



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI**

Heni Pratiwi^{1,2}

¹Pascasarjana Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

²SMP Negeri 2 Yogyakarta

heni.pr2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa guru masih menjadi pusat pembelajaran, kurang dapat memanfaatkan sarana prasarana sekolah sehingga pembelajaran belum variatif. Selain itu, dari hasil supervisi terdapat permasalahan kompetensi guru dalam kegiatan belajar mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang variatif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *Powtoon* melalui workshop dan mewujudkan tercapainya *students wellbeing* peserta didik. Aplikasi *Powtoon* yang digunakan adalah pembuatan video animasi, fitur rekam layar (*screen and cam recording*), dan unggah video ke Youtube. Subjek penelitian ini adalah guru SMP Negeri 2 Yogyakarta sejumlah 43 orang. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan sekolah yang terdiri dari 2 siklus dengan metode analisis data kualitatif deskriptif presentase. Instrumen penelitian menggunakan angket dan lembar observasi. Hasil siklus I, kompetensi guru dalam pembuatan animasi sebesar 70,24% termasuk kategori Cukup, pencapaian *students wellbeing* sebesar 72,37% kategori Baik, namun guru yang sudah mengembangkan media pembelajaran baru 41,67% dan dalam kategori Kurang. Lalu pada Siklus II dilakukan strategi pendampingan tutor teman sejawat. Dari data siklus II, kompetensi guru dalam pembuatan animasi *Powtoon* sebesar 98,02% termasuk kategori Sangat Baik, pencapaian *students wellbeing* sebesar 90,26% kategori Sangat Baik, dan hasil produk sudah mencapai 100% kategori Sangat Baik. Dari hasil tersebut telah menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi.

Kata kunci: *media pembelajaran, animasi, Powtoon, workshop, kompetensi*

ABSTRACT

The background of this research is that the teacher is still the center of learning, unable to utilize school infrastructure so that learning is not varied. In addition, from the results of supervision, there are problems with teacher competence in teaching and learning activities that have not used a variety of learning media. This study aims to increase teacher competence in making animation-based learning media using Powtoon through workshops and realizing the achievement of students' student wellbeing. The Powtoon application used is making animated videos, screen recording features (screen and cam recording), and uploading videos to Youtube. The subjects of this study were 43 teachers at SMP Negeri 2 Yogyakarta. The type of research conducted was school action research consisting of 2 cycles with percentage descriptive qualitative data analysis methods. The research instrument used a questionnaire and observation sheet. The results of the first cycle, teacher competence in making animations was 70.24% in the Enough category, students' wellbeing achievement was 72.37% in the Good category, but teachers who had developed new learning media were 41.67% and in the Less category. Then in Cycle II a peer tutor mentoring strategy was carried out. From cycle II data, teacher competence in making Powtoon animation was 98.02% in the Very Good category, students' wellbeing achievement was 90.26% in the Very Good category, and product results had reached 100% in the Very Good category. From these results it has been shown that there is an increase in teacher competence in developing animation-based learning media.

Keywords: *learning media, animation, Powtoon, workshop, competency*



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memiliki pengaruh besar terhadap berbagai lini kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Guru dapat menerapkan berbagai media pembelajaran yang menarik di kelas dengan mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi, kemudian menjadikannya sebagai sarana pembelajaran.

Dari hasil observasi peneliti kepada seluruh guru SMP Negeri 2 Yogyakarta, telah bahwa guru menjadi pusat pembelajaran, kurang memanfaatkan sarana prasarana yang ada sehingga pembelajaran belum variatif. Sedangkan berdasarkan wawancara dengan beberapa guru di sekolah tersebut, bahwa dalam hasil supervisi terdapat permasalahan mengenai kompetensi guru dalam proses pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran yang variatif, hanya menggunakan presentasi atau memutar video di kelas atau bahkan hanya dengan papan tulis.

Guru sebagai fasilitator seharusnya dapat menggunakan media yang bervariasi (Putri, 2021). Adanya aplikasi video animasi diharapkan guru dapat menyampaikan pembelajaran menjadi bervariasi dan tidak hanya berbasis buku teks (Rosiyanti et al., 2020). Dengan adanya video animasi maka gabungan tulisan, gambar, animasi yang bergerak dan suara tersebut akan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran (Wulandari et al., 2020).

Media pembelajaran yang menarik seperti animasi juga bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, peserta didik akan merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga membantu dan mempermudah peserta dalam menerima materi yang akan disampaikan guru. Dengan demikian dapat membawa dampak positif terhadap hasil prestasi peserta didik di sekolah dan akan tercipta *students wellbeing*. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan di sekolah dengan melaksanakan kegiatan workshop untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *Powtoon* dalam rangka meningkatkan kompetensi guru.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kompetensi Guru

Dalam Bahasa Inggris, kompetensi berarti *competency*, yakni integrasi penguasaan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dalam unjuk kerja dalam penyelesaian program pendidikan. Kompetensi yang dimiliki guru antara lain kompetensi kepribadian, pedagogik, profesional dan sosial seperti yang tercantum dalam Undang-undang



Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005 Pasal 10 ayat 1 dan Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 pasal 28 ayat 3. Strategi untuk meningkatkan kompetensi guru dapat dilaksanakan melalui berbagai metode pelatihan seperti workshop, IHT (*In House Training*), belajar jarak jauh, seminar, kemitraan sekolah dan sebagainya.

2.2. Media Pembelajaran

Asal kata media berarti medius, dari bahasa Latin atau dikatakan penghubung. Media dapat mengantarkan pesan pengirim ke penerima. Media berarti pula manusia, materi atau kejadian yang dapat membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Arsyad, 2020: 3). Media pembelajaran merupakan alat bantu apapun sebagai pengantr pesan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Djamarah et al, 2020:121). Media pembelajaran juga dapat sebagai komponen sumber belajar yang memiliki materi instruksional agar dapat menstimulan siswa untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut kesimpulan yang dapat diambil adalah media pembelajaran termasuk alat bantu dalam pembelajaran.

2.3 Animasi

Animasi adalah sekumpulan gambar bergerak disusun secara berurutan *frame by frame* kemudian dapat dimainkan untuk menciptakan ilusi yang seolah-olah melakukan pergerakan sesuai alur yang sudah ditentukan tiap hitungan waktu. Salah satu aplikasi yang dapat membuat dan menampilkan informasi seperti animasi tersebut adalah *Powtoon*. *Powtoon* sendiri merupakan aplikasi berbasis web dapat digunakan untuk membuat video animasi dengan memasukkan tulisan, gambar, musik atau rekaman suara dan memanipulasi benda (Awalia et al., 2019). *Powtoon* adalah aplikasi pengolah presentasi dan animasi yang dapat diakses secara online melalui situs www.powtoon.com dan berbasis *SaaS (Software as a Service)* dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan Astika (Astika et al., 2019) menyatakan jika video animasi menggunakan *Powtoon*, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena di dalam video berisi animasi-animasi yang dapat menjelaskan materi secara jelas dan lengkap.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan sekolah yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* melalui kegiatan workshop. Subyek penelitian ini adalah



para guru berjumlah 43 orang di SMP Negeri 2 Yogyakarta. Data dikumpulkan menggunakan observasi dan angket. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif berdasarkan nilai persen (%) yang tercapai pada masing-masing aspek.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

Sebelum pelaksanaan kegiatan workshop, maka dilakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan waka di ruang kepala sekolah. Kemudian membuat tim kecil dengan menerbitkan Surat Keputusan Penunjukkan Tim Pelaksana Kegiatan guna mendukung terlaksananya workshop, sekaligus menentukan tanggal pelaksanaan. Sosialisasi workshop untuk seluruh guru dilaksanakan hari Rabu 6 Oktober 2021 bertempat di Ruang AVA pukul 14.00 WIB. Langkah selanjutnya adalah membuat program pelaksanaan kegiatan berupa panduan pelaksanaan workshop berisi latar belakang, tujuan, sasaran, waktu kegiatan, tempat kegiatan, juga membuat undangan narasumber, peserta, jadwal kegiatan, daftar hadir narasumber dan peserta, anggaran yang digunakan, materi presentasi workshop, form evaluasi dan penutup. Lalu membuat panduan materi workshop berisi langkah-langkah praktik pembuatan animasi melalui Powtoon.

Kegiatan diselenggarakan pada hari Rabu tanggal 13 Oktober 2021 bertempat di ruang AVA. Pada tahap awal pelaksanaan panitia mengarahkan kepada seluruh peserta untuk mengisi presensi. Selanjutnya pembawa acara mengarahkan untuk berdoa bersama sebelum kegiatan dimulai. Setelah itu, dilanjutkan sambutan oleh kepala sekolah SMP Negeri 2 Yogyakarta, lalu paparan latar belakang dan tujuan dilaksanannya workshop ini. Sesi selanjutnya adalah materi Pengenalan Powtoon kepada seluruh peserta oleh narasumber yakni penulis sendiri. Kemudian bersamaan dengan paparan materi tersebut, peserta juga melakukan praktik membuat animasi dengan Powtoon bersama narasumber langsung. Pada hasil observasi, terdapat hasil analisis kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi adalah 70,24% termasuk pada kategori Cukup. Hasil analisis pengisian instrumen pencapaian students wellbeing sebesar 72,37% (Baik). Hasil evaluasi keterlaksanaan workshop ini adalah 82,70% (Baik). Pengimbasan produk baru ada 5 mapel yakni Seni Budaya, IPS, BK, Bahasa Jawa dan Prakarya dari 12 mapel atau 41,67% (Kurang).

Dari hasil observasi ada refleksi beberapa indikator yang masih lemah yakni nomor 15, 16 dan 17, yakni bagaimana cara *share link* bentuk video animasi dari Powtoon ke teman



sejawat, *publish* ke Youtube, dan cara memanfaatkan animasi Powtoon sebagai variasi media pembelajaran untuk peserta didik. Hal ini menyebabkan perlu diadakannya tindak lanjut ke siklus 2 yang fokus pada penyusunan materi pada animasi Powtoon dan perbaikan terhadap indikator yang masih lemah tersebut dengan melakukan pendampingan atau tutor sejawat.

B. Siklus 2

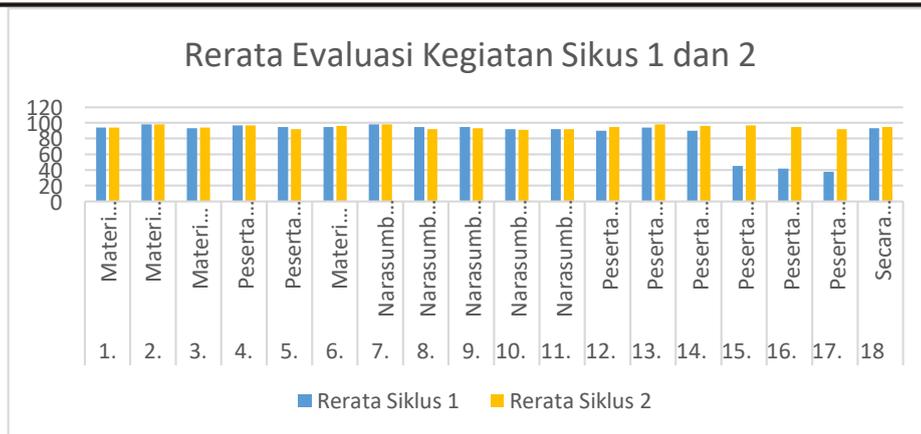
Dalam perencanaan siklus 2, maka peneliti kembali bekerja sama dengan tim kecil yang sudah dibentuk pada siklus 1, menyiapkan kelengkapan administrasi seperti daftar hadir narasumber, daftar hadir peserta, materi workshop, tata letak ruangan dan fasilitasnya. Selain itu, juga menyiapkan instrumen evaluasi kegiatan dan instrumen pencapaian *student wellbeing*. Untuk itu, peneliti dan tim memastikan semua kelengkapan fasilitas sudah lengkap dan tertata dengan baik.

Pelaksanaan kegiatan siklus 2 pada hari Kamis, 14 Oktober 2021 bertempat di ruang AVA, diawali dengan bapak ibu guru peserta workshop untuk mengisi presensi yang telah disiapkan dan lalu berdoa. Selanjutnya narasumber menyampaikan presentasi dengan mereview kembali materi pembuatan animasi Powtoon sebelumnya. Oleh karena dari hasil refleksi siklus 1 terdapat masih adanya indikator yang harus ditingkatkan, maka kemudian dilakukan praktik lebih mendalam tentang cara melakukan share link bentuk video animasi dari Powtoon ke teman sejawat, *publish* ke Youtube, dan langkah-langkah mengaplikasikan produk yang dihasilkan ke peserta didik.

Setelah dilakukan observasi, maka selanjutnya dianalisis dan hasilnya menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam pembuatan animasi Powtoon adalah 98,02% termasuk pada kategori Sangat Baik. Hasil analisis pengisian instrumen pencapaian *students wellbeing* sebesar 90,26% (Sangat Baik). Hasil keterlaksanaan program workshop ini adalah 94,19% (Sangat Baik). Pengimbasan produk sudah semua 12 mapel atau 100% (Sangat Baik).

Tabel 1. Peningkatan Hasil Siklus 1 dan 2

Jenis instrumen	Rerata Siklus 1	Rerata Siklus 2	Peningkatan
Kompetensi Guru	70,24%	98,02%	27,78%
Evaluasi Kegiatan	82,70%	94,19%	11,49%
Students wellbeing	72,37%	90,26%	17,89%
Pengimbasan produk	41,67%	100%	58,33%



Gambar 1. Rerata Evaluasi Kegiatan Siklus 1 dan 2



Gambar 2. Produk Video Animasi yang Dibuak Guru

Setelah dianalisis, dilakukan refleksi bahwa telah terjadi peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* dan sudah terwujudnya *students wellbeing* bagi peserta didik.

5. SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan penelitian tindakan sekolah yang telah dilaksanakan dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dengan *Powtoon* maka dapat membantu meningkatkan kompetensi guru menjadi lebih inovatif dan variatif. Kegiatan penelitian melalui workshop ini telah berjalan lancar dan guru dapat mengikuti dengan baik karena memberikan perhatian, waktu, tenaga, dan pikiran selama prosesnya. Selain itu, dengan adanya produk animasi berbasis *Powtoon* yang sudah dibuat guru untuk diaplikasikan kepada peserta didik, maka dapat mewujudkan pencapaian *students wellbeing* dari peserta didik. Dengan demikian, dapat membuat peserta didik menjadi antusias dan semangat dalam mengikuti pelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 85–96. <http://dx.doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>.
- Astuti, I., & Dasmu, D., & Bhakti, Y. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon. *Jurnal SOLMA*. 10. 61-69. DOI:10.22236/solma.v10i1.6268.
- Awalia, I., & Pamungkas, A., & Alamsyah, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10(1):49-56. DOI:10.15294/kreano.v10i1.18534
- Djamarah, S.B., & Aswan, Z. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Presiden. (2005). *Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 pasal 28 ayat 3*.
- Putri, E. F. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.34339>.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-undang Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005 Pasal 10 ayat 1*.
- Rosiyanti, H., Viarti, E., Riski. (2020). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.6(1), pp:77-86. DOI: <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.77-86>
- Wulandari, Y., & Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2). 269-279. DOI:10.24815/jpsi.v8i2.16835.