

PENINGKATAN KREATIVITAS GURU DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN POWTOON DI SD PELITA 2

Noni Agustina

Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara No.9, Kebun Jeruk, Jakarta Barat 11510
noni@esaunggul.ac.id

Abstract

The community service program conducted at Pelita 2 Primary School aimed to enhance teachers' creativities in developing a learning media. The learning media used by teachers only referred to CD-ROM and textbook provided by the publishers. Therefore, it was required to undertake a training to improve the education quality especially in developing the learning media referring to students' needs and characteristics. The methods employed were lecturing, discussing, demonstrating, and presenting the teachers' works in developing their learning media using Powtoon. The lecturing and discussion were applied to introduce and explain deeply about Powtoon and its tools and functions. The teachers demonstrated how they made their learning media using it based on their subject they taught in the class. Then, they presented their works. This community service program gave the positive impact for the teachers because the results showed that they had new knowledge to develop the ICT-based learning media by using Powtoon and they had a new ability to develop it well.

Keywords: *the development of learning media, powtoon software, ICT*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SD Pelita 2 bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya mengacu kepada CD-ROM dan *textbook* yang disediakan oleh penerbit. Berdasarkan permasalahan tersebut maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah ceramah, diskusi, demonstrasi dan presentasi. Ceramah dan diskusi dilakukan dalam memaparkan secara teori mengenai *software Powtoon*. Demonstrasi dilakukan ketika guru akan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampuh. Presentasi dilaksanakan setelah guru selesai membuat pengembangan media pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan dampak yang positif bagi guru karena pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis ICT dengan menggunakan *software Powtoon* bertambah dan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan.

Kata kunci: *pengembangan media belajar, software powtoon, ICT*

Pendahuluan

Guru memiliki peranan yang sangat penting karena mereka merupakan jantung pendidikan dalam menciptakan peserta didik yang memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus memiliki kompetensi (profesional, pedagogik, sosial dan kepribadian) dan keterampilan dasar (keterampilan bertanya, memberikan penguatan, mengelola kelas, membimbing kelompok kecil, membuka dan menutup kelas, dan menggunakan variasi stimulus) yang mumpuni (Sanjaya, 2006; Djamarah, 2014)

Di abad 21, guru tidak hanya memiliki kompetensi dan keterampilan dasar dalam mengajar saja, tetapi juga harus mampu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran karena perkembangan teknologi dan informasi memberikan dampak dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu yang dapat dilihat dalam fenomena sehari-hari adalah penggunaan alat komunikasi berupa telepon genggam (*cell phone*). Hampir sebagian besar masyarakat Indonesia dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa menggunakan telepon genggam dengan berbagai tujuan mulai dari menelepon,

mengirim pesan, menjelajahi informasi secara *online*, menonton video dan mendengarkan musik secara *online* maupun *offline*, serta melakukan transaksi perbankan (Koller, Foster, & Wright, 2008)

Teknologi dan informasi yang berubah sangat cepat di abad 21 ini menjadi sebuah tantangan bagi guru dan sekolah untuk dapat memberikan bekal kepada peserta didik dalam menjawab tantangan yang akan mereka hadapi di kehidupan mendatang. Untuk menghadapi tantangan tersebut, guru harus melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di masa depan serta relevan dengan perkembangan zaman.

Kompetensi, keterampilan dasar dan penguasaan terhadap penggunaan teknologi di kelas juga perlu didukung oleh kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Salah satu kreativitas dan inovasi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sekolah mitra bahwa diperlukan peningkatan kreativitas guru-guru di SD Pelita 2 dalam mengembangkan media pembelajaran karena mereka hanya menggunakan CD dan buku teks (*textbook*) yang disediakan oleh penerbit. Kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran belum maksimal dilakukan oleh guru-guru di SD Pelita 2. Kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang secara isi (*content*) sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa perlu dilakukan. Oleh karena itu, Universitas Esa Unggul memiliki kewajiban untuk memberikan kontribusi dalam menjawab permasalahan tersebut melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami civitas akademika Universitas Esa Unggul ingin melakukan sebuah pelatihan kepada guru-guru untuk merancang media pembelajaran dengan menggunakan salah satu *software* yaitu *Powtoon*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan kepada guru SD Pelita 2 memiliki beberapa luaran yang diharapkan yaitu:

- a. Bagi pengajar
 1. Menambah wawasan atau pengetahuan mengenai *pengembangan media pembelajaran menggunakan Powtoon*.
 2. Memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
 3. Tidak hanya memiliki pengetahuan mengenai *Powtoon* namun mengetahui *software* lain yang menunjang proses pengembangan media pembelajaran seperti *Format Factory* yang digunakan untuk mengubah bentuk file audio.
 4. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa.
- b. Bagi Sekolah

Yayasan SD Pelita 2 dapat memiliki guru-guru yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *ICT* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu sekolah SD Pelita 2 dapat mengimplementasi salah satu program yang ada dalam kurikulum yaitu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran..

Metode Pelaksanaan

Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Powtoon* di SD Pelita 2. Metode tersebut adalah:

1. Metode ceramah, diskusi, serta tanya jawab
Pemaparan teori yang terkait dengan *software Powtoon*. Setelah pemaparan pengetahuan mengenai *software Powtoon*, guru dan tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat melakukan diskusi dan tanya jawab.
2. Metode demonstrasi
Guru mempraktekan *software Powtoon* dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

3. Metode presentasi
Guru mempresentasikan hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di SD Pelita 2 dilakukan beberapa tahapan sehingga tujuan kegiatan tersebut dapat tercapai secara optimal. Tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dengan kunjungan dan dialog bersama dengan manajemen sekolah.
2. Menyusun panduan materi mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*
3. Melakukan pendidikan pengantar pengetahuan mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*
4. Membagi guru dalam beberapa kelompok berdasarkan mata pelajaran yang diampu
5. Menjelaskan *software Powtoon* beserta langkah-langkah menggunakannya mulai dari memuat akun, fitur-fitur yang disediakan dalam *Powtoon*, merekam suara, mengimport suara, dan mengeksplor hasil dari *Powtoon* dalam bentuk
6. Meminta guru mendiskusikan topik yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan *software Powtoon* secara kelompok.
7. Merekam suara yang akan guru masukan dalam *Powtoon* dengan menggunakan perekam suara/telepon genggam. Kemudian mengubah format audio dengan menggunakan *Format Factory*.
8. Memilih fitur-fitur yang ada di *Powtoon* sesuai dengan kebutuhan dan memasukan isi materi
9. Setelah selesai menggunakan fitur dan memasukan isi materi serta audio dapat mengeksplor ke dalam *YouTube*.
10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil yang sudah mereka buat.
11. Kunjungan/monitoring efektifitas perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*.

12. Evaluasi hasil dan diskusi tim abdimas dan Sekolah Mitra.
13. Penyusunan laporan dan tindak lanjut publikasi.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diperlukan beberapa peralatan yang dapat mendukung proses tersebut sehingga kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dapat berjalan dengan lancar. Peralatan tersebut ada yang sudah disediakan oleh pihak sekolah dan ada beberapa yang dibawa oleh pemateri. Peralatan tersebut adalah:

1. Proyektor
Proyektor digunakan untuk menampilkan paparan dan langkah-langkah dalam menggunakan *Powtoon*.
2. Laptop/Komputer
Laptop atau komputer digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*.
3. Pengeras suara/*speaker*
Pengeras suara sangat dibutuhkan untuk memperbesar volume laptop/komputer sehingga audiens dapat lebih mudah memahami
4. Perekam suara
Rekorder atau telepon genggam yang memiliki fungsi sebagai rekorder digunakan untuk merekam suara yang akan dimasukan ke dalam *Powtoon*.
5. Jaringan internet
Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* membutuhkan jaringan internet yang baik karena dilakukan secara *online*.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan pada bulan Januari- Maret 2017 di SD Pelita 2, Jakarta Barat. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan mulai dari penyusunan proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat, melakukan kunjungan ke sekolah mitra untuk meminta persetujuan dan melakukan analisis kebutuhan, melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari pengenalan *software Powtoon*, penggunaan *software Powtoon* dalam mengembangkan

media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, melakukan pendampingan kepada guru-guru, melakukan kunjungan ke sekolah kembali untuk melakukan monitoring, mengevaluasi hasil pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan software Powtoon, menyusun laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan membuat publikasi sebagai luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

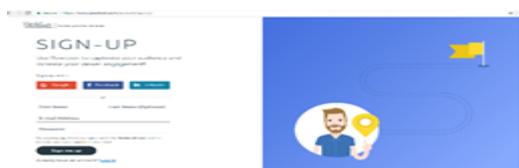
Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan software Powtoon terdiri dari beberapa langkah yaitu:

1. Pengenalan software Powtoon

Powtoon merupakan software video animasi yang dapat diakses secara online. Software ini menyediakan fasilitas *soundtrack* music secara gratis, dapat merekam narasi. Video yang dibuat dapat menggunakan template yang sudah ada atau dapat berkreasi dengan menggunakan tampilan kerja (*workspace*) yang masih kosong. Software Powtoon yang tidak berbayar hanya dapat diekspor dalam bentuk YouTube dan terdapat *watermark* Powtoon di akhir slide (Forbes, 2014). Barshai (2013) mengatakan bahwa Powtoon sangat membantu dalam membuat tutorial. Selain itu, sangat mudah dalam membuat dan memodifikasi video. Powtoon memberikan layanan tidak berbayar dan berbayar. Keduanya memiliki perbedaan di logo (*watermark*). Powtoon yang berbayar tidak ada logo "Powtoon" di akhir slide.

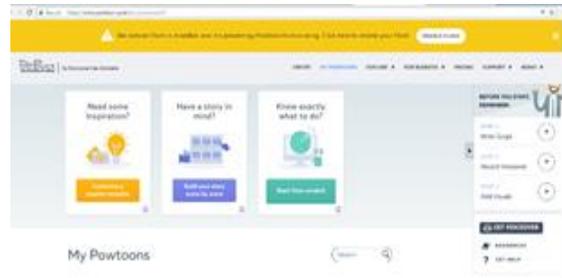
Dalam tahapan pengenalan software Powtoon ini, guru diminta untuk mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh pemateri yaitu:

a. Mendaftar di website Powtoon



Gambar 1
Website Powtoon

- b. Setelah mendaftar, masuk (login) dengan menginput username dan password ketika mendaftar
- c. Memilih beberapa tampilan yang disediakan

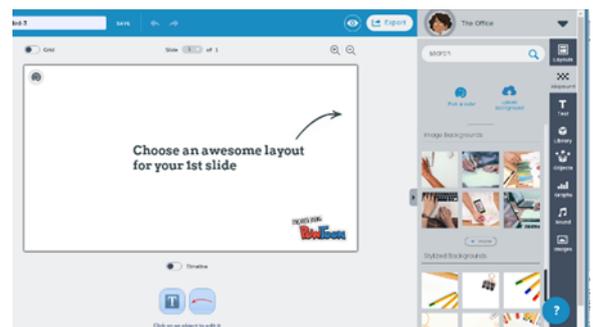


Gambar 2
Tampilan Powtoon

- d. Memperkenalkan beberapa tools yang dapat digunakan dalam membuat video animasi menggunakan Powtoon sebagai berikut:

1. Background

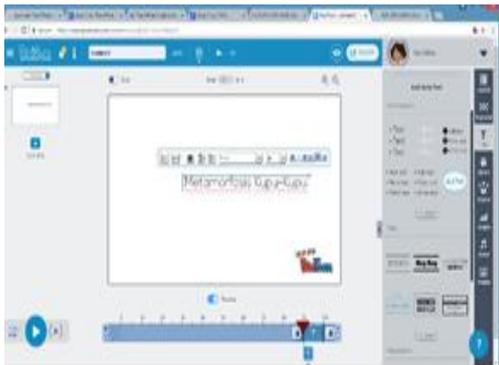
Terdapat beberapa pilihan background yang dapat digunakan oleh guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.



Gambar 3
Tampilan Background

2. Text dan animasi

Guru dapat memilih jenis teks dan dapat menganimasikan teks tersebut dengan beberapa pilihan seperti tangan yang sedang menulis, besar ke kecil dan lain-lain.



Gambar 4
Tampilan text

3. Library

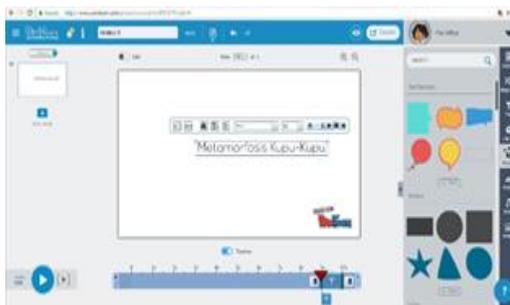
Tool *library* berisi gambar-gambar yang dapat bergerak seperti gambar laki-laki atau perempuan yang sedangkan melambatkan tangan. Guru dapat memilih berbagai variasi *library* yang disediakan.



Gambar 5.
Tampilan Library

4. Object

Untuk membuat bentuk seperti kotak, bulat, segitiga atau bentuk lainnya dapat mengklik obyek untuk membuat video animasi.



Gambar 6
Tampilan Object

5. Graph

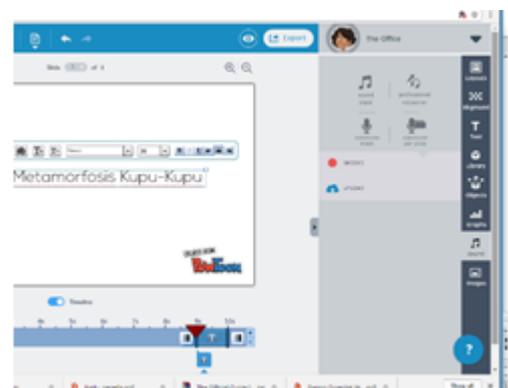
Grafik atau diagram dengan berbagai variasi dapat dibuat dengan mengklik *graph*.



Gambar 7
Tampilan Graph

6. Soundtrack atau Voice

Untuk menyisipkan *soundtrack* dapat dilakukan dengan mengklik *soundtrack* yang disediakan. Untuk menambahkan *soundtrack* dari sumber lain seperti audio lain juga dapat dilakukan. Selain itu untuk menyisipkan suara juga dapat dilakukan dengan merekam suara kita atau mengunduh dari sumber lain. Sebaiknya menginstal *software Format Factory* apabila file formatnya tidak sesuai dengan format *Powtoon*.



Gambar 8
Tampilan Soundtrack/voice

7. Image

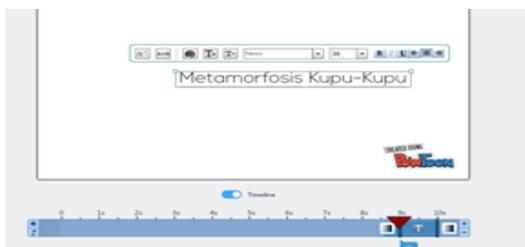
Menyisipkan gambar dari google atau sumber lain dapat dilakukan dalam software *Powtoon* dengan mengklik *image*, kemudian unggah gambar yang telah kita simpan.



Gambar 9
Tampilan Image

8. Timeline

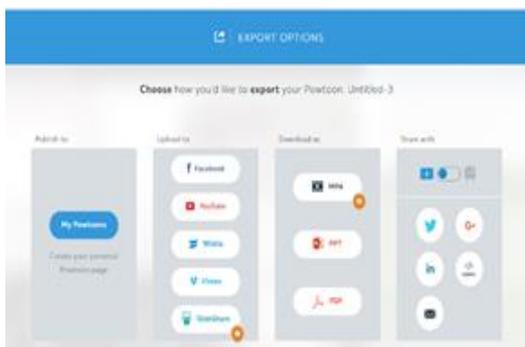
Powtoon merupakan *software* yang berbasis video animasi. Oleh karena itu dalam *Powtoon* disediakan *tool timeline* untuk memainkan animasi. Timeline dapat diatur sesuai dengan kebutuhan kita dalam membuat video animasi.



Gambar 10
Tampilan Timelin

9. Menyimpan dan mengekspor file

Jika video animasi sudah dibuat dapat disimpan dengan mengklik save. Jika menyimpan file maka file tidak dapat diunduh. Agar dapat diunduh secara gratis, maka file dapat diekspor ke *Youtube*.



Gambar 11
Tampilan Menyimpan dan
Mengekspor

- e. Meminta guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang mereka ampuh di sekolah dengan menggunakan *software Powtoon* mulai dari mendaftar, login, membuat isi (content), merekam suara, mengunggah, menyimpan dan mengeskpornya.
- f. Setelah selesai membuat media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang guru ajarkan, mereka mempresentasikan langkah-langkah membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*.
- g. Melakukan kunjungan/monitoring efektifitas perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*.
- h. Melakukan evaluasi dan diskusi dengan guru mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon* di SD Pelita 2 dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru berupa pengenalan *software Powtoon* yang terdiri dari proses pendaftaran, login, pengenalan *tools* dalam *Powtoon*, cara menyimpan file yang telah dibuat dan mengekspornya sehingga dapat diunggah secara *offline* (tanpa terhubung jaringan internet). Setelah diberikan pelatihan, guru diberikan kesempatan untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang diampuh. Dari hasil pengamatan, guru memiliki kompetensi dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas mereka. Guru juga bersemangat dalam membuat media pembelajaran dengan *software Powtoon* karena kegiatan ini merupakan sesuatu yang baru untuk mereka.

Guru sudah memiliki kemampuan atau kompetensi dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran dengan *software Powtoon*. Kompetensi tersebut perlu didukung oleh semua pihak (kepala sekolah dan yayasan) dalam menyediakan fasilitas yang

memadai seperti proyektor dan komputer di dalam kelas.

Daftar Pustaka

Barshai, V. (2013). *My Favourite Tool for Creating Animated Videos. The Goods*, p. 40.

Djamarah, Sayiful Bahri. (2014). *Guru dan ana didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Forbes, C. (2014). *Free Web-Based Tools for Information Literacy Instruction. Library Hi Tech News*, 10, 1–5.
<https://doi.org/10.1108/LHTN-10-2014-0093>.

Koller, A., Foster, G., & Wright, M. (2008). Java micro edition and adobe flash lite for arcade-style mobile phone game development: A comparative study. *ACM International Conference Proceeding Series*, 338(October), 131–138.
<https://doi.org/10.1145/1456659.1456675>

Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group