



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon MIS Al-Hidayah CK

Maryance V Siagiaan^{1,*}, Norenta Sihotang²

¹Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

²Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 28 November 2023

Revisi: 04 Desember 2023

Diterima: 20 Desember 2023

Diterbitkan: 10 Januari 2024

Kata Kunci

Pelatihan, Media, Pembelajaran, Powtoon, Pembuatan

Correspondence

E-mail: meryance@gmail.com*

A B S T R A K

Peranan media pembelajaran dalam menyukkseskan tujuan pendidikan kepada peserta didik memiliki peranan yang sangat penting. Media pembelajaran yang baik tentunya dapat membantu setiap elemen pelaksana kegiatan pembelajaran untuk menyukkseskan setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang dapat digunakan sebagai perantara guru dengan siswa dalam memahami materi agar lebih efektif dan efisien. Salah satu aplikasi yang umum digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah aplikasi yang telah disediakan oleh microsoft office yaitu power poin. Namun aplikasi ini membutuhkan keahlian dalam pembuatan media interaktif yang lebih menarik, karena dibutuhkan pemahaman terhadap animasi. Powtoon adalah layanan pembuatan presentasi online dengan beberapa fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, dari fitur tersebut membuat pengaturan timeline menjadi sangat mudah untuk dipahami. Powtoon mudah digunakan saat membuat tampilan materi pembelajaran, karena pendidik dapat mengakses hampir semua fitur dalam satu layar. Layanan yang menampilkan karakter kartun, model animasi, dan objek kartun lainnya ini sangat cocok untuk membuat media pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif melalui powtoon, sehingga minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan lebih terangsang dan pendidik dapat menyampaikan materi secara jelas sehingga peserta didik mampu memahami dan menyerap materi yang disampaikan di kelas.

Abstract

The role of learning media in achieving educational goals for students has a very important role. Good learning media can certainly help every element in implementing learning activities to make each learning activity a success. Learning media can be used as a physical or non-physical tool that can be used as an intermediary between teachers and students in understanding the material to be more effective and efficient. One application that is commonly used in creating learning media is the application provided by Microsoft Office, namely PowerPoint. However, this application requires expertise in creating more interesting interactive media, because it requires an understanding of animation. Powtoon is an online presentation creation service with several very interesting animation features such as handwriting animation, cartoon animation, and more lively transition effects, these features make setting the timeline very easy to understand. Powtoon is easy to use when creating learning material displays because educators can access almost all features on one screen. This service, which displays cartoon characters, animated models, and other cartoon objects, is very suitable for creating learning media. This training aims to provide training to teachers in creating more interactive learning media through Powtoon so that student's interest in studying the material being taught is more stimulated and educators can present the material clearly so that students can understand and absorb the material presented in class.

This is an open access article under the CC-BY-SA license





1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi multimedia dalam upaya pencapaian target kegiatan pembelajaran oleh guru sangat berperan penting. Kehadiran multimedia di dalam penyampaian materi-materi ajar oleh guru akan semakin menarik bagi peserta ajar, sehingga sasaran capaian pembelajaran yang telah diatur dan disusun sebelumnya oleh guru dapat lebih maksimal.

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Penggunaan media pembelajaran kreatif yang tepat dan beragam mengatasi sikap pasif siswa, serta membangkitkan semangat belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi powtoon. Powtoon adalah layanan pembuatan presentasi online dengan beberapa fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, dari fitur tersebut membuat pengaturan timeline menjadi sangat mudah untuk dipahami. Powtoon mudah digunakan saat membuat tampilan materi pembelajaran, karena pendidik dapat mengakses hampir semua fitur dalam satu layar. Layanan yang menampilkan karakter kartun, model animasi, dan objek kartun lainnya ini sangat cocok untuk membuat media pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Aplikasi adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu [1]. Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel [2]. Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan. Menurut Jogiyanto aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri [3].

Jadi aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan berupa hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus

dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atauperintah untuk dieksekusi oleh komputer.

Program merupakan kumpulan instruction set yang akan dijalankan oleh pemroses, yaitu berupa software. Bagaimana sebuah sistem komputer berpikir diatur oleh program ini. Program inilah yang mengendalikan semua aktifitas yang ada padapemroses. Program berisi konstruksi logika yang dibuat oleh manusia, dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa mesin sesuai dengan format yang ada pada instructionset.

Program aplikasi merupakan program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Contoh-contoh aplikasi ialah program pemproses kata dan Web Browser. Aplikasi akan menggunakan sistemoperasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung. Istilah ini mulai perlahan masuk ke dalam istilah Teknologi Informasi semenjak tahun 1993, yang biasanya juga disingkat dengan app. Secara historis, aplikasi adalah software yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. App adalah sofware yang dibeli perusahaan dari tempat pembuatnya. Industri PC tampaknya menciptakan istilah ini untuk merefleksikan medan pertempuran persaingan yang baru, yang paralel dengan yangterjadi antar sistem operasi yang dimunculkan.

Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus. Klasifikasi aplikasi dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu [4]: 1) Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu. 2) Aplikasi paket, dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu. Macam-macam data yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah: a) Data Sumber (source data), ialah fakta yang disimpan di dalam basis data, misalnya: nama, tempat lahir, tanggal lahir, dan lain-lain, b) Meta Data, digunakan untuk menjelaskan struktur dari basis data, type dan format penyimpanan data item dan berbagai pembatas (constraint) pada data, c) Data Dictionary atau Data Repository, digunakan untuk menyimpan informasi katalog skema dan pembatas serta data lain seperti: pembakuan, deskripsi program aplikasi dan informasi pemakai, d) Overhead Data, berisi linked list, indeks dan struktur data lain yang digunakan untuk menyajikan relationship record.

Tiap proses belajar mengajar tentu harus menggunakan suatu media tertentu agar dapat berjalan efektif dan lancar. Adanya media pembelajaran sangat penting agar proses belajar mengajar bisa tersampaikan dengan baik, dari guru ke murid. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima dalam sebuah proses komunikasi yang berlangsung. Sedangkan menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).

Jadi, secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Meski begitu, perlu dicatat bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai [5].

Powtoon adalah layanan pembuatan presentasi online dengan beberapa fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup,

dari fitur tersebut membuat pengaturan timeline menjadi sangat mudah untuk dipahami. Powtoon mudah digunakan saat membuat tampilan materi pembelajaran, karena pendidik dapat mengakses hampir semua fitur dalam satu layar. Layanan yang menampilkan karakter kartun, model animasi, dan objek kartun lainnya ini sangat cocok untuk membuat media pembelajaran [6].

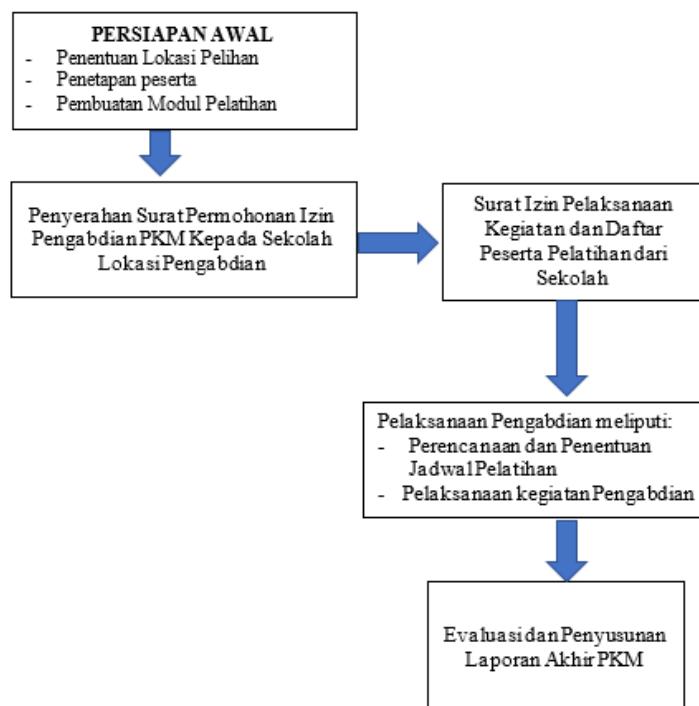
Media Pembelajaran Powtoon membuat konsep pembelajaran yang membosankan dan membingungkan menjadi lebih mudah dan menyenangkan, karena pendidik dapat menyajikan konsep materi yang diajarkan kepada siswa dengan tampilan dan fungsi yang lebih menarik. Pendidik hanya perlu memberikan penjelasan tambahan atas apa yang tidak dijelaskan dalam media pembelajaran powtoon tersebut [7].

Pemaparan materi pembelajaran melalui media Powtoon tidak hanya dapat merangsang minat siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dengan bertanya kepada guru mengenai konten materi pembelajaran yang masih belum dipahami. Kehadiran media pembelajaran Powtoon telah membawa perubahan yang signifikan, hal ini terlihat dari semakin meningkatnya motivasi siswa untuk fokus terhadap materi yang disampaikan dalam video tersebut. Salah satu kelebihan dari Powtoon adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya. Selain itu, banyak pilihan animasi menarik dan lucu yang sudah ada di aplikasi Powtoon sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Hasil akhir Powtoon berupa video animasi cukup interaktif sehingga dapat menarik minat siswa didik untuk memperhatikan tayangan tersebut.

Pelatihan pemanfaatan powtoon dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini sangat penting diberikan kepada tenaga pelajar atau guru, dengan harapan guru mampu menggunakan teknologi yang canggih untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif dan lebih interaktif sehingga materi-materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan merupakan urutan langkah di dalam pelaksanaan kegiatan, dimulai pada tahap awal hingga sampai penyusunan laporan kegiatan.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan pengabdian

Pelaksanaan pengabdian ini akhirnya memilih format pelaksanaan langsung selama 1 hari, mengingat keterbatasan waktu bagi para siswa di Sekolah MIS Al-Hidayah CK. Pengabdian ini dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 29 Januari 2022. Sarana dan prasarana tempat disediakan oleh pihak Sekolah MIS Al-Hidayah CK.

3. Hasil dan Pembahasan

Sekolah MIS Al-Hidayah CK merupakan salah satu bagian dari institusi Pendidikan yang berusaha untuk meningkatkan kualitas dan mutu proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan dari teknologi. Salah satu hal yang perlu dikembangkan di sekolah ini adalah pemanfaatan multimedia pembelajaran yang lebih interaktif agar guru dapat lebih optimal dalam menyampaikan materi pembelajaran.



Gambar 2. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim adalah memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan powtoon bagi guru di sekolah MIS Al-Hidayah CK, sehingga diharapkan masing-masing guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif secara praktis dan mudah.

3.1. Evaluasi Keberhasilan

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan ini sangat antusias diikuti oleh seluruh guru di sekolah MIS Al-Hidayah CK. Para peserta menunjukkan keseriusan dan sangat tertarik dengan tools dan elemen desain yang ada pada powtoon. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini dari awal hingga selesai.

Berdasarkan pemantauan tim selama pelaksanaan pelatihan, memang diketahui bahwa masih banyak guru yang masih belum familiar dengan teknik desain dan penggunaan komputer, namun dengan bantuan dan penjelasan materi oleh instruktur pelatihan maka diketahui bahwa peserta pelatihan mampu memahami dan mengimplementasikan materi pelatihan mulai dari penyiapan materi, penginputan materi sampai pada desain pada powtoon.

Keberhasilan tersebut diketahui dari project yang dihasilkan oleh masing-masing peserta yaitu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berdasarkan mata pelajaran yang dibawakan oleh masing-masing peserta.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pemanfaatan powtoon dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini kepada guru di sekolah MIS Al-Hidayah CK adalah: 1) Tim pelaksana telah berhasil melaksanakan pelatihan pemanfaatan powtoon dalam pembuatan media pembelajaran kepada guru di sekolah MIS Al-Hidayah CK, 2) Para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan yang dilaksanakan dan memiliki respons yang positif, 3) Para peserta pelatihan mampu memahami materi yang diberikan karena di kemas untuk dapat dengan mudah dipahami.

Daftar Pustaka

- [1] K. B. B. Indonesia, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," [Online]. [Accessed 13 Februari 2019].
- [2] R. Dhanta, Pengantar Ilmu Komputer, Surabaya: Indah, 2009.
- [3] H. M. Jogiyanto, Pengenalan Komputer, Yogyakarta: Andi Offset, 2004.
- [4] I. Komputer, "IlmuKomputer.com," [Online]. Available: <https://ilmukomputer.org/category/aplikasi-server/>. [Accessed 13 Februari 2020].
- [5] Zakky, "Zona Refrensi Ilmu Pengetahuan Umum," 23 Februari 2020. [Online]. Available: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>. [Accessed 15 Februari 2021].
- [6] Powtoon, "Why Education Institutions use Powtoon". [Online]. Available: <https://www.powtoon.com/>. [Accessed 12 Desember 2022].
- [7] E. Delviana, "Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran," Jurnal Pendidikan, Makasar, 2017.