



PEMANFAATAN APLIKASI POWTOON SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Yulfia Nora¹⁾, Ira Rahmayuni Jusar²⁾, Rieke Alyusfitri³⁾, Egari Ayanof⁴⁾

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bung Hatta

Email: yulfianora@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Kondisi mitra di sekolah dasar yang cenderung hanya menggunakan media gambar, peta dan globe dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan, kurangnya pengetahuan masyarakat mitra atau guru tentang berbagai aplikasi berbasis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan inovasi pembelajaran salah satunya pembuatan media pembelajaran. Penyebab lainnya dikarenakan ketidaktahuan masyarakat mitra dalam menggunakan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media dan adanya persepsi masyarakat mitra bahwa teknologi informasi sulit digunakan. Di era digital saat ini, sudah selangkah guru dapat membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang jauh lebih menarik, kreatif dan interaktif. Salah satu aplikasi berbasis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam membuat media tersebut yaitu melalui pemanfaatan aplikasi *powtoon*. Melihat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, maka dipandang perlu untuk melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bagi guru sekolah dasar tentang pemanfaatan aplikasi *powtoon* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Adapun yang menjadi masyarakat mitra yaitu guru-guru di SD Negeri 05 Parambahan Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok. Metode pelaksanaan PKM melalui empat tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Hasil dari pelaksanaan PKM menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat mitra dapat membuat media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* yang menarik, kreatif dan interaktif.

Kata Kunci: *Media pembelajara, powtoon, teknologi informasi*

ABSTRACT

The condition of partners in elementary schools who tend to only use media images, maps and globes in delivering learning materials in class. This is due to the lack of knowledge of partner communities or teachers about various information technology-based applications that can be utilized in creating learning innovations, one of which is making learning media. Other causes are due to the ignorance of the partner community in using information technology that can be used for making media and the perception of the partner community that information technology is difficult to use. In today's digital era, teachers should be able to make information technology-based learning media that are much more interesting, creative and interactive. One of the information technology-based applications that teachers can use in making the media is through the use of the powtoon application. Seeing the rapid development of information technology, it is deemed necessary to carry out Community Service (PKM) for elementary school teachers regarding the use of powtoon applications as an alternative information technology-based learning media. As for the community partners, namely teachers at SD Negeri 05 Parambahan, Bukit Sundi District, Solok Regency. The PKM implementation method goes through four stages, namely the preparation, implementation, monitoring and evaluation stages. The results of the PKM implementation show that most of the partner communities can create learning media in the form of animated, creative and interactive Powtoon-based videos.

Keywords: *Learning media, powtoon, information technology*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Media pembelajaran ini wajib disiapkan dan digunakan guru pada jenjang pendidikan dasar seperti sekolah dasar. Hal ini, dikarenakan siswa sekolah dasar apabila dilihat dari tahap perkembangan kognitifnya berada pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret merupakan tahap berfikir dimana seorang anak dapat memahami suatu informasi jika melihat benda konkret. Dengan adanya media pembelajaran, informasi yang disampaikan secara abstrak dapat disajikan dalam bentuk konkret. Dengan kata lain [1] melalui media hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model benda konkret yang dapat dilihat, diraba dan diputarbalikkan sehingga lebih mudah dipahami. Namun, jika media pembelajaran tidak memungkinkan disajikan secara konkret, setidaknya guru harus menyajikannya dalam bentuk semi konkret seperti pemanfaatan media gambar dan video. Media gambar dan video dapat diperoleh dari buku, majalah, koran ataupun internet.

Diera digital saat ini, sudah selayaknya guru dapat membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang jauh lebih menarik dan kreatif. Salah satu aplikasi berbasis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam membuat media yaitu aplikasi *powtoon* [2]. *Powtoon* adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan [3]. Aplikasi *powtoon* hampir sama dengan *powerpoint* yang biasanya digunakan untuk membuat media presentasi. Cara kerjanya dengan mengisi slide yang ada dengan materi presentasi, kemudian slide yang berisi materi tersebut dikombinasikan dengan animasi dan efek transisi agar menjadi lebih menarik. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *powtoon* ini dapat membuat media pembelajaran dalam bentuk video animasi, sehingga lebih interaktif [4]. Materi pembelajaran yang divisualisasi dalam bentuk gambar animasi akan lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami dan lebih dapat memotivasi siswa. Untuk menggunakan *powtoon*, pengguna harus membuat akun di situs www.powtoon.com.

Kenyataan di lapangan, kecenderungan guru di sekolah dasar justru jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Walaupun ada diantara guru yang menggunakan media pembelajaran, namun hanya dalam bentuk gambar. Melihat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, maka dipandang perlu untuk melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) khususnya bagi guru sekolah dasar. Adapun yang menjadi masyarakat mitra yaitu guru-guru di SD Negeri 05 Parambahan Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.

Kondisi masyarakat mitra yaitu guru-guru di SD Negeri 05 Parambahan Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok, dalam menyampaikan materi atau konsep pembelajaran cenderung hanya memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di kelas seperti media gambar, peta, dan globe atau memanfaatkan gambar yang ada pada buku. Media seperti gambar, peta dan globe tersebut, tentunya hanya dapat digunakan pada materi tertentu. Selain itu, media tersebut memiliki kelemahan yaitu hanya menampilkan persepsi indra mata, ukurannya yang terbatas dan hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa saja. Media seperti ini, kurang efektif digunakan dalam pembelajaran. Berikut media pembelajaran yang digunakan masyarakat mitra.



Gambar 1. Media gambar tentang proses terjadinya hujan dan sistem pernafasan

Kondisi lainnya belum adanya kreativitas masyarakat mitra dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Padahal, di era teknologi informasi yang semakin canggih ini, sudah seharusnya guru dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi tersebut. Dengan demikian guru dapat menciptakan inovasi pembelajaran di kelas. Diketahui juga bahwa di lokasi mitra sudah tersedia *wifi* yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyiapkan pembelajaran yang inovatif. Namun sangat disayangkan bahwa masyarakat mitra tidak mempergunakannya untuk pembelajaran. Permasalahan ini terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat mitra tentang berbagai aplikasi berbasis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan inovasi pembelajaran salah seperti dalam membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif dan interaktif, dan ketidaktahuan masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi tersebut serta adanya persepsi masyarakat mitra bahwa teknologi informasi sulit digunakan dan akan membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pengusul melakukan kerjasama dengan mitra yaitu SD Negeri 05 Parambahan Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok dalam melaksanakan program PKM dengan tema “pemanfaatan aplikasi *powtoon* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi informasi”. Media ini tentunya akan menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat disajikan guru di dalam kelas. Video animasi merupakan media interaktif. Pemanfaatan media interaktif akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan siswa pun juga akan lebih mudah untuk menyerap dan memahaminya.

METODE

Pelaksanaan PKM melalui empat tahap yaitu, (1) tahap persiapan, pada tahap ini dilakukan penetapan jadwal dan tempat pelaksanaan program secara bersama dengan pihak mitra; (2) tahap pelaksanaan, pada tahap ini dilakukan pelatihan oleh tim dosen pelaksana program PKM yang diikuti oleh masyarakat mitra yaitu guru-guru SD Negeri 05 Parambahan Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok. Setelah dilakukan kegiatan pelatihan, guru ditugaskan untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan aplikasi *powtoon*; (3) tahap monitoring, Pada tahap ini, tim pelaksana program PKM melakukan kunjungan ke lokasi mitra untuk melihat apakah masyarakat mitra dapat memanfaatkan aplikasi *powtoon* dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang menarik, kreatif dan interaktif; (4) tahap evaluasi, tahap ini dilakukan tim pelaksana

program PKM sebagai bentuk komitmen dalam menunjang ketercapaian dan keefektifan program. Selain itu, melalui evaluasi inilah indikator pencapaian dapat terukur. Evaluasi yang dilakukan dengan menyiapkan lembar angket lembar angket praktikalitas media. Angket praktikalitas media digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Angket praktikalitas media diolah dan dianalisis. Pengolahan data praktikalitas media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor praktikalitas yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2015)

Tabel 1. Kriteria persentase praktikalitas

No	Presentase	Kriteria
	0%-20%	Tidak praktis
	21%-40%	Kurang praktis
	41%-60%	Cukup praktis
	61%-80%	Praktis
	81%-100	Sangat praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program PKM dilakukan pada tanggal 5 Juni 2021 bertempat di SD Negeri 05 Parambahan Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok. Pelaksanaan PKM diikuti oleh masyarakat mitra yang berjumlah 11 orang guru. Berikut diuraikan hasil pelaksanaan program PKM.

1. Pemaparan Materi

Pelaksanaan PKM dibuka oleh pembawa acara yaitu oleh salah satu tim dosen, kemudian dilanjutkan dengan pemberian kata sambutan oleh Kepala Sekolah dan pemberian kata sambutan oleh ketua tim PKM. Kegiatan selanjutnya dilakukan pemaparan materi oleh tim PKM. Setelah pemaparan materi, masyarakat mitra atau guru dibimbing untuk membuat akun di aplikasi *www.powtoon.com* dan memanfaatkan aplikasi *powtoon* sebagai salah satu pembuatan media pembelajaran.

2. Dokumentasi Pelaksanaan PKM



Gambar 2. Kata Sambutan Oleh Kepala Sekolah



Gambar 3. Kata Sambutan Oleh Ketua Tim PKM



Gambar 4. Pemaparan Materi oleh Tim PKM



Gambar 5. Kegiatan Membimbing Guru untuk Membuat Akun Powtoon



Gambar 5. Kegiatan Mendampingi Guru Menggunakan Aplikasi *Powtoon*

Setelah pemaparan materi PKM dan pembimbingan tentang cara menggunakan aplikasi *powtoon* kepada masyarakat mitra, kegiatan selanjutnya melakukan pembentukan kelompok. Berdasarkan hasil kesepakatan, masyarakat mitra dibagi menjadi tiga kelompok. Berdasarkan kelompok tersebut masyarakat mitra diminta untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon*. Masyarakat mitra diberi kebebasan untuk membuat media pembelajaran bidang studi apa saja. Adapun waktu yang diberikan untuk membuat media pembelajaran tersebut kurang lebih satu bulan.

Pemberian tugas kepada masyarakat mitra bertujuan untuk mengetahui ketercapaian pelaksanaan PKM. Untuk mengukur ketercapaian lainnya, masyarakat mitra diminta untuk menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dalam pembelajaran. Salah satu dari tiga media pembelajaran *powtoon* yang dihasilkan masyarakat mitra, diminta untuk ditampilkan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *powtoon*. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon siswa yaitu lembar angket praktikalitas.

3. Hasil Analisis praktikalitas media

Media pembelajaran *powtoon* yang ditampilkan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran IPS kelas IV. Media ini ditampilkan langsung oleh guru kelas IV. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon*, siswa diminta untuk mengisi lembar angket praktikalitas. Adapun siswa yang mengisi angket berjumlah 22 orang siswa. Angket yang sudah diisi siswa diolah dan dianalisis. Berikut hasil analisis respon siswa atau praktikalitas media pembelajaran *powtoon*.

Tabel 2. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor Maks.	Persentase	Kriteria
1	Kemudahan penggunaan media	308	352	87,5%	Sangat Praktis
2	Tampilan media	503	528	95,3%	Sangat Praktis
	Jumlah	811	880		
	Rata-rata			92,2%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa respon siswa terhadap kemudahan penggunaan media sebesar 87,5% dan respon siswa terhadap tampilan media sebesar 95,3% dengan rata-rata praktikalitas media pembelajaran *powtoon* sebesar 92,2% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator ketercapaian pelaksanaan program PKM dapat dicapai dengan adanya respon positif dari siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

PKM yang dilaksanakan memberikan manfaat dan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi *powtoon*. Dengan demikian guru tidak selalu ketergantungan dengan media yang tersedia di sekolah dan penyajian materi dapat lebih bervariasi dan menyenangkan.

PKM ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat dan merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Sehingga materi yang disajikan dapat lebih bermakna bagi siswa dan dapat dengan mudah dipelajari siswa baik di rumah ataupun di sekolah. Indikator ketercapaian pelaksanaan program PKM dapat dicapai dengan baik diketahui dari adanya respon positif dari siswa.

Disarankan kepada masyarakat mitra kedepannya untuk dapat memanfaatkan aplikasi *powtoon* dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, masyarakat mitra diharapkan dapat menggunakan aplikasi teknologi informasi lainnya dalam pembelajaran, guna menciptakan pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana PKM mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bung Hatta yang telah memberikan hibah dengan nomor kontrak 020/LPPM-PKM/Hatta/IV-2021. Terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru dan siswa SD Negeri 05 Parambahan Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan program PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setyani, Dina Pratiwi Dwi Santi, Ferry Ferdianto. 2020. "Pemanfaatan *Powtoon* sebagai Salah Satu Alternatif Media Pembelajaran Daring di SD II Kedungdawa Cirebon". Jurnal Selaparang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berkemajuan. 4 (1): 468-473
- [2] Evi Deliviana. 2017. "Aplikasi *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Permasalahannya" Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Makasar. Halm. 1-6
- [3] Pais, M.H.R., Noguez F.P, & Munoz, B.R. 2017. " *Incorporating Powtoon as a Learning Activity Into a Course on Technological Innovations as didactic Resources for Pedagogy Programs*". International Journal of Emerging Technologies in Learning. 12 (6): 120-131
- [4] Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- [5] Sukiyasa, K. & Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. Jurnal Pendidikan Vokasi, Universitas Yogyakarta. 3 (1): 126-137