



PELATIHAN PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI GURU DI KOTA SUKABUMI

Wika Soviana Devi¹, Ahmad
Fadly^{2*}, Ratna Dewi Kartikasari³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia, Universitas
Muhammadiyah Jakarta

Article history

Received : 24 Maret 2020

Revised : 27 Maret 2020

Accepted : 2 Juni 2020

*Corresponding author

Ahmad Fadly

Email :

ahmadfadly2901@gmail.com

Abstrak

Kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran merupakan persoalan klasik yang dihadapi oleh guru. Demikian pula oleh guru bidang studi bahasa Indonesia (GBSBI) di Kota Sukabumi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih GBSBI pada jenjang SLTP dan SLTA di Kota Sukabumi dalam memanfaatkan media pembelajaran Powtoon. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pemaparan, interaksi, *drilling*, dan penugasan. Respons positif diberikan oleh peserta dalam pelatihan ini. Pemaparan dilakukan dengan menayangkan salindia (*PowerPoint*) sekaligus menjelaskan Powtoon, mulai dari yang bersifat ontologis hingga epistemologis. Pada tahap interaksi, GBSBI sebagai peserta diberi kesempatan untuk menanyakan penggunaan media Powtoon secara teknis. Dari interaksi itu, tim instruktur sekaligus menggali permasalahan yang akan dihadapi di sekolah apabila media Powtoon digunakan. Berdasarkan interaksi itu pula terungkap bahwa sebagian peserta belum familiar dengan media pembelajaran berbasis daring (*online*). Oleh sebab itu, pada tahap selanjutnya, yaitu *drilling*, tim instruktur berbagi tugas dalam mendampingi para peserta dalam mengerjakan latihan pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia. Dengan pembagian tugas itu, kendala yang dihadapi oleh para peserta dapat diselesaikan. Diharapkan dapat meningkatkan sumber daya manusia, terutama dari kalangan GBSBI di Kota Sukabumi.

Keywords: Pelatihan media powtoon, pembelajaran bahasa Indonesia, kota Sukabumi

Abstract

Saturation of students in learning is a classic problem faced by teachers; likewise, by teachers of Indonesian language studies (henceforth GBSBI) in the City of Sukabumi. This service activity aims to train GBSBI at the junior and senior high levels in Sukabumi City in utilizing Powtoon learning media. This activity is carried out by the method of exposure, interaction, drilling, and assignment. The participants in this training gave positive responses. Presentation is done by showing a slide as well as explaining Powtoon, ranging from ontological to epistemological. At the interaction stage, GBSBI, as participants, is allowed to ask technical questions about the use of Powtoon media. From that interaction, the instructor team at the same time explored the problems that would be encountered in schools if the Powtoon media used. Based on that interaction, it also revealed that some participants were not yet familiar with online-based learning media. Therefore, in the next stage, namely drilling, the instructor team shared the task of assisting the participants in working on the exercise of using Powtoon as a learning medium for Indonesian language studies. With the division of functions, the obstacles faced by the participants can be resolve. It is expecting to increase human resources, especially from the GBSBI in the City of Sukabumi

Keywords: Powtoon media training, Indonesian language learning, the city of Sukabumi

© 2020 Penerbit LPKM UNDHAR. All rights reserved

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia saat ini tidak dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi. Lebih-lebih saat ini orientasi pada bidang studi itu berbasis teks. Beragam teks dengan variasi tema memiliki kesulitan tersendiri untuk diajarkan. Kejenuhan akan lebih mudah dialami oleh peserta didik, terlebih bagi mereka yang

memiliki daya dan minat baca rendah. Dengan pemanfaatan teknologi, kejenuhan itu dapat diatasi. Teknologi memiliki keunggulan yang menyediakan aneka fitur sehingga membuat “kemasan” atau tampilan menjadi lebih menarik. Dari aspek kepraktisannya, teknologi memberikan kemudahan dibandingkan pembelajaran dengan tanpa teknologi. Dalam penyampaian materi kebahasaan dan kesastraan, teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang membantu “menjembatani” apa yang diharapkan oleh guru dengan kemampuan apa yang dimiliki peserta didik. Dengan demikian, jurang pemisah keduanya dapat teratasi.

Teknologi ada yang berupa perangkat keras (*hard ware*) dan ada pula yang berupa perangkat lunak (*soft ware*). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, saat ini sangat dimungkinkan perangkat lunak untuk dijadikan media pembelajaran. Bahkan kini, media pembelajaran telah banyak dikembangkan sehingga dapat diakses hanya dengan mengandalkan gawai (Akhmad, 2017). Media itu membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Dengan kelengkapan fitur yang disediakan, media tersebut dapat diisi dengan berbagai materi, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit. Pemanfaatannya pun tidak menghabiskan banyak biaya. Dengan bentuknya yang lunak (*soft ware*), media itu dapat digunakan secara berulang-ulang dan lebih tahan lama.

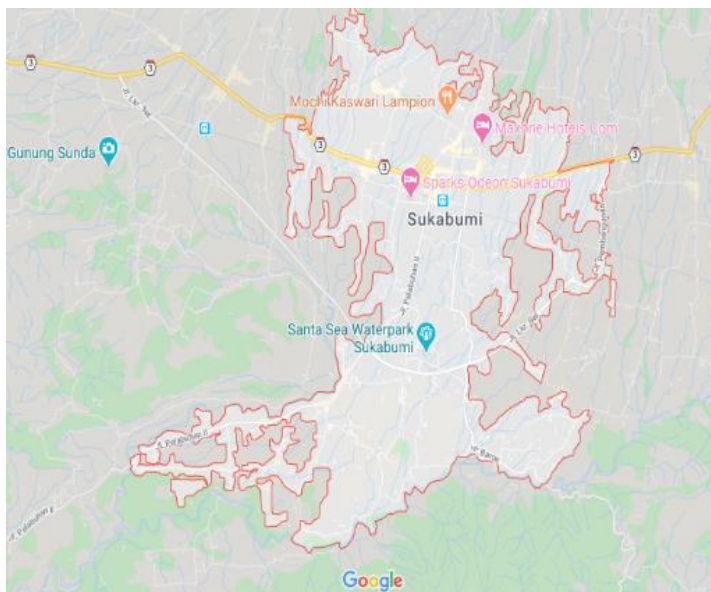
Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informatika yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah Powtoon. Media animasi berbasis web itu memudahkan penggunaannya untuk memasukkan materi kebahasaan dan kesastraan dengan tampilan visual yang menarik. Media Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar, baik pada bidang sains dan teknologi (Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019) maupun bidang sosial humaniora (Fajar, Riyana, & Hanoum, 2017; Puspitarini, Akhyar, & .., 2019). Tidak hanya itu, media Powtoon dapat menjadi sarana untuk meningkatkan minat belajar (Ariyanto, Kantun, & Sukidin, 2018).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat dua subdisiplin ilmu, yaitu kebahasaan dan kesastraan. Dari segi keterampilan yang diajarkan, bidang studi bahasa Indonesia dibedakan menjadi empat jenis, yaitu keterampilan yang sifatnya reseptif (menyimak dan membaca) dan keterampilan yang sifatnya produktif (berbicara dan menulis). Media Powtoon telah teruji dapat meningkatkan dua keterampilan produktif sekaligus (Febriana, 2019; Pulungan, Effendy, & Izdihar, 2016). Meskipun demikian, minimnya pengetahuan tentang pemanfaatan gawai dan aplikasi dalam proses pembelajaran menjadi kendala terbesar bagi seorang guru saat ini (Nurul Amali, Hapsari, & Senowarsito, 2018). Demikian pula yang dialami oleh banyak GBSBI di Kota Sukabumi.

Berdasarkan observasi dan angket yang disebarakan kepada GBSBI jenjang SLTP dan SLTA, diketahui bahwa banyak GBSBI di Kota Sukabumi yang tidak memanfaatkan media berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran. Mereka sebagai mitra pengabdian pada umumnya masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Padahal ditinjau dari ketersediaan perangkat keras (*hardware*) berupa telepon selular, infokus, dan laptop, mereka memilikinya. Untuk itu, kami mengadakan pelatihan kepada mereka untuk memanfaatkan Powtoon sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pelatihan ini, GBSBI di Kota Sukabumi diharapkan dapat memanfaatkan media Powtoon, membuatnya secara mandiri, dan memodifikasinya sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didiknya sehingga berdampak pada hasil belajar.

Ditinjau dari kondisi geografisnya, Kota Sukabumi sebagai mitra sasaran secara Geografis terletak di bagian selatan Jawa Barat di kaki Gunung Pangrango dan Gunung Gede dengan ketinggian 584 meter di atas permukaan laut. Kota itu berbatas wilayah dibagi atas 7 kecamatan dan 33 kelurahan. Dengan kondisi pegunungan dan perbukitan, Kota Sukabumi menjadi wilayah yang berpotensi ekonomi. Masyarakatnya banyak yang mengandalkan perkebunan dan pariwisata sebagai sumber mata pencaharian utama. Dua bidang itu memerlukan inovasi dalam pengembangannya. Sektor perkebunan perlu pemasaran, pengemasan, dan penjualan yang menarik sehingga meningkatkan omzet daerahnya. Selain itu, sektor

paripariwisata juga memerlukan terobosan dalam penciptaan *branding* dan pemasarannya. Upaya-upaya tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pengenalan terhadap teknologi informasi dapat dimulai dari dunia pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Pembiasaan penggunaan media berbasis teknologi informasi seperti Powtoon diharapkan dapat mengawali inovasi dan memunculkan inspirasi, mulai dari pembelajaran dalam kelas hingga peserta didik lulus. Dari pembiasaan itu dapat berkembang menjadi budaya.



Gambar 1. Peta kota Sukabumi (Maps, 2020)

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ) bekerja sama dengan tim dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi (UMMI) merupakan salah satu upaya dalam pengembangan IPTEK dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan pemanfaatan produk IPTEK berupa aplikasi Powtoon sebagai media inovatif dan kreatif dalam pembelajaran, peserta didik (melalui gurunya) jenjang SLTP dan SLTA di Kota Sukabumi diharapkan dapat mengenal dan meningkatkan literasi.

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, Tim dari UMJ bekerja sama dengan Tim UMMI yang berjumlah 6 orang. Adapun peserta pelatihan terdiri dari GBSBI jenjang SLTP dan SLTA di wilayah Kota Sukabumi. Secara bergantian, anggota tim UMJ dan UMMI menyampaikan materi terkait dengan pemanfaatan Aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kepada guru-guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada Selasa, 21 Januari 2020 di Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMMI. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh 20 guru bahasa Indonesia yang terdiri atas 11 guru SLTP dan 9 guru SLTA di wilayah Kota Sukabumi.

Tim semula mengobservasi kebutuhan guru-guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran. Hasilnya ialah bahwa mereka menghadapi kebosanan peserta didik pada titik tertentu saat mengajarkan materi. Oleh sebab itu, perlu inovasi yang dapat menyelesaikan kendala itu. Setelah itu, tim merumuskan konsep pelatihan kepada guru-guru bahasa Indonesia di wilayah Kota Sukabumi.

Saat hari pelaksanaan pelatihan, tim menyebarkan angket kepada para peserta. Penyebaran angket dilakukan 2 kali. Pada penyebaran pertama dilakukan sebelum dilakukan pelatihan. Pada penyebaran ini, tim mengonfirmasi kendala yang dihadapi peserta dalam mengajarkan materi tertentu, modifikasi materi, dan

peanfaatan media berbasis internet atau daring dalam pembelajaran serta pengetahuan awal mengenai Powtoon. Sementara itu, pada penyebaran kedua dilakukan setelah pelaksanaan pelatihan. Pada penyebaran ini menggali respons guru-guru sebagai peserta pelatihan Powtoon. Pada penyebaran kedua ini, respons guru-guru sangat positif.



Gambar 2. Penyebaran angket

Dalam pelaksanaannya, kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan metode sebagai berikut: (1) Tim menggali informasi awal mengenai kondisi pembelajaran peserta sebelum pelatihan dan kesiapan mereka untuk pelatihan melalui penyebaran angket; (2) Pemaparan materi secara langsung dengan bantuan *power point* dan contoh aplikasi Powtoon yang telah dirancang oleh tim; (3) Tim meminta respons dari peserta pelatihan dan memberi kesempatan mereka untuk berinteraksi ataupun tanya-jawab; (4) Tim menanggapi dan menawarkan solusi atas kesulitan yang dialami oleh peserta dalam memanfaatkan aplikasi Powtoon; (5) Setelah peserta memahami cara memanfaatkan Powtoon, tim menjelaskan keterkaitan antara media Powtoon dengan pembelajaran bahasa Indonesia di SLTP dan SLTA (5) Tim memberikan contoh materi atau konten mata pelajaran bahasa Indonesia yang dapat dimasukkan ke dalam aplikasi Powtoon (6) Tim memberikan latihan kepada peserta untuk membuat dan mengisi media Powtoon dengan materi-materi kebahasaan atau kesastraan yang relevan dengan pembelajaran di sekolah masing-masing; (7) Tim mengobservasi guru-guru dalam melakukan latihan yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi, guru tidak sepenuhnya lancar dalam memanfaatkan Powtoon sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia; (8) Tim mendampingi guru-guru dalam memanfaatkan Powtoon sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia; (9) Tim memberikan tugas kepada para peserta agar menyelesaikan pengembangan media Powtoon dan mengisinya dengan satu materi pembelajaran secara utuh. Setelah itu, diadakan diskusi interaktif antara instruktur (tim) dan peserta yang berupa evaluasi kegiatan dan refleksi. Peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan aplikasi Powtoon dan kesan-kesan selama pelatihan sekaligus penyebaran angket kedua.



Gambar 3. Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan powtoon



Gambar 4. Foto tim instruktur dan peserta pascapelatihan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan ini setidaknya memberikan manfaat dari dua sisi: tim instruktur dan peserta pelatihan. Dari sisi tim instruktur, pemahaman holistik mengenai persoalan pembelajaran yang dialami oleh GBSBI diperoleh. Selain itu, pemberian pelatihan berbekal pemahaman mengenai media Powtoon dapat menjadi bentuk pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri tim instruktur. Dari sisi peserta pelatihan, ada tawaran solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, khususnya faktor kejenuhan peserta didik. Di samping itu, pengenalan terhadap produk teknologi informasi berupa media Powtoon juga memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pengajarannya.

Pemahaman menyeluruh yang diperoleh tim instruktur diawali dengan observasi awal kepada GBSBI di wilayah Kota Sukabumi. Observasi itu berupaya menggali persoalan dan kebutuhan GBSBI, khususnya dalam pembelajaran di sekolah. Diketahui bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi kejenuhan peserta didik ketika mempelajari teks-teks bahasa Indonesia. Setelah itu, tim mengonfirmasinya

dengan penyebaran angket sebelum kegiatan pelatihan. Angket didistribusikan sebanyak dua kali, sebelum dan setelah pelatihan.

Berdasarkan angket pertama yang disebar, terkonfirmasi bahwa peserta pelatihan pada umumnya tidak menggunakan media pembelajaran berbasis daring. Sebagian besar dari mereka mengandalkan buku teks terbitan Kemendikbud Republik Indonesia yang disediakan oleh sekolah. Akibatnya, peserta didik seringkali menemukan titik jenuh ketika dihadapkan pada teks-teks yang relatif panjang. Apalagi mata pelajaran bahasa Indonesia didominasi dengan teks. Pembelajarannya kini tidak dilakukan sebagaimana dahulu yang mengajarkan tata bahasa lepasan (tidak diintegrasikan dengan teks). Tantangan ini yang dihadapi oleh peserta pelatihan selama ini. Meskipun sebagian peserta pelatihan telah berupaya memperkaya sumber belajar dari teks-teks yang bersifat kontekstual (diadaptasi dari berbagai media sosial), efektivitasnya tidak signifikan.

Hampir setiap peserta didik yang mereka ajar aktif dengan media sosialnya. Artinya, peserta didik telah "melek" teknologi informasi. Sebagian peserta pelatihan justru beranggapan bahwa peserta didik mereka lebih memahami teknologi informasi (khususnya media sosial) dibandingkan dengan sang guru. Namun, keaktifannya itu justru seringkali mengganggu fokus dan konsentrasi mereka dalam belajar. Tim instruktur memaknai kondisi ini sebagai tantangan sekaligus peluang. Keaktifan mereka dalam media sosial dapat diarahkan melalui pembelajaran bahasa Indonesia sehingga bahasa yang terproduksi di akunnya tidak "liar", tetapi terarah. Kecakapan menggunakan bahasa Indonesia akan menjadi modal utama dalam mengembangkan daerahnya (Kota Sukabumi) dengan potensi pariwisata dan perkebunan, sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian Pendahuluan. Para peserta didik itu diharapkan dapat menjadi agen perubahan di Kota Sukabumi dengan berinovasi dalam memasarkan produk perkebunan dan mempromosikan potensi pariwisata dengan bahasa yang baik dan dengan teknologi informatika yang menarik.

Didasarkan pada penyebaran angket kedua, diketahui bahwa peserta pelatihan terkesan positif dengan kegiatan itu. Meskipun sempat ada kendala teknis saat penayangan salindia, para peserta tetap antusias dan sabar menunggu kendala itu teratasi. Mereka juga senang dengan kegiatan tersebut karena pelatihan tidak berhenti pada hari itu juga, tetapi berlanjut dengan pendampingan melalui grup WhatsApp (WA) selama 14 hari dalam menyelesaikan tugas pengembangan Powtoon dengan satu materi utuh.

KESIMPULAN

Kejenuhan peserta didik dalam belajar teks-teks bahasa Indonesia seringkali dihadapi oleh GBSBI. Apalagi keaktifan peserta didik dalam menggunakan media sosial kadangkala mengacaukan konsentrasi dan fokus mereka. Kenyataan itu menjadi tantangan sekaligus potensi yang mendasari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim UMJ dan UMMI. Dengan mengadakan pelatihan pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran diharapkan GBSBI dapat mengatasi persoalan tersebut.

PUSTAKA

- Akhmad. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Nilai Pengetahuan HAM Menggunakan Media Video pada Mapel PPKn Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, VI(2), 41–49.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa

- Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3(2), 101–114. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/8957>
- Febriana, M. B. (2019). Hasil Belajar Keterampilan Berbahasa Jerman dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon. *Laterne*, 8(2).
- Maps, G. (2020). Peta Kota Sukabumi. Retrieved February 26, 2020, from <https://goo.gl/maps/io6uF2Avve1xS8b89> website: <https://goo.gl/maps/io6uF2Avve1xS8b89>
- Nurul Amali, L., Hapsari, F. R., & Senowarsito. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menulis Descriptive Text dengan Menggunakan Teknik Roundtable pada Siswa Kelas X SMAN 2 Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. *Media Penelitian Pendidikan*, 12(1), 54–64.
- Pulungan, M., Effendy, U., & Izdihar, S. (2016). Pengaruh Media Powtoon Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 3(1).
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & . D. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 198–205. <https://doi.org/10.24331/ijere.518054>