

PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH DI DESA BOJONGLELES

Dede Imtihanudin^{1*}, Eli Kholipah, Eneng Liah Khoiriyah, Linda, Iim Khairunnisa, Badri Munawar, Idris Supriadi, Ratna Dewi, Usep Saeful Mustaqim

¹ Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Syekh Manshur

*E-mail: dedeimtihanalbantani@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan pendampingan ini untuk mengenalkan aplikasi Powtoon kepada para siswa sekolah menengah agar bisa membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap pertama observasi & wawancara tahap kedua sosialisasi dan tahap ketiga pelatihan. Adapun kegiatan pendampingan ini yang menjadi subjek adalah siswa sekolah menengah di desa Bojongleles. Metode yang digunakan yaitu ceramah dan melalui latihan praktik (*drill practice*). Metode ceramah digunakan sebagai usaha memperkenalkan aplikasi Powtoon kepada siswa dan kemudian dilakukan metode *drill* sebagai bentuk aplikasi pemahaman peserta pendampingan. Hasil pendampingan menunjukkan peserta mengatakan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi Powtoon ini lebih mudah dilakukan dan lebih menarik dibandingkan menggunakan microsoft powerpoint karena terdapat banyak ikon-ikon dan fitur yang tersedia.

Kata kunci : pendampingan, media pembelajaran, Powtoon

ABSTRACT

The purpose of this assistance is to introduce the Powtoon application to high school students so that they can create engaging, creative, and innovative learning media. This service activity consists of 3 stages: the first stage of observation & interviews, the second stage of socialization, and the third stage of training. As for this mentoring activity, the subjects were high school students in the village of Bojongleles. The method used lectures and practical exercises (drill practice). The lecture method is used as an effort to introduce the Powtoon application to students. Then the drill method is used as a form of application for the understanding of the mentoring participants. The results of the mentoring showed that participants said that making learning media through the Powtoon application was easier to do and more interesting than using Microsoft PowerPoint because there were many icons and features available.

Keywords : mentoring, learning media, Powtoon

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat untuk merangsang siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) (Asnawir, 2002) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan pengertian lainnya dari media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2014).

Media pembelajaran merupakan hal yang strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar secara optimal (Juanda, 2011). Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar (Duludu, 2017).

Pesatnya kemajuan dan perkembangan teknologi tidak hanya menuntut guru untuk selalu kreatif dan inovatif sedangkan siswa pun dituntut untuk lebih aktif dalam proses belajar. Artinya guru dan siswa dituntut untuk menciptakan hal-hal baru yang berhubungan dengan pembelajaran. Kurikulum 2013 menghendaki kualitas pembelajaran yang dapat menjadikan siswa kreatif dan mandiri. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa sekolah menengah di Desa Bojongleles, mereka mengatakan kegiatan pembelajaran jarak jauh dari rumah kebanyakan hanya menggunakan metode penugasan. Saat proses pembelajaran jarak jauh, guru bisa memberikan tugas sebanyak satu sampai tiga yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Namun, adapula guru yang memberikan penjelasan materi, lalu diberikan tugas dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami dan mengerti materi pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran dengan jarak jauh pun bisa berjalan lancar dan mencapai target yang diinginkan namun dengan guru yang hanya menggunakan metode penugasan ini membuat siswa jenuh dalam mengikuti proses belajar.

Dengan melihat kondisi tersebut, maka sangat diperlukan pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar yang baru, sehingga dapat berpengaruh dengan psikologis peserta didik. Hal ini dikarenakan perkembangan peserta didik terdiri dari berbagai macam dimensi perkembangan seperti fisik, kognitif, intelektual, moral, sosial, emosi, dan motoric (Sukiyanto & Maulidah, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu aplikasi Powtoon. Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik atensi siswa didik. (Kholilurrohmi, 2017) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah presentasi atau paparan. Hal inilah yang membuat aplikasi Powtoon menjadi semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan.

Dari uraian di atas kegiatan ini penulis beri topik “pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon untuk siswa sekolah menengah di Desa Bojongleles”. Dengan harapan para

siswa mampu memahami dan membuat media pembelajaran atau presentasi semenarik mungkin sehingga siswa jadi lebih kreatif dan inovatif.

METODE

Pendampingan ini dilakukan melalui tiga tahapan yang dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Tahapan kegiatan

Tahapan yang dimaksud adalah metode atau cara yang digunakan dalam proses kegiatan. Adapun tahapan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi dan wawancara kepada beberapa siswa sekolah menengah di desa Bojongleles untuk mendapatkan data awal tentang kondisi yang dirasakan oleh siswa selama proses pembelajaran daring dan luring dilakukan. Selain itu, metode ini juga dilakukan untuk melihat perubahan setelah melakukan pendampingan berupa pelatihan. Metode wawancara juga dilakukan setelah diadakan pemberian pelatihan hanya pada beberapa orang untuk mewakili sebagai perwakilan,
2. Melakukan sosialisasi kepada siswa sekolah menengah di Desa Bojongleles mengenai ingin diadakannya pelatihan aplikasi media pembelajaran Powtoon. Dengan tujuan ingin mengenalkan, melatih, dan meningkatkan kemampuan keterampilan dalam menyajikan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Melakukan pelatihan, dalam pelatihan ini dilakukan menggunakan metode ceramah dan metode drill. Metode ceramah dilakukan untuk menyampaikan materi pelatihan tentang langkah-langkah penggunaan aplikasi media pembelajaran Powtoon. Dan sedangkan metode drill yaitu penugasan yang dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada para peserta pelatihan untuk mempraktekkan materi pelatihan yang dijelaskan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan pendampingan ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pendampingan dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 05 September 2021, selama 3 jam, mulai pukul 13.00 – 16.00 WIB.
2. Mengundang siswa sekolah menengah di desa Bojongleles untuk mengikuti pelatihan aplikasi media pembelajaran Powtoon.

3. Menyusun materi mengenai langkah-langkah cara penggunaan aplikasi media pembelajaran Powtoon.
4. Menjelaskan Powtoon beserta langkah-langkah dalam penggunaannya mulai dari masuk ke akun Powtoon, memilih template, membuat slide materi, menambahkan halaman baru, memilih fitur-fitur animasi dalam Powtoon, memasukkan dan merekam suara, menyimpan materi yang dibuat dan terakhir adalah mengekspor hasil karya dari Powtoon dalam bentuk video animasi.
5. Tahapan terakhir dari pelatihan adalah penugasan membuat video animasi Powtoon bagi peserta pendampingan.

Adapun kegiatan pendampingan ini yang menjadi subjek adalah siswa Sekolah Menengah di desa Bojongleles. Pemilihan siswa sekolah menengah sebagai subjek dalam pendampingan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa akibat adanya virus Covid-19 maka berdampak pada sektor bidang pendidikan. Sehingga, pembelajaran yang dilakukan oleh pihak sekolah adalah melakukan pembelajaran daring (dalam jaringan). Sebagian besar para siswa Sekolah menengah juga tidak pernah mendengar dan mengetahui tentang aplikasi media pembelajaran Powtoon. Selain itu, masih banyak para siswa Sekolah menengah yang kurang masih kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru khususnya tugas pembuatan presentasi atau media pembelajaran.

HASIL

Pendampingan ini dilaksanakan satu kali yaitu pada tanggal 05 September 2021 selama 3 jam. Diawali dengan pembukaan, lalu penyajian materi mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi media pembelajaran Powtoon dan diakhiri dengan pemberian tugas kepada peserta pelatihan.



Gambar 2. Penjelasan tentang Powtoon

Hasil yang dicapai dari kegiatan pelatihan ini adalah bertambahnya pengetahuan tentang aplikasi media pembelajaran dan meningkatnya keterampilan para peserta pelatihan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan presentasi siswa melalui Powtoon.

PEMBAHASAN

Pengenalan aplikasi media pembelajaran Powtoon merupakan materi berupa pengantar media pembelajaran berbasis IT. Dalam kegiatan tersebut, isi materi yang disampaikan dalam pelatihan diantaranya tentang cara pembuatan akun Powtoon, pemilihan *template* yang telah tersedia, penambahan halaman baru, memasukkan fitur-fitur animasi yang gratis, memasukkan gambar atau video sampai mengisi perekam suara, dan terakhir adalah cara penyimpanan dan mengekspor hasil karya yang telah dibuat.



Gambar 3. Proses tanya jawab

Target yang direncanakan dari jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini adalah 15 orang, Para peserta mengikuti kegiatan ini sekalipun laptop yang ada untuk digunakan masih sangat terbatas. dan hal ini tentunya dapat mempengaruhi tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ini. Meskipun demikian kegiatan diupayakan berjalan seefektif mungkin dengan tujuan agar hasil dari kegiatan pendampingan ini maksimal. Untuk memaksimalkan hasil dari pendampingan ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat pendampingan ini dilaksanakan, antara lain 1) Ketepatan tujuan pendampingan, 2) Dukungan materi pendampingan, artinya materi pendampingan tersebut didukung oleh prinsip, konsep, dan generalisasi agar siswa dapat dengan mudah memahaminya, 3) akses mudah ke media, 4) keterampilan, 5) waktu yang tersedia, 6) tingkat berpikir siswa dalam hal ini peserta pendampingan. (Purnamawati, dkk, 2017)

Dari sisi peserta kegiatan ini dapat menstimulus minat dan motivasi belajar peserta, hal ini karena media pembelajaran dapat membantu para peserta yang nota bene sebagai peserta didik di sekolah masing-masing untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan data dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan untuk mempromosikan interpretasi data serta memadatkan informasi. Sebagai sumber media yang dapat menyampaikan informasi, media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa mengatasi permasalahan tersebut. (Sadiman, dkk, 1984:14)

Saat ini penggunaan Powtoon dalam pembelajaran masih merupakan hal yang belum begitu familiar baik bagi guru atau peserta didik terutama di daerah pedalaman, walaupun implementasinya dalam pembelajaran tak jauh berbeda dengan media power point, akan tetapi *Powtoon* lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Namun walaupun media presentasi ini menampilkan fitur-fitur menarik tetap saja tak lepas dari berbagai kekurangan dan kelebihan. Di antara kekurangan-kekurangan tersebut antara lain : 1) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada, 2) Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya, 3) membutuhkan SDM yang professional untuk mengoperasikannya. Sementara kelebihanannya antara lain : 1) Interaktif, 2) Mencakup segala aspek indera, 3) Penggunaannya praktis, 4) Lebih variatif, 5) dapat memberikan feedback, 6) memotivasi. (Zulfah, 2020)

Adanya kekurangan dan kelebihan aplikasi Powtoon menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan dalam dunia pendidikan, kehadirannya dapat membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak mudah bosan, karena transmisi informasi melalui teknologi terkesan lebih beragam dan modern, dalam hal pemberian materi pembelajaran, guru juga mengerahkan kreativitas yang sebesar-besarnya di antaranya dengan cara menyajikan materi berbasis video animasi, begitu pula dalam penugasan peserta didik lebih antusias pada hal-hal yang bersifat praktik dari pada teori, dalam hal ini penyajian materi yang berbasis aplikasi yang dibawakan peserta didik biasanya lebih menarik dalam tampilannya, walaupun terkadang materi pokok pembelajarannya belum mendalam maka di sinilah fungsi guru untuk melengkapi kekurangan-kekurangan yang disampaikan para peserta didiknya.

Di masa pandemi COVID 19 ini para guru dianjurkan untuk lebih kreatif dan inovatif lagi dalam menyajikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media secara tepat dan menarik sangat membantu para peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah, hal ini juga dapat membangkitkan semangat belajar hingga pada akhirnya peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Oleh karena itu, teknologi sangat bermanfaat dalam proses pembelajran secara daring yang berfungsi sebagai alternatif pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Keakraban para peserta didik dengan gawai, laptop yang terkoneksi langsung dengan jaringan internet harus dimanfaatkan sebagai sarana dan sumber pembelajaran, oleh karena itu pendampingan ini tidak mengalami kesulitan yang terlalu berarti sehingga materi pendampingan pun dapat diserap secara optimal.



Gambar 4. Pengaplikasian pembuatan media Powtoon

SIMPULAN

Pendampingan ini berjudul “pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon untuk siswa sekolah menengah di Desa Bojongleles” dilaksanakan pada tanggal 05 september 2021 di Desa Bojongleles, Kecamatan Cibadak, Kabupaten Lebak- Bnten

Pada praktiknya para peserta merasakan kemudahan dalam penggunaan aplikasi ini kecuali dalam beberapa fitur yang merupakan fitur berbayar sehingga eksplorasi penggunaan aplikasi ini menjadi terbatas, namun hal ini tidak berarti bahwa semangat pembaharuan dalam pembelajaran menjadi berkurang tapi justru dengan kondisi seperti ini membuat semangat para peserta menjadi semakin meningkat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada Ibu Minhatul Ma’arif, M.Pd. selaku Ketua Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STKIP Syekh Manshur yang telah membimbing pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih disampaikan kepada orang tua, serta semua pihak atas support dan bantuannya dalam membantu terwujudnya kegiatan ini. terimakasih juga kepada teman-teman saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, dan tak lupa juga anak anak sekolah menengah Desa Bojongleles terutama kampung Sasak, Bojongleles dan Caruluk karena telah membantu mensukseskan acara pendampingan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL KONFIKS*, 7(2), 44-52.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Zain, Aswan, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet.Ke-4, Jakarta.: PT Rineka Cipta

- Duludu, Ummysalam ATA. 2017. Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS. Yogyakarta, Penerbit Deepublish.
- Juanda, J., Irfan, I., & Nurdiana, N. 2011. PEGARUH METODE DAN LAMA FERMENTASI TERHADAP MUTU MOL (MIKROORGANISME LOKAL). *Jurnal Floratek*, 6(2), 140-143.
- Kholilurrohmi, I. (2017). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semeseter 1 SMAN 1 Plere. Universitas Negeri Makassar.
- Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan lembar kerja siswa berbasis inkuiri untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 209-219.
- Sadiman, D Arief, 2007. *Media Pendidikan (pengertian, pengembangan dan pemanfaatnya)*. Jakarta Utara: Raja Grafindo Persada.
- Sukiyanto, S., & Maulidah, T. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Budaya Organisasi terhadap Motivasi Guru dan Karyawan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 127-142.
- Usman, M. B., & Asnawir, H. 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta, Ciputat Pers.