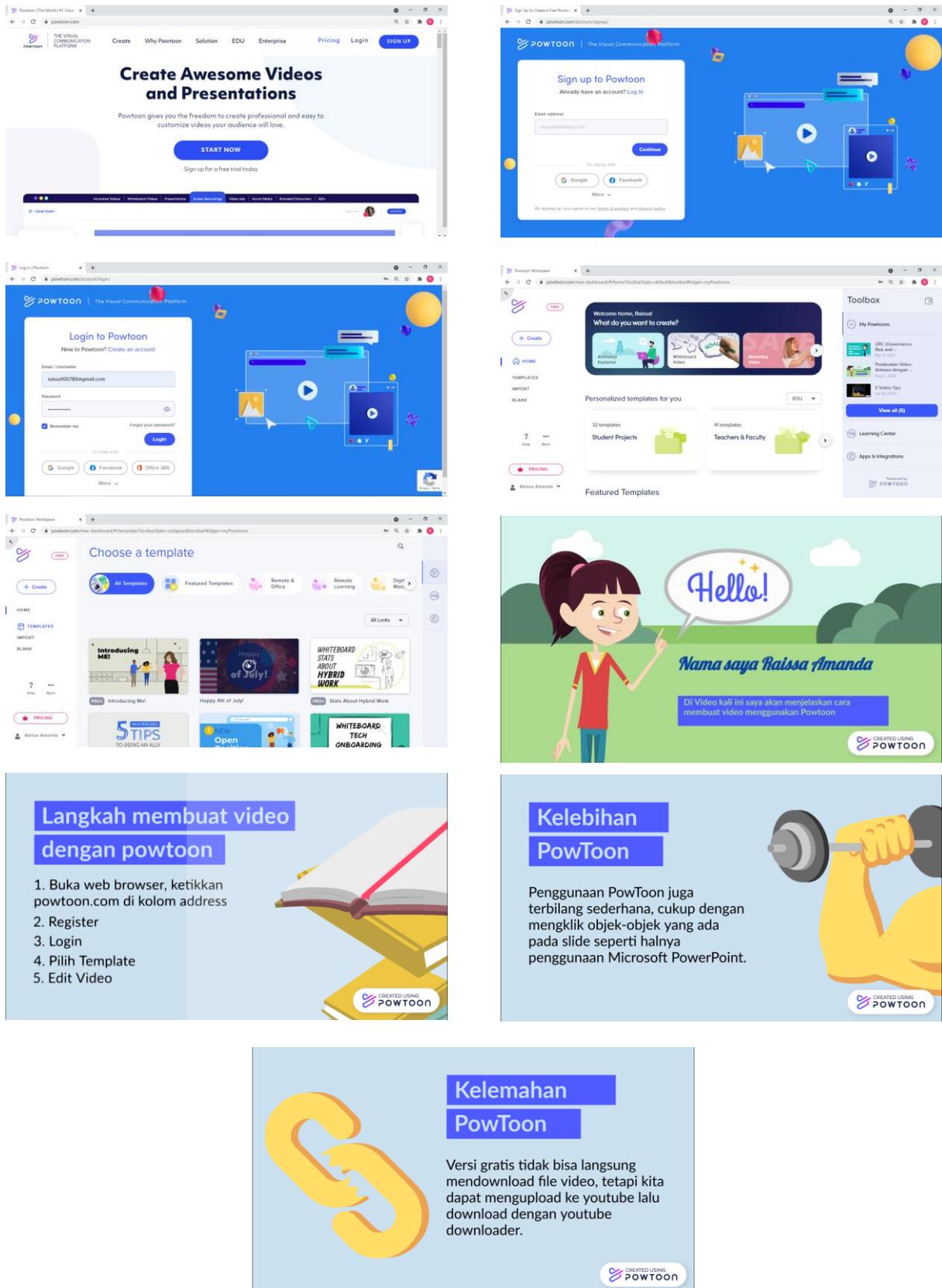
Pihak sekolah berharap dengan adanya Pelatihan Pembuatan Animasi dengan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan para guru TK dalam membuat animasi sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih menarik minat murid TK. Selain itu, pihak sekolah juga berharap agar meningkatnya kreativitas guru dalam menyediakan materi belajar bagi para peserta didiknya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari selasa, 29 Juni 2021 pukul 09.00 sampai dengan pukul 12.00. Adapun rincian kegiatan pelatihan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Tanggal	Pukul (Wib)	Kegiatan	Durasi (menit)
Selasa, 29 Juni 2021	09.00 – 09.05	Pembukaan	5
	09.05 – 10.00	Pengenalan Powtoon	55
	10.00 – 10.30	Pelatihan pembuatan presentasi	30
	10.30 – 11.00	Pelatihan Pembuatan animasi	30
	11.00 – 12.00	Presentasi Hasil Karya Guru	60

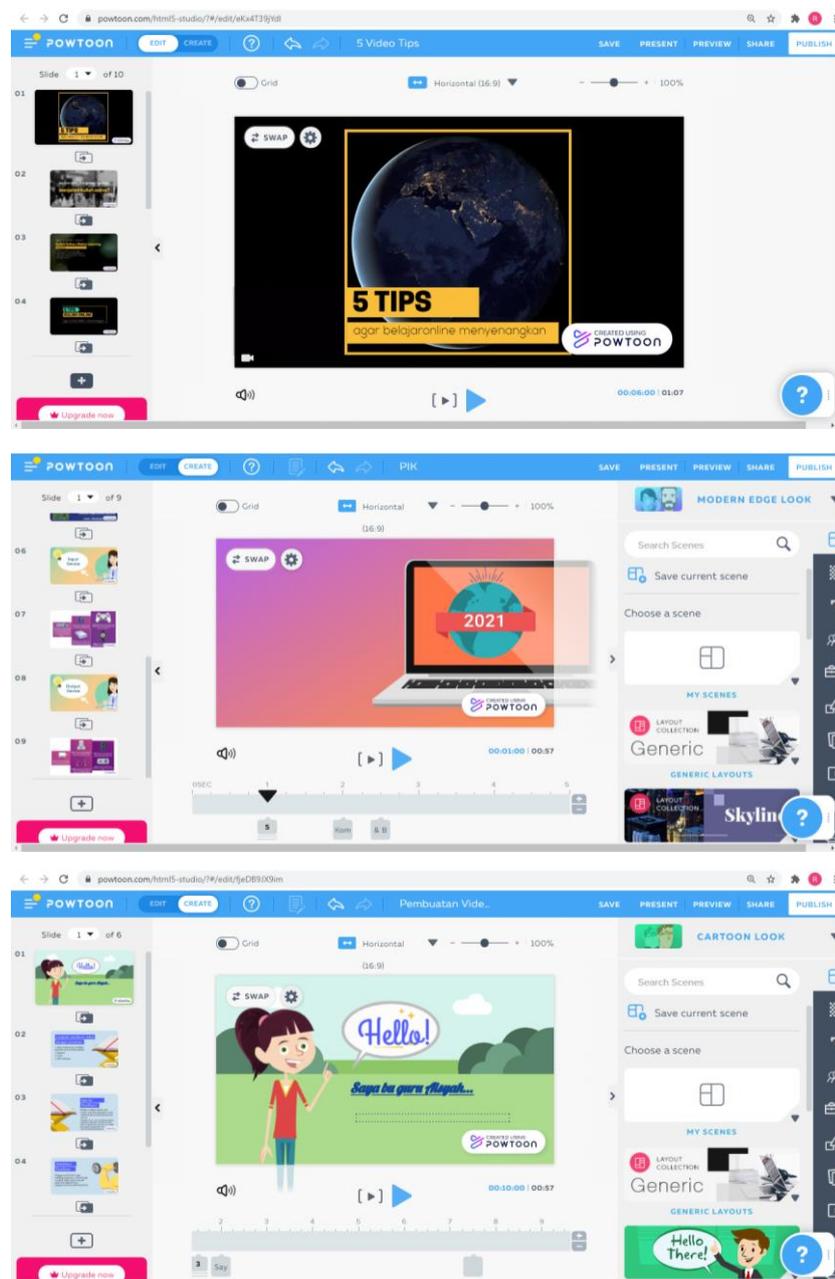
Adapun materi Pelatihan Pembuatan Animasi dengan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Materi Pelatihan

Diskusi

Berikut hasil animasi yang dibuat oleh guru TK Bunda Kasih SUMUT dengan menggunakan Powtoon:



Gambar 3. Hasil Karya Guru

Setelah kegiatan pelatihan, dilakukan wawancara dengan para guru dan kepala sekolah TK Bunda Kasih SUMUT. Dari hasil wawancara tersebut, para guru merasa Pelatihan Pembuatan Animasi dengan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi mereka untuk membuat bahan ajar kepada para peserta didiknya. Ibu Tri Ambar Purwandani, S.Psi selaku Kepala Sekolah TK Bunda Kasih SUMUT menyampaikan rasa terima kasih karena dengan adanya pelatihan ini, dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas para guru dalam membuat animasi sebagai

media pembelajaran bagi para murid. Para guru juga menyampaikan bahwa waktu pelatihan pembuatan animasi ini masih terbilang kurang, karena masih ada beberapa fitur pada powtoon yang belum sempat dipelajari.

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu para guru TK Bunda Kasih memahami langkah – langkah pembuatan animasi dengan menggunakan *Powtoon*. Selain itu, para guru juga mampu menuangkan kreativitasnya dalam membuat animasi sebagai media pembelajaran bagi murid TK.

Pengakuan/Acknowledgements

Terima kasih kami ucapkan kepada Ibu Tri Ambar Purwandani, S.Psi selaku Kepala Sekolah TK Bunda Kasih SUMUT, serta para guru yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Pembuatan Animasi dengan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran”.

Daftar Referensi

- Adnyani, K. E. K., Sadyana, I. W., Suartini, N. N., & Hermawan, G. S. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Powtoon Bagi Guru Bahasa Jepang SMA/SMK di Kabupaten Buleleng. *Jurnal Widya Laksana*, 9(2), 150–156.
- Burns, J. C., Cooke, D. Y., & Schweidler, C. (2011). A Short Guide to Community Based Participatory Action Research. *A Community Research Lab Guide*, (December 2011).
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Jendral No. 15 Tahun 2020*. (09), 1–12.
- Meredith Minkler, Analilia P. Garcia, Victor Rubin, & Nina Wallerstein. (2012). *Community-Based Participatory Research: A Strategy for Building Healthy Communities and Promoting Health through Policy*. 60. Retrieved from <http://www.policylink.org/sites/default/files/CBPR.pdf>
- Miftah, M. (2013). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(9), 1689–1699.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
- Powtoon. (2021). FAQ Powtoon. Retrieved from Powtoon.com, Inc website: <https://www.powtoon.com/>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>