

PKM Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT (Powtoon) Bagi Guru TK di Kabupaten Pangkep

Nur Alim Amri¹, Fadhilah Latif², Musfira³

1 PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Makassar

2 PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Makassar

3 PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Makassar

Article History:

Received: 2023-06-12

Revised: 2023-08-14

Accepted: 2025-06-30

Abstract:

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan pengembangan yang dilakukan dengan tujuan merancang media pembelajaran yang berbasis aplikasi/software. Aplikasi yang digunakan adalah powtoon yang merupakan salah satu aplikasi yang dapat diakses secara online. Tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru PAUD terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu penggunaan media aplikasi Powtoon sebagai salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video, membuat animasi dengan menggunakan fitur-fitur yang cukup lengkap, template, audio, dan gambar yang menarik sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada tingkatan usia Taman Kanak-kanak. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Kabupaten Pangkep yang bekerjasama dengan Mahasiswa Program P2K (Pemantapan Profesi Keguruan) Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Hasil dari kegiatan ini adalah terwujudnya penerapan salah satu media pembelajaran aplikasi Powtoon dengan menggunakan fitur-fitur pada aplikasi yang cukup mudah diterapkan sehingga bagi para guru akan dapat mempelajarinya dengan mudah untuk mengemas bahan ajar secara inovatif dan kreatif. Tahapan metode penelitian ini dimulai dari tahap konsep, tahap perancangan, tahap pembuatan, tahap pengujian, dan terakhir tahap distribusi. Adapun target luaran dari penelitian ini adalah adanya media pembelajaran sederhana dalam format video yang dikembangkan menggunakan aplikasi/software powtoon dengan durasi waktu tidak lebih dari 10 menit.

Keywords satu; Media Pembelajaran
Keywords dua; Powtoon

Keywords:

Pendahuluan

Perkembangan zaman saat ini telah memunculkan berbagai inovasi-inovasi baru khususnya dalam dunia teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi ternyata sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Tentu dampak dari perkembangan teknologi ini menurut Efendi ada yang negatif juga ada yang berdampak positif (Wira Fimansyah. 2021). Pada dunia pendidikan tentu perkembangan teknologi memiliki banyak dampak positif. Namun, yang perlu menjadi perhatian adalah kesiapan para guru menghadapi tantangan tersebut. Menurut Abdillah, guru mesti siap menguasai dan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Jamun. 2018).

Jauh sebelumnya, Rosenberg (2001:8) mengungkapkan beberapa pergeseran yang terjadi pada proses pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yaitu: 1) dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, 2) dari kertas ke "online" atau jaringan, dan 3) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja. Selain itu, menurut Hariza Perdani (2019) teknologi juga menjadi bagian pendukung pembelajaran dalam bentuk sarana sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Teknologi pendidikan menurut Nasruddin (2016), dapat merubah posisi guru dalam mengajar sehingga guru lebih mudah menjalankan perannya dalam pembelajaran. Namun, walaupun posisi guru dapat digantikan oleh teknologi, tetapi peran guru masih sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Sehingga, guru dituntut untuk mengembangkan cara mengajar mereka dengan cara memanfaatkan teknologi.

Maka, perlu adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik khususnya pada tingkatan Taman Kanak-kanak. Generasi anak usia dini saat ini merupakan generasi yang sangat dekat dengan teknologi dalam hal ini gadget. Maka perlu adanya pembekalan pada para pendidik untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Salah satu media teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah powtoon. Dengan aplikasi powtoon, guru bisa membuat video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan bisa mempercepat proses pembelajaran karena guru tidak diharuskan lagi menulis di papan tulis. Powtoon juga dapat meningkatkan minat, motivasi, serta capaian perkembangan peserta didik. Selain itu, powtoon membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena materi terlihat lebih menarik dan bervariasi. Penggunaan powtoon juga sangat mudah sehingga guru bisa membuat video pembelajaran sesuai dengan keinginan mereka. Beberapa hal di atas menunjukkan bahwa aplikasi powtoon sangat efektif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran terutama di zaman ini. Sebab, peserta didik yang dihadapi oleh para guru saat ini dikenal dengan generasi alpha. Generasi alpha ini merupakan generasi yang sudah terbiasa dengan

penggunaan TIK karena mereka lahir bersamaan dengan momentum berkembang dan viralnya segala inovasi teknologi informasi dan komunikasi.

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini, tidak terkecuali pada jenjang pendidikan anak usia dini. Sehingga, peran pendidik juga mesti mengikuti perkembangan tersebut sebagai bentuk kebutuhan dan keharusan. Oleh karena itu, penting adanya dilaksanakan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi yang diberikan pelatihan kepada para guru-guru di satuan pendidikan tingkat Taman Kanak-kanak.

Adapun target luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah adanya media pembelajaran sederhana dalam format video yang dikembangkan menggunakan aplikasi/software powtoon dengan durasi waktu tidak lebih dari 10 menit. Tema yang digunakan pada video tersebut disesuaikan dengan tema pembelajaran pada kurikulum di Taman Kanak-kanak secara umum sehingga luaran tersebut nantinya dapat dimanfaatkan oleh setiap satuan pendidikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, luaran juga berupa modul alur pembuatan media tersebut yang akan dimanfaatkan sebagai tuntunan ketika akan membuat media pembelajaran dengan tema yang lain menggunakan aplikasi yang sama.

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode lesson study melalui kegiatan penyampaian materi secara bervariasi dan praktek dalam mengidentifikasi dan mengembangkan pembuatan media pembelajaran yang berbasis IT untuk anak di Taman Kanak-kanak. Adapun rencana kegiatannya: Pemecahan masalah dapat ditempuh dengan cara memberikan pelatihan atau training yang bersifat teoretis dan praktek, yang meliputi:

- a. Penyampaian materi tentang pengembangan media pembelajaran
- b. Penyampaian materi media pembelajaran berbasis IT
- c. Penyampaian materi pengenalan dan alat dan software
- d. Pembuatan naskah video pembelajaran
- e. Pembuatan desain media pembelajaran
- f. Editing media pembelajaran
- g. Presentasi karya media pembelajaran

Mengadakan studi pendahuluan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan guru-guru TK se-Kabupaten Pangkep mengenai teori dan praktek mengidentifikasi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT dengan

cara interview dan observasi. Hasil interview dan observasi tersebut ditemukan bahwa guru-guru tersebut belum memiliki pengetahuan tentang cara mengidentifikasi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT untuk anak dalam proses belajar mengajar.

Hasil dan Diskusi

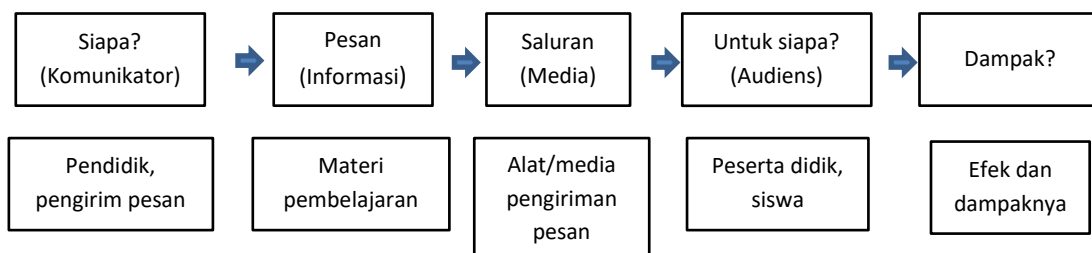
Dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada kegiatan pengabdian ini yakni pelatihan dan pendampingan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT dengan memanfaatkan aplikasi powtoon. Pada tahap awal pelatihan, diberikan sajian materi terkait konsep penggunaan media aplikasi mulai dari tujuan, manfaat dan cara mengaplikasikan media aplikasi powtoon. Setelah penyajian materi diberikan, para peserta diberi kesempatan untuk bertanya hal apa yang belum dimengerti dari sajian materi. Kemudian, setelah sajian materi diberikan kepada peserta. Maka dilanjutkan dengan pendampingan kepada peserta terkait proses penggunaan aplikasi powtoon.

Pelatihan ini dirancang untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi tersebut, maka diharapkan tujuan kurikulum dapat tercapai. Pengadaan media yang tepat dan sesuai kebutuhan anak merupakan salah satu bentuk pemenuhan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut penuturan para peserta setelah mengikuti kegiatan Pengabdian ini yaitu peserta merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini, para peserta mendapatkan pengetahuan baru terkait cara mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah masing-masing nantinya, para peserta memberikan respon yang sangat positif dengan menunjukkan rasa antusias saat proses pelatihan berlangsung. Para guru yang menjadi peserta dalam pelatihan ini sangat mendukung adanya kegiatan pelatihan ini dan mengharapkan akan adanya pelatihan lanjutan terkait pengembangan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital dengan menggunakan aplikasi lainnya. Proses pelatihan dan pendampingan bagi para guru saat belajar menggunakan aplikasi powtoon terlihat sebagaimana Gambar 1



Gambar 1. Suasana pelatihan Media Aplikasi Bagi guru-guru

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting posisinya dalam proses pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang memiliki arti perantara, yang menjadi perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan (Savitri, 2018). Media merupakan alat komunikasi yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang terlibat yaitu komunikator, komunikan, saluran, pesan, dan umpan balik (Rohani, 2019). Dalam proses pembelajaran, Lasswell (Abi Hamid, 2020:2) membagi proses komunikasi menjadi lima elemen yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2: Proses komunikasi Lasswell

Dari gambar yang terlihat di atas menunjukkan alur penggunaan media dalam proses pembelajaran. Posisi seorang pendidik berada pada elemen pengirim pesan atau orang yang menyampaikan informasi yang memuat aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pesan yang disampaikan tersebut merupakan materi pembelajaran yang telah disusun atau dirancang yang dikenal dengan istilah kurikulum (Rohani, 2019). Informasi tersebut disampaikan dengan menggunakan saluran informasi dalam hal ini adalah media pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik sebagai penerima pesan. Dari proses pengiriman pesan dan penerimaan pesan tersebut kemudian diharapkan akan memberikan

dampak/efek yang signifikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dilakukan oleh pengirim kepada penerima dalam hal ini adalah peserta didik (Saodi, S. dkk. 2019), sehingga dapat merangsang sedemikian rupa pikiran, perasaan, perhatian dan minat para peserta didik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik (Atsani, 2020). Menurut Haryoko (Abi Hamid, dkk. 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan proses pembelajaran dalam hal ini yaitu komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi secara efektif. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik.

Pada masa modern saat ini yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi yang sudah tidak terbendung menyasar setiap lini kehidupan tanpa terkecuali termasuk dunia pendidikan. Hal ini tentu tidak dapat dihindari maka, satu-satunya cara adalah dengan ikut meleburkan teknologi dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan telah menawarkan metode yang sistematis sehingga dalam pembelajaran dapat terkonsep perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hal ini menunjukkan teknologi memberikan bantuan dalam proses pembelajaran menggunakan teknik pembelajaran moderen (Lazar, 2015).

Dalam perkembangannya, teknologi mengubah pendidikan konvensional menjadi non konvensional atau modern. Awal dari teknologi pendidikan adalah dibuatnya ilustrasi gambar di buku teks, berkembang menjadi media visual berupa proyeksi slide sederhana atau overhead proyektor yang kemudian dikombinasikan dengan audio sebelum kemudian muncul komputer, internet, dan berbagai aplikasi jejaring hingga saat ini (Yuberti. 2015). Dengan masuknya teknologi dalam dunia pendidikan yang tentu juga memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Dengan dimanfaatkannya teknologi dalam pendidikan tentu dibutuhkan seorang yang ahli dalam mengelola dan menggunakan teknologi dengan tepat sehingga dapat menjadi sebuah media atau alat untuk meningkatkan mutu pendidikan (Ajizah. 2021).

Aplikasi powtoon merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menjadi media pembelajaran yang inovatif. Aplikasi ini dapat digunakan secara online sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Aplikasi ini juga cukup fleksibel penggunaannya serta memberikan kemudahan dalam penyajian serta meningkatkan motivasi belajar (Ningsih, 2021). Selain itu, powtoon memiliki fitur yang mudah digunakan serta dapat menampilkan animasi yang menarik sehingga para peserta didik tentu tertarik dengan media yang ditampilkan. Aplikasi Powtoon diakses menggunakan layanan online, aplikasi ini juga menyediakan fitur

animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Menurut Astika (2019), fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.



Gambar 2. Presentasi Materi Sesi Aplikasi Powtoon



Gambar 3. Pendampingan Peserta Pelatihan bersama Mahasiswa



Gambar 4. Penyajian Materi



Gambar 5. Penyajian Materi Pelatihan

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa peserta yang dimaksud adalah guru-guru PAUD telah mampu untuk belajar menerapkan penggunaan media aplikasi powtoon. Kegiatan pengabdian ini direspon dengan baik dan disarankan untuk mengadakan kegiatan pengabdian selanjutnya. Setelah pelatihan pengabdian ini, disarankan agar dikembangkan kemampuan lainnya dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti membuat pembelajaran digital yang lebih interaktif sekaligus menyenangkan. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Daftar Referensi

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M & Simarmata, J. 2020. Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Ajizah, I., & Munawir, M. 2021. Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(1), 25-36.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96. Retrieved from: <http://journal-litbangrekarta.co.id/index.php/jp3m/article/download/29/37>.
- Atsani, Lalu Gede Muhammad Zainuddin. 2020. Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JAI-Hikmah: Jurnal Studi Islam* 1 (1): 65–70.

- Borman, R. I., & Erma, I. 2018. Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Fimansyah, W. 2021. Internalisasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Minangkabau Untuk Generasi Muda. *Buddayah: Jurnal Pendidikan Antropologi*, 2(2), 97-104.
- Jamun, Y. M. 2018. Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Lazar Stošić. 2015. The Importance Of Educational Technology In Teaching, *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)* 3, no. 1 (June 20, 2015), 111.
- Nasruddin Hasibuan. 2016. "Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 1, No. 2: 189, <https://doi.org/10.24952/fitrah.v1i2.313>.
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. 2021. Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137-149.
- Perdani, Hariza Noor and Raekha Azka, "Teknologi Dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial," *Proseding Sendika* 5, no. 1 (2019): 508–14, https://www.researchgate.net/publication/334986462_Teknologi_dan_Pembelajaran_Matematika_Generasi_Milenial.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumut.
- Rosenberg, Marc. J. 2001. *E-Learning: Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age, USA: McGraw-Hill Companies*.
- Saodi, S., Hajerah, H., & Amri, N. A. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Guru Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 149-157.
- Savitri, Ayu Ida. 2018. Strip Komik: Alat Bantu Pengajaran yang Menarik bagi Pembelajar Pemula dalam Kelas Percakapan. *Seminar Nasional Struktural 2018*. Semarang, Indonesia: Dian Nuswantoro University. doi:10.33810/274173.

- Yuberti. 2015. *Dinamika Teknologi Pendidikan (Lampung : LP2M IAIN Raden Intan Lampung)* Nilai, P., Ampas, T., & Pati, D. D. (2019). *Pengembangan Nilai Tambah Ampas Tahu Bernilai Ekonomi melalui Pemberdayaan Masyarakat Desa Dadirejo Pati*. 23(2), 175–181.
- Pratiwi, D. N., & Pravasanti, Y. A. (2019). *Inovasi Kerupuk Tepung Ampas Tahu Guna Peningkatan Pendapatan Ibu-Ibu Purwogondo*, Kartasura. 01(01), 9–12.
- Yustina Ita, A. F. R. (2012). *Potensi Tepung dari Ampas Industri Pengolahan Kedelai sebagai Bahan Pangan*. *Seminar Nasional: Kedaulatan Pangan Dan Energi*.