



# STRATEGI PENDIDIK ANAK USIA DINI ERA COVID-19 DALAM MENUMBUHKAN KETERTARIKAN BELAJAR MENGUNAKAN POWTOON

**Ananda Rizki<sup>1</sup>, Linda Pentiyani<sup>2</sup>, Farah Aulia Rahmawati<sup>3</sup>, Lisnawati Ruhaena<sup>4</sup>**

Email: <sup>1</sup>F10018073@student.ums.ac.id, <sup>2</sup>F10018099@student.ums.ac.id,

<sup>3</sup>F100180217@student.ums.ac.id, <sup>4</sup>lisnawati.ruhaena@ums.ac.id

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menciptakan strategi belajar yang tepat untuk siswa selama pembelajaran daring (2) mengetahui manfaat powtoon dalam menumbuhkan ketertarikan belajar siswa. Penulis melakukan kegiatan magang di TK Al-Azhar Syifa Budi Solo, kota Surakarta, Jawa Tengah. Metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan magang ini yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Hal yang menjadi objek penelitian adalah strategi pengajar dalam memanfaatkan media untuk proses pembelajaran daring. Oleh karena itu, penulis mengangkat topik "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Ketertarikan Belajar Menggunakan Powtoon". Powtoon adalah aplikasi komunikasi visual yang digunakan untuk membuat video animasi. Penulis mengangkat topik ini karena berdasarkan hasil kuesioner para guru belum mengenal aplikasi Powtoon. Hasil kuesioner menunjukkan adanya perubahan perilaku dimana para guru menjadi paham akan manfaat dari aplikasi powtoon yang merupakan indikator keberhasilan intervensi ini.

**Kata Kunci:** strategi; powtoon; ketertarikan belajar.

## 1. Pendahuluan

Sejak hadirnya pandemi di Indonesia pada Maret 2020, terjadi perubahan lingkungan kerja pada sektor pendidikan, salah satunya pada pendidikan anak usia dini di TK Al-Azhar Syifa Budi Solo. Selama pandemi ini, TK Al-Azhar Syifa Budi Solo melakukan pembelajaran secara online atau daring melalui zoom meeting serta video call dengan para murid. *Zoom Meeting* digunakan sebagai pengganti pembelajaran sentra selama  $\pm$  1 jam 30 menit. Pembelajaran sentra melalui *Zoom Meeting* dilakukan selama 5 hari dalam seminggu. Setelah pembelajaran sentra, dilakukan *video call* dengan anak selama  $\pm$  30 menit sebagai pembelajaran siang hari. *Video call* ini dilakukan selama 3 hari dalam seminggu. Sedangkan 2 hari lainnya dilakukan untuk *Home Visit*.

Dalam pembelajaran jarak jauh, berjalannya proses pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan, terutama dalam pendidikan anak usia dini. Selama pembelajaran daring, anak-anak tidak dapat merasakan pembelajaran secara langsung, melainkan hanya melalui media berupa aplikasi online meeting. Anak-anak kemudian menjadi cepat bosan dan cenderung tidak mau mengikuti pembelajaran daring yang kurang menarik. Mereka tidak dapat berinteraksi langsung dengan guru dan teman, dan hanya berinteraksi dengan menatap layar gadget saja. Hal ini tentu memerlukan perhatian khusus, dimana media pembelajaran yang digunakan haruslah menarik agar anak tidak cepat bosan dan anak tetap mendapatkan materi pembelajaran yang sama seperti pembelajaran sebelum pandemi.

Menurut Kemp dan Dayton (1985), penggunaan media dalam proses belajar mengajar artinya adalah mentransfer bahan ajar yang dapat ditunjukkan secara bersamaan. Dengan begitu, peserta didik akan memberikan perhatian yang cukup terhadap media tersebut. Arti lainnya yaitu media dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran (Syafitri, Asib, & Sumardi, 2018).

Pemanfaatan media sangat penting bagi

guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media audiovisual. Media yang dapat peserta didik rasakan baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajarannya (Wulandari, Ruhiat, & Nulhakim, 2020). Sehingga guru dituntut untuk mampu mendesign pembelajaran dengan fleksibel. Disinilah diperlukan sisi kreatif dan Inovatif seorang guru dalam memilih media yang dipergunakan untuk mengajar. Salah satu media interaktif yang bisa dipilih pendidik/guru dalam melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh adalah aplikasi Powtoon (Sholihah & Handayani, 2020).

Beberapa penelitian tentang penggunaan media Powtoon telah dilakukan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sholihah & Handayani (2020) dalam penelitian Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang menunjukkan bahwa Bimbingan Klasikal yang selama ini berlangsung secara tatap muka bisa dilakukan jarak jauh dengan menggunakan berbagai media inovatif, misalnya Powtoon. Aplikasi Powtoon sebagai media bimbingan klasikal pada saat Pembelajaran Jarak Jauh sangat menarik. Akan tetapi dibutuhkan kemampuan atau kompetensi guru Bimbingan dan Konseling dalam menggunakan Teknologi karena Powtoon merupakan aplikasi yang proses pembuatannya dikerjakan secara online. Kelebihan dari aplikasi ini adalah menarik sehingga lebih memberikan kesan persuasif dan memotivasi peserta didik.

Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Rio Ariyanto, Sri Kantun, dan Sukidin pada tahun 2018 yang dimana penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada siswa kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia

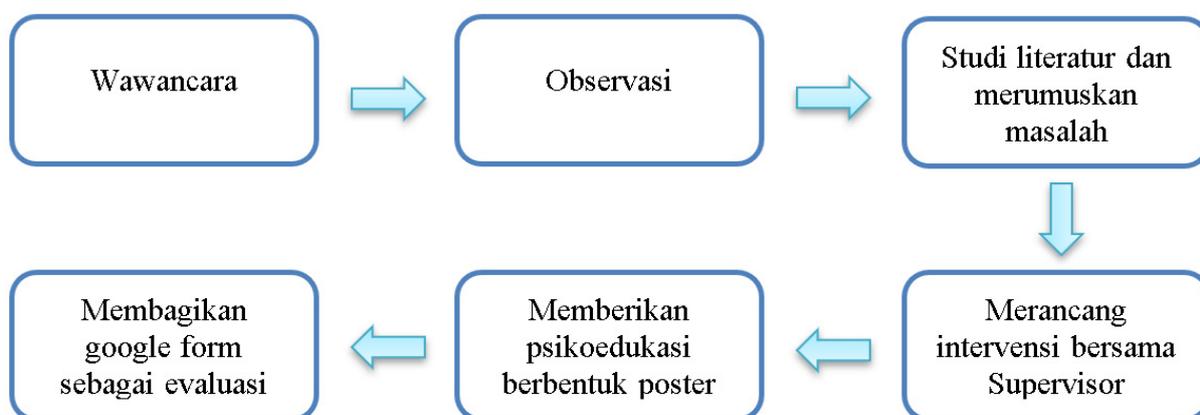
semester genap tahun pelajaran 2017/2018, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media powtoon. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D yang berjumlah 35 siswa dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumen. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media powtoon dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII D SMP Nurul Islam Jember pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Oleh karena itu, permasalahan yang akan diangkat kali ini adalah mengenai strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh para pengajar. Strategi yang dapat digunakan oleh para pengajar adalah dengan mengganti atau menambah platform pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* adalah platform komunikasi visual untuk membuat video yang dapat disesuaikan dengan pembuat konsepnya. *Powtoon* memiliki beragam pola (template) untuk membuat video, dimulai dari video marketing, penjelasan, infografik, dan masih banyak lagi. Selain animasi, *Powtoon* juga menyediakan fitur untuk menambahkan gambar, musik, hingga rekaman suara pribadi. *Powtoon* bisa membantu siswa

dalam memberikan gambaran mengenai proses visualisasi materi terkait. *Powtoon* diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan anak dalam pembelajaran daring, sehingga anak menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kelas daring. Pada penelitian ini, penulis memberikan intervensi berupa psikoedukasi dalam bentuk pamflet. Pamflet tersebut berisi pengertian dan penjelasan mengenai aplikasi *Powtoon* dan penjelasan manfaat dari aplikasi *Powtoon* untuk pembelajaran daring ini.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Yang pertama kali dilakukan adalah observasi. Penulis melakukan observasi terhadap guru, meliputi cara mengajar, gaya mengajar, dan respon dari para murid. Kemudian setelah melakukan observasi, penulis melakukan wawancara dengan beberapa guru yang sudah diobservasi terlebih dahulu. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data/informasi dari pihak responden, sekaligus mengetahui kebutuhan para pengajar. Setelah mendapatkan data dan informasi dari responden, penulis membuat kuesioner untuk dibagikan kepada para pengajar. Kuesioner dilakukan sebanyak 2 kali, yang pertama yaitu sebelum diberikan intervensi dan yang kedua yaitu setelah diberikan intervensi. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner tersebut kemudian dianalisis dengan cara melihat perbedaan antara kuesioner sebelum intervensi dan setelah intervensi.



### 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam mengumpulkan data, kami melakukan asesmen berupa wawancara kepada guru dari 3 sentra yang telah ditentukan oleh Kepala Sekolah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat kesulitan yang dialami guru selama melakukan pembelajaran secara daring. Diantaranya adalah kesulitan mengajar karena kendala alat yang digunakan untuk mengajar. Anak didik belum terbiasa dengan gadget dan perangkat mengajar sehingga anak didik menjadi cepat bosan dalam pembelajaran secara daring. Hal ini membuat para guru harus memikirkan cara mengajar yang kreatif yang mampu menarik perhatian anak dalam waktu yang cukup lama. Guru juga mengalami kendala kelelahan dalam mengajar dimana selama pembelajaran daring ini mengharuskan para guru bekerja lebih keras dibanding pembelajaran sebelum pandemi. Selanjutnya kami juga melakukan observasi pada kelas-kelas yang digunakan untuk pembelajaran daring. Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas yang dilaksanakan selama pembelajaran daring bersifat kurang kondusif karena kurangnya perhatian anak didik. Para anak didik terlihat belum siap menerima pembelajaran dan masih memerlukan bimbingan secara langsung dari para guru dalam proses belajar. Hal ini juga menunjukkan bahwa para guru memerlukan tenaga yang lebih dalam mengajar secara daring dibanding mengajar secara luring.



Gambar. 1 Proses mengajar guru selama pembelajaran daring



Gambar. 2 Kelas online selama pembelajaran daring

Setelah melakukan asesmen tersebut, kami melakukan studi literatur dan diskusi bersama untuk merancang intervensi yang tepat. Dalam studi literatur ditemukan bahwa aplikasi powtoon dapat membantu proses pembelajaran secara daring, yang sudah dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Kami juga melakukan rancangan intervensi berupa pamflet psikoedukasi yang akan disebarakan kepada guru-guru di TK Al Azhar Syifa Budi Solo. Pamflet tersebut akan berisi informasi tentang aplikasi powtoon yang dapat membantu membuat materi pembelajaran menjadi menarik dan mampu mendapatkan perhatian anak didik. Rancangan intervensi tersebut kemudian kami berikan kepada Kepala Sekolah untuk didiskusikan bersama untuk mengetahui kebutuhan informasi yang dibutuhkan pada guru di sekolah tersebut. Setelah melakukan diskusi dengan Kepala Sekolah kami kemudian memutuskan untuk melakukan intervensi berupa pamflet psikoedukasi yang menjelaskan tentang aplikasi powtoon secara ringkas serta manfaat yang didapatkan dari aplikasi powtoon tersebut. Pamflet psikoedukasi ini kemudian dicetak dan dibingkai untuk diberikan kepada pihak sekolah dengan harapan bahwa seluruh guru dapat membaca pamflet ini dan menerapkan pembelajaran melalui aplikasi powtoon untuk pembelajaran secara daring

Untuk mengetahui keberhasilan intervensi ini, kami memberikan kuesioner melalui google form sebagai bentuk pre-

test dan post-test. Kuesioner disebarikan kepada guru di TK Al Azhar Syifa Budi Solo dan didapatkan 10 responden. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa selama pembelajaran daring, media yang digunakan

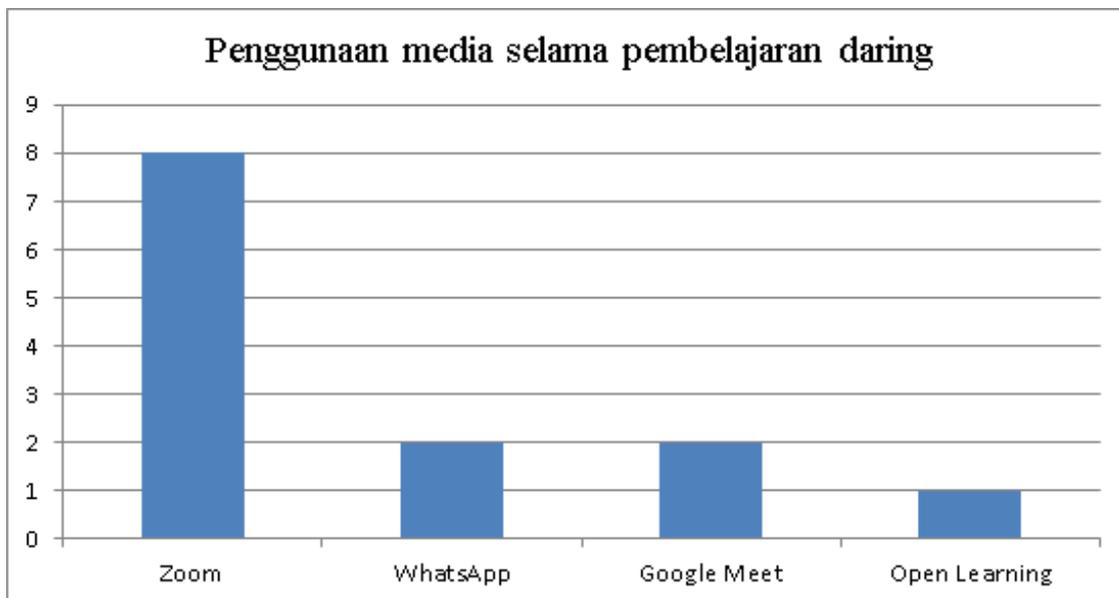
oleh para guru adalah Zoom, Google Meet, dan juga WhatsApp. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa 80% guru mengetahui aplikasi powtoon, sementara 20% tidak mengetahui aplikasi tersebut.



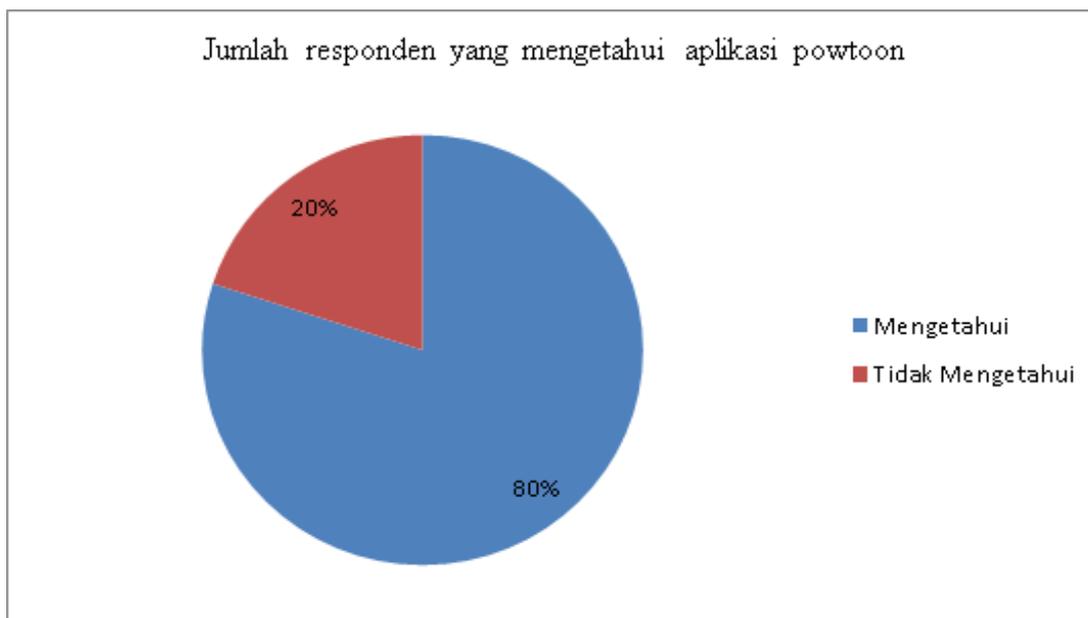
Gambar. 3 Diskusi dengan Supervisor



Gambar. 4 Penyerahan pamflet kepada pihak sekolah



Bagan 1.



Bagan 2.

Tabel 1.

No	Nama	Manfaat yang didapatkan dari pamflet
1	H	Mengetahui manfaat powtoon
2	NH	Wawasan dan ilmu yg bermanfaat
3	TMA	Mengetahui strategi pendidikan
4	I	Mengetahui manfaat powtoon
5	RF	Mengatahui manfaat powtoon
6	RK	Mengetahui manfaat dari aplikasi tersebut. Sehingga menjadi lebih Nyaman untuk penyampaian materi
7	YW	Mengetahui manfaat powtoon
8	Rk	Jadi tahu manfaat powtoon
9	SR	Mengetahui manfaat powtoon
10	H	Mengetahui manfaat powtoon

Tabel diatas menunjukkan jawaban 10 responden terhadap pamflet yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa para guru mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru mengenai aplikasi powtoon. Melalui pamflet ini para guru diharapkan mampu menggunakan aplikasi powtoon dan menerapkannya sebagai media pembelajaran selama pembelajaran daring. Hasil kuesioner menunjukkan adanya perubahan perilaku dimana para guru menjadi paham akan manfaat dari aplikasi powtoon yang merupakan indikator keberhasilan intervensi ini.

#### 4. Tutorial Powtoon

1. Search di google “Powtoon”
2. Kemudian klik “log in” dan lakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan menggunakan email anda dan powtoon akan mengirimkan email kepada anda untuk melakukan verifikasi akun
3. Kemudian verifikasilah akun powtoon anda dengan mengklik bagian “confirm and continue” yang ada didalam email tersebut dan secara otomatis akan diarahkan langsung ke powtoon dan anda akan mendapatkan gratis gift selama 4

- hari
4. Setelah itu pilihlah bagian sesuai dengan tujuan anda membuat untuk membuat powtoon. Jika guru, maka pilih “teacher” dan kemudian pilih juga template yang akan digunakan. Atau bisa dengan membuat template sendiri.
  5. Jika ingin membuat template sendiri, maka anda bisa mengklik bagian “create” dan pilih yang horizontal jika anda ingin menguploadnya diyoutube.
  6. Kemudian pilihlah rekomendasi template yang mungkin bisa anda gunakan
  7. Setelah itu mulai lah mengedit dan mengisi materi pembelajaran
  8. Pada bagian atas tengah terdapat tempat untuk menulis judul
  9. Jika anda ingin menggunakan template yang sudah anda pilih sebelumnya, anda bisa mengklik dibagian sebelah kanan. Dimana sudah terdapat template-template yang bisa anda gunakan. Apabila terdapat tulisan “pro”, maka template tersebut tidak bisa digunakan pada akun gratis seperti ini. Apabila anda ingin menggunakannya, anda harus berlangganan terlebih dahulu.
  10. Setelah itu tinggal edit sesuai dengan keinginan anda. Untuk tools nya bisa anda liat dibagian sebelah kanan. Disitu terdapat tools untuk mengganti background, menambahkan teks, menambahkan karakter, props (animasi bergerak), bentuk-bentuk, menambahkan audio, gambar, video dan tools specials yang berisi animasi bergerak untuk momentum spesial.
  11. Pada bagian sebelah kiri terdapat tempat untuk melihat slide-slide dan menambahkan slide.
  12. Dan pada bagian tengah terdapat lembar kerja, dimana kita bisa mengatur semua tampilan yang akan dimasukkan kedalam video pembelajaran. Di bagian bawah lembar kerja terdapat time line yang berfungsi untuk mengatur seberapa lama animasi akan dimainkan dan kapan animasi akan muncul
  13. Untuk mengatur waktu pada setiap animasi yang ada didalam video pembelajaran tersebut, anda tinggal mengklik animasi tersebut kemudian dengan otomatis akan muncul pada time line waktu kapan animasi tersebut akan masuk dan kapan akan berakhir. Anda tinggal menggeser time line animasi tersebut sesuai dengan waktu yang anda butuhkan. Begitu juga untuk mengatur time line dari tulisan, gambar, video dan lain lain yang ada di lembar kerja
  14. Setelah video pembelajaran telah selesai dibuat, anda bisa mengklik bagian preview yang terletak pada bagian atas kanan. Preview ini berfungsi untuk melihat hasil dari pembuatan video pembelajaran yang sudah anda buat sebelumnya.
  15. Setelah anda merasa cukup puas dengan hasilnya, anda bisa langsung mengupload video tersebut di youtube dengan cara klik export yang terletak disebelah preview kemudian pilih youtube.
  16. Kemudian anda tinggal memasukkan akun youtube yang akan anda gunakan untuk mengupload video tersebut dan setelah itu pilih publik dan klik next.
  17. Setelah itu anda bisa menuliskan deskripsi pada bagian yang telah disediakan dan anda pilih kategori sesuai dengan kategori yang anda inginkan. Kemudian klik next lagi
  18. Kemudian pilih standart kualitas pemutaran video sesuai dengan yang anda inginkan. Dan terakhir klik upload with watermark.
  19. Saat video telah berhasil terupload, maka powtoon akan mengirimkan email yang berisikan pemberitahuan bahwa video telah berhasil terupload
  20. Untuk akun powtoon yang gratis seperti ini, video pembelajaran hanya bisa di sahare di youtube. Tapi apabila menggunakan akun yang berbayar dan berlangganan, maka video pembelajaran bisa di download secara manual.

## 5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa para guru TK Al-Azhar Syifa Budi Solo mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru mengenai aplikasi powtoon melalui intervensi yang telah diberikan. Melalui pamflet ini para guru diharapkan mampu menggunakan aplikasi powtoon dan menerapkannya sebagai media pembelajaran selama pembelajaran daring. Hasil kuesioner menunjukkan adanya perubahan perilaku dimana para guru menjadi paham akan manfaat dari aplikasi powtoon yang merupakan indikator keberhasilan intervensi ini.

## 6. Persantunan

Kegiatan magang Aplikasi Psikologi Perkembangan dan Pendidikan di TK Al-Azhar Syifa Budi Solo pada tanggal 1 Februari

sampai dengan 28 Februari 2021 dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan dari semua pihak yang bersangkutan, terutama dari pihak TK Al-Azhar Syifa Budi Solo. Tanpa bantuan bimbingan yang telah diberikan dari awal hingga akhir tentunya penyusunan laporan ini tidak akan membuahkan hasil seperti yang diharapkan. Untuk itu kami ingin berterima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendukung saya.
2. Ibu Lisnawati, selaku dosen pengampu mata kuliah Aplikasi Psikologi Perkembangan dan Pendidikan sekaligus pembimbing kegiatan magang ini.
3. Ibu Iin Meylanni, selaku kepala sekolah TK Al-Azhar Syifa Budi Solo sekaligus supervisor yang telah mengarahkan dan membimbing kami.
4. Ibu Hesti, selaku guru dari sentra sains yang telah bersabar menjawab pertanyaan-pertanyaan saya.

## 7. Referensi

- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 122-127.
- Dahlan, A. H. (2018, Desember). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN BELAJAR MATEMATIKA. *JUPITEK Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 9-16.
- Dewi, W. A. (2020). DAMPAK COVID-19 TERHADAP IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Firman, & Rahman, S. R. (2020, Maret). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Gunawan, Suranti, N. M., & Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61-70.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Studi From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503.
- Hani, A. A. (2019). EVALUASI PEMBELAJARAN PADA PAUD. *JURNAL CARE (Children Advisory Research and Education)*, 7(1), 52-56.

- Mutia, R., Adlim, & Halim, A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108-114.
- Sholihah, I. N., & Handayani, T. (2020). PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ). *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling*, 50-58.
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2), 295-317.
- Trina, Z., Kamaruddin, T., & Rahmani, D. (2017, Mei). PENERAPAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN SOFTWARE POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SMP NEGERI 16 BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2(2), 156-169.
- 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.