



## INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON DENGAN SIKAP TANGGUNG JAWAB MAHASISWA ERA GEN Z

### INTEGRATION OF POWTOON LEARNING MEDIA WITH THE RESPONSIBILITY OF STUDENTS IN THE GEN Z ERA

**Moh. Kadhapy<sup>1</sup> Frezy Paputungan<sup>2</sup> Iwan B. Jassin<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Bina Mandiri Gorontalo, Email : [kadhapymoh@gmail.com](mailto:kadhapymoh@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Bina Mandiri Gorontalo, Email : [frezypaputungan@gmail.com](mailto:frezypaputungan@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Bina Mandiri Gorontalo, Email: [iwanjassin@gmail.com](mailto:iwanjassin@gmail.com)

\*email Koresponden: [kadhapymoh@gmail.com](mailto:kadhapymoh@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijis.v1i1.411>

#### **Abstract**

Digitalization in education continues to increase, particularly in the use of learning media. However, various challenges associated with the emergence of eras based on birth years often lead to differing perspectives on improving the quality of education today. The process of integrating Powtoon learning media with a sense of responsibility in Gen Z students requires a comprehensive effort, considering that the assessment indicators for this attitude are crucial for learners in the modern era. Gen Z students (born 1997-2012) are digital natives who are pragmatic, creative, and highly dependent on technology for learning and personal branding. They favor visual-interactive methods, care about mental health/the environment, and focus on practical career outcomes (side hustles), but are prone to distraction and anxiety. Meanwhile, types of student attitude assessments generally include direct observation by lecturers, self-assessment, peer assessment, and daily journal entries. Aspects assessed include discipline, responsibility, honesty, cooperation, politeness, and initiative. This technique often uses a Likert scale or descriptive rubric. Therefore, it is crucial to pay attention to these items in the learning process at university. Powtoon is a web-based online animation and presentation creation platform that allows users to create engaging visual content, such as explainer videos, without requiring advanced graphic design skills. This application uses drag-and-drop features, ready-to-use templates, animated characters, and is supported by AI-based tools. This research uses a descriptive method, namely a research approach that aims to describe, explain, or map the characteristics of a phenomenon, situation, or population systematically, factually, and accurately based on data collected during the study. The results show the successful integration of Powtoon learning media with the responsible attitude of Gen Z students, evidenced by the existence of an orderly, understandable learning process and a high quality of understanding.

**Keywords :** Powtoon Learning Media, Responsible Attitude, Gen Z Students.



## Abstrak

Digitalisasi dalam dunia Pendidikan terus mengalami peningkatan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Namun berbagai tantangan dengan munculnya era sesuai dengan tahun kelahiran seringkali menyebabkan perbedaan perspektif dalam peningkatan kualitas Pendidikan saat ini. Proses penggabungan media pembelajaran powtoon dengan sikap tanggung jawab pada mahasiswa era gen z memerlukan usaha menyeluruh mengingat indikator penilaian sikap tersebut sangatlah penting untuk dimiliki pembelajar di jaman modern. Mahasiswa era Gen Z (kelahiran 1997-2012) adalah *digital native* yang pragmatis, kreatif, dan sangat bergantung pada teknologi untuk pembelajaran serta *personal branding*. Mereka menyukai metode visual-interaktif, peduli kesehatan mental/lingkungan, dan berfokus pada hasil praktis karier (*side hustle*), namun rentan distraksi dan kecemasan. Sedangkan jenis penilaian sikap mahasiswa umumnya meliputi observasi/pengamatan langsung oleh dosen, penilaian diri sendiri (*self-assessment*), penilaian antar teman sejawat (*peer-assessment*), dan catatan jurnal harian. Aspek yang dinilai mencakup disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, kesopanan, dan inisiatif. Teknik ini sering menggunakan skala Likert atau rubrik deskriptif. Maka sangat kursial untuk memperhatikan item-item tersebut dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Powtoon adalah platform pembuatan video animasi dan presentasi daring berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat konten visual menarik, seperti video penjelasan (*explainer videos*), tanpa perlu keahlian teknis desain grafis yang tinggi. Aplikasi ini menggunakan fitur *drag-and-drop*, template siap pakai, karakter animasi, dan didukung oleh alat berbasis AI. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan menggambarkan, menjelaskan, atau memetakan karakteristik fenomena, situasi, atau populasi secara sistematis, faktual, dan akurat berdasarkan data yang dikumpulkan pada saat penelitian. Hasil menunjukkan keberhasilan integrasi media pembelajaran powtoon dengan sikap tanggung jawab mahasiswa era gen z, dibuktikan dengan adanya proses pembelajaran yang teratur, dapat dipahami dan kualitas pemahaman yang mumpuni.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Powtoon, Sikap Tanggung Jawab, Mahasiswa Era Gen Z.



## 1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan jaman saat ini, seluruh perguruan tinggi diwajibkan mengikuti dan kreatif untuk mengimbangi karakteristik peserta didik dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Di dalam masa menuju Society 5.0, teknologi dibidang informasi telahmelakukan perkembangan secara massif dan pesat. Kebutuhan manusia dalam mendapatkan informasi tidak perlu membutuhkan waktu yang lama,mewajibkan kita untuk dapat menggunakan manfaat dari peran teknologiyang telah tersedia disaat ini<sup>1</sup>. Berkaitan dengan perkembangan zaman, era gen z merupakan salah satu periode usia mahasiswa saat ini. Mahasiswa Generasi Z memiliki karakteristik unik karena tumbuh di tengah kemajuan teknologi dan informasi yang pesat. Hal ini memengaruhi cara mereka dalam menerima dan memproses informasi, termasuk dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan gaya belajar mahasiswa Generasi Z agar strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Menurut Howe dan Strauss dalam Giray menjelaskan bahwa generasi adalah sekumpulan individu yang lahir dalam rentang waktu sekitar dua dekade, atau sepanjang satu tahap kehidupan seperti masa kanak-kanak, masa dewasa awal, usia paruh baya, hingga lanjut usia<sup>2</sup>. Gen Z merupakan kelompok generasi yang lahir sekitar tahun 1997 hingga 2012, yang sejak lahir sudah akrab dengan teknologi digital. Mereka dikenal memiliki keterikatan yang kuat dengan dunia digital. Menurut Pratama<sup>3</sup>, "Gen Z" disebut juga sebagai "generasi digital", generasi muda yang sangat bergantung pada teknologi digital untuk berkembang dan berkembang. Sejak usia dini, Gen Z sudah terbiasa menggunakan perangkat teknologi canggih, dan kedekatan ini secara tidak langsung membentuk kepribadian mereka<sup>4</sup>. Kehidupan mereka yang tidak bisa dilepaskan dari teknologi ini turut memengaruhi cara berpikir, berinteraksi, serta pola belajar mereka.

Penggunaan media video animasi powtoon ini dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Fajar bahwa pembelajaran menggunakan media powtoon berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa<sup>5</sup>. Adanya variasi dari kemajuan teknologi, aplikasi Powtoonmenjadi alternatif pemanfaatan teknologi dalam penciptaan media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi danmenarik perhatian siswa. Media ini dapat memvisualkan pembelajaran matematika pengetahuan yang abstrak menjadi pengetahuanyang kongkrit sehingga mampu lebih mudah dipahami oleh pesertadidik. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif menurutJean Piaget bahwa tahapan operasi konkretanak usia 6-12 tahun merupakan tahapan anak mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda kongkrit<sup>7</sup>. Upaya dalam pengkombinasiand media pembelajaran berbasis teknologi, membuatmedia pembelajaran yang akan digunakan bukanhanya terbatas digunakan pada sekolah saja, melainkan pembelajaran dapat diakses di rumah. Media Powtoon dapat menjadi solusi pembelajaran di rumah agar mempermudah guru untuk memberikan materi kepada siswa.

Sikap tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya, baik yang disengaja maupun tidak, untuk melaksanakan tugas dan kewajiban dengan sungguh-sungguh serta berani menanggung segala risiko yang ditimbulkan. Ini mencakup komitmen tinggi terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, dan Tuhan. Era Gen-Z ditandai oleh kemajuan teknologi, perubahan gaya hidup, dan pola pikir yang lebih terbuka dan kritis. Generasi ini mendominasi populasi mahasiswa di perguruan tinggi saat ini, sehingga



pendidikan karakter menjadi kebutuhan mendesak. Tidak dapat dipungkiri lagi, dengan laju perkembangan teknologi, maka perkembangan pribadi sebagai individu juga akan mengalami perubahan dan perkembangan, baik untuk menuju ke arah positif atau ke arah negatif, karena semua faktor yang telah disebutkanlah yang akan menentukan bagaimana tindakan dan keputusan setiap pribadi dalam melakukan tindakan atau bagaimana perilakunya<sup>7</sup>.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian deskriptif alam bidang pendidikan dapat diartikan sebagai penelitian yang bertujuan untuk menyajikan gambaran detail mengenai masalah-masalah dibawah lingkup pendidikan baik secara teknis maupun nonteknis<sup>8</sup>. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji kaidah-kaidah penelitian deskriptif dalam bidang pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desaintinjauan pustaka. Peneliti menganalisis data atau sumber yang relevan dengan suatu topik penelitian dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, laporan penelitian, serta sumber pustaka lainnya.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengertian Media Pembelajaran Powtoon

Media powtoon adalah aplikasi berbasis website yang memiliki fitur animasi tulisan tangan, kartun, dan transisi yang dapat memvisualisasi materi menjadi seperti sebenarnya dengan durasi yang mudah diatur<sup>9</sup>. Media dalam hal ini merupakan bentuk adaptasi berbagai jenjang pendidikan terhadap perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan pengajar berisi materi, animasi, audio, video yang dikemas agar mudah digunakan si pembelajar.

Kemenarikan media dapat dilihat dengan cara memberikan angket respon pembelajar. Penilaian angket respon pembelajar berdasarkan indikator kemenarikan media. media pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila memiliki kriteria indikator yang mendukung dalam penggunaan media tersebut. Adapun kriteria media adalah sebagai berikut:

1. Kelengkapan Isi Media: Materi pada media Powtoon pengukuran sudut ini telah dirancang secara lengkap sehingga siswa dapat menggunakan media dengan jelas. Sebelum digunakan dipastikan dulu bahwa materi pada pengembangan media Powtoon telah disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Rasa Senang Menggunakan Media: Media pembelajaran hendaknya memberikan tingkat kesenangan tersendiri bagi penggunanya, yaitu berupa rasa senang ketika menggunakan media, sehingga nantinya akan timbul ketertarikan dalam menggunakan media pembelajaran dan tidak merasa bosan. Media Powtoon telah di desain semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik si pembelajar. Media Powtoon ini berbentuk video yang termasuk media multimedia dapat dilihat di layar monitor atau diproyeksikan ke layar lebar dan dapat didengar suaranya serta gerakannya (video dan animasi).
3. Ketertarikan pada Tampilan Media: Media pembelajaran hendaknya mempunyai tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik si pembelajar. Tampilan media ini terdapat gambar animasi yang bergerak, karakter serta menggunakan



tampilan background yang berwarna cerah, dalam media juga terdapat audio yang menjelaskan materi, sehingga dapat menambah daya tarik mahasiswa era gen z. Media Powtoon dapat divisualisasikan berupa video, sehingga mahasiswa lebih tertarik terhadap media dan perhatian lebih terfokus terhadap materi yang disampaikan.

4. Memotivasi Si Pembelajar: Media Powtoon ini memberikan stimulus bagi mahasiswa era gen z agar dapat termotivasi ketika menggunakan media dalam belajar. Media dapat merangsang si pembelajar untuk meningkatkan motivasi belajar dan memberikan instruksi untuk menarik agar melakukan aktifitas. Mereka lebih antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media Powtoon dan lebih aktif bertanya karena pada media terdapat banyak gambar-gambar untuk memperjelas materi. Kegiatan belajar mahasiswa gen z lebih termotivasi dalam mempelajari sesuatu jika menggunakan media pembelajaran seperti media berupa video animasi.

## B. Pentingnya Sikap Tanggung Jawab Mahasiswa Era Gen Z

Sering kali, generasi Z—kelompok remaja yang saat ini mengisi bangku sekolah dan universitas—dijuluki sebagai generasi yang paling malas, generasi yang digambaran dalam pembe-ritaan sebagai kurang disiplin dan tidak memiliki dorongan untuk bekerja keras. Ada anggapan bahwa mereka hidup di zaman serba instan, di mana informasi dan kemudahan teknologi menjadi begitu melimpah, namun ironisnya, justru ke-terampilan mendasar seperti pengelolaan waktu dan tanggung jawab terhadap tugas semakin tergerus. Dengan perkembangan teknologi, Generasi Z menjadi sangat ingin tahu tentang berbagai hal yang biasa disebut sebagai FOMO (Fear of Missing Out). Ketika seseorang takut kehilangan informasi atau berita terbaru, mereka disebut FOMO. Hal ini dapat menimbulkan kecemasan dan ketakutan, yang dapat menyebabkan orang tersebut menghilang. Namun, tidak semua orang takut atau bahkan cemas ketika mereka tidak tahu apa yang sedang terjadi. Sebagian orang melihat hal ini sebagai hal yang wajar.

Tanggung jawab adalah suatu sikap siap untuk memilih suatu pilihan yang ingin dilakukan dalam hidup, dan siap menghadapi konsekuensi atas pilihan yang sudah dilakukan. Dengan demikian, segala sesuatu yang telah dilakukan seharusnya harus dipertimbangkan dahulu secara mendalam dan tidak terburu-buru. Penanaman sikap di sekolah harus berkeinginan untuk membawa peserta didik memiliki sikap nilai-nilai mulia, seperti hormat dan peduli kepada sesama, tanggung jawab, memiliki integritas, serta disiplin. Disisi lain, penanaman harus mampu menjauhkan siswa dari sikap dan perilaku yang tercela dan terlarang. Tujuan pembelajaran PKn di sekolah tersebut menjadikan warga sekolah memiliki pribadi dan karakter yang baik berdasarkan iman dan takwa sebagai nilai utama terhadap keesaan manusia pada Tuhan-Nya akan melahirkan karakter yang baik, memahami atau menghargai antar sesama, bertanggung jawab apa yang menjadi tugas diberikan, demokratis, mengetahui hak dan kewajiban masing-masing<sup>9</sup>. Tanggung jawab itu bisa dibentuk, apalagi dengan dukungan teknologi dan kemandirian mahasiswa gen z sekarang ini.



### C. Integrasi Media Pembelajaran Powtoon Dengan Sikap Tanggung Jawab Mahasiswa Era Gen Z

Integrasi media pembelajaran powtoon adalah proses menggabungkan nilai-nilai tanggung jawab sebagai indicator penilaian pada mahasiswa generasi gen z ke dalam penggunaan media pembelajaran powtoon. Integrasi ini bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki keunggulan intelektual sekaligus berakhhlak mulia, dan memiliki sikap tanggung jawab dalam pendidikan.

Integrasi media pembelajaran berbasis animasi Powtoon sangat relevan dengan karakteristik mahasiswa Generasi Z yang mahir teknologi (*tech-savvy*) dan memiliki kemampuan visual yang baik. Penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi, pemahaman materi, serta mendorong sikap tanggung jawab mahasiswa dalam proses pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Berikut adalah poin-poin integrasi Powtoon dengan sikap tanggung jawab mahasiswa era Gen Z:

#### 1) Peningkatan Kemandirian Belajar (Tanggung Jawab Akademik):

Powtoon yang digunakan dalam pembelajaran interaktif memungkinkan mahasiswa mengakses materi secara mandiri dan berulang. Hal ini menuntut mahasiswa untuk lebih bertanggung jawab atas kecepatan belajar mereka sendiri.

#### 2) Media Inovatif untuk Proyek Kolaboratif:

Mahasiswa Gen Z menyukai pendekatan praktis (*hands-on*). Menugaskan mahasiswa untuk membuat presentasi menggunakan Powtoon (bukan sekadar menonton) menuntut tanggung jawab dalam manajemen waktu, kolaborasi tim, dan kreativitas.

#### 3) Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Aktif:

Animasi dan suara yang menarik dalam Powtoon mengurangi kebosanan, yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar. Mahasiswa yang termotivasi cenderung lebih bertanggung jawab untuk hadir dan berpartisipasi aktif dalam sesi perkuliahan.

#### 4) Visualisasi Materi yang Mempermudah Pemahaman:

Powtoon membantu menyederhanakan materi yang kompleks, sehingga mahasiswa merasa lebih mampu menguasai materi tersebut dan bertanggung jawab atas hasil belajar mereka.

Dengan demikian, Powtoon bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana untuk membentuk karakter dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa Gen Z yang mandiri dan bertanggung jawab.



#### 4. KESIMPULAN

Integrasi media pembelajaran powtoon merupakan langkah strategis untuk menciptakan generasi yang tidak hanya unggul secara akademis tetapi juga bertanggung jawab dalam menjalani proses Pendidikan untuk mahasiswa era gen z di perguruan tinggi. Proses integrasi ini melibatkan penggabungan nilai-nilai pengembangan media pembelajaran powtoon yang menarik tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting seperti kejujuran, tanggung jawab, toleransi, kerja keras, dan kasih sayang.

Dalam implementasinya, peran pengajar dan pendidik sangatlah sentral. Mereka bertindak sebagai teladan yang mencerminkan nilai-nilai tanggung jawab baik dalam sikap, perkataan, dan perbuatannya. Pengajar juga berperan sebagai motivator dan inspirator yang mendorong si pembelajar untuk menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus sebagai evaluator yang memantau perkembangan karakter sebagai mahasiswa gen z yang hidup di era perkembangan teknologi dalam penggunaan terarah dan sesuai dengan proses studi yang sedang dijalani.

Dengan demikian, integrasi media pembelajaran powtoon untuk membentuk sikap tanggung jawab pada mahasiswa era gen z, yang didukung oleh peran aktif pengajar dan pendidik, menjadi kunci untuk membentuk generasi yang memiliki kecerdasan intelektual dan bertanggung jawab, yang siap menghadapi tantangan zaman dan berkontribusi positif bagi masyarakat.



## 5. DAFTAR PUSTAKA

- PaputunganF. (2023). *EXPLORING STUDENT CHARACTERISTICS IN THE AGE OF COMMUNITY 5.0 STUDY OF THE IMPACT OF TECHNOLOGY AND DIGITALIZATION AT BINA MANDIRI UNIVERSITY GORONTALO: MENELUSURI KARAKTERISTIK MAHASISWA DI ERA MASYARAKAT 5.0 STUDI TENTANG DAMPAK TEKNOLOGI DAN DIGITALISASI DI UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO*. Journal of Education and Culture (JEaC), 3(2), 141-171. <https://doi.org/10.47918/jeac.v3i2.1236>.
- Giray, L. (2022). *Meet the Centennials: Understanding the Generation Z Students. Sociologies and Anthropologies Science Reviews* (IJSASR), 2(July), 9–18. <https://doi.org/10.14456/jsasr.2022.26>.
- Ishak, M. (2025). *Gen z dalam dunia pendidikan*. 2(1), 328–338.
- Muhajirina, D., Mukhlis, dkk. (2024). *Identifikasi Generasi Milenial Golongan Z Di Desa Tuntungan Ii Kecamatan Pancur Batu*. PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial), 2(2). <https://doi.org/10.61721/pendis.v2i2.35>.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Journal Edutcehnologia, 3(2), 101–114.
- Ekawati, M. (2019). *Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal E-Tech, 7(4).
- PaputunganF. (2023). *The Influence of the Development of Personal Life as an Individual in Adolescence: Pengaruh Perkembangan Kehidupan Pribadi sebagai Individu pada Masa Remaja*. Journal of Education and Culture (JEaC), 3(2), 177-187. <https://doi.org/10.47918/jeac.v3i1.1186>.
- Adiningrat Nadia, dkk. (2025). *Penelitian Deskriptif dalam Pendidikan*. Jurnal Intelek dan Cendekian Nusantara. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/4107>.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIs Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018*. HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 2(1).
- Irwan, I., & Hasnawi, H. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.343>.