

Pelatihan Penyusunan Bahan Presentasi Ilmiah Melalui Media Powtoon Pada Siswa Sma Negeri 1 Banteang

A.Andriyani Asra¹, Jihad Talib²

Universitas Muhammadiyah Bulukumba

Jl.Poros Bulukumba- Bantaeng KM 9 Bulukumba

Korespondensi: andriyaniasra88@gmail.com

Received: 7 September 2021: Accepted: 6 October 2021

ABSTRAK

Presentasi ilmiah merupakan salah satu cara menyampaikan pengetahuan ilmiah. Agar presentasi ilmiah dapat tersampaikan dengan baik, peranan media sangat diperlukan. Kegiatan PKM ini bertujuan meningkatkan kreativitas siswa kelas XII SMA Negeri 1 Bantaeng dalam membuat bahan presentasi ilmiah melalui media powtoon. Kegiatan PKM ini berlangsung pada hari Senin, 3 Maret 2020 dari pukul 08.00-11.00 WITA. Kegiatan dihadiri oleh 30 siswa kelas XII SMA Negeri Bantaeng. Metode yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, tanya-jawab, dan praktik. Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa antusias siswa meningkat dalam mengikuti kegiatan. Siswa tidak segang bertanya jika kurang paham, mereka juga antusias untuk tampil ke depan kelas mempraktikkan hasil kerjanya. Siswa juga kreatif dalam membuat animasi melalui media powtoon.

Kata kunci: *Presentasi Ilmiah, Media Powtoon, Minat, Kreativitas*

A. PENDAHULUAN

Kegiatan presentasi ilmiah lazim dilaksanakan dalam dunia pendidikan. Presentasi ilmiah berfungsi sebagai salah satu bentuk penyebaran pengetahuan ilmiah. Presentasi ilmiah bukan hanya dilakukan oleh pendidik, namun juga oleh siswa. Bagi siswa, kemahiran presentasi ilmiah merupakan satu kebutuhan. Agar presentasi ilmiah berjalan efektif, salah satu kiat yang perlu diperhatikan adalah menarik minat dan perhatian peserta. Untuk menarik minat, seorang penyaji dapat menggunakan media yang menarik.

Media digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Penggunaan media yang tepat menghasilkan pesan yang akurat yang diterima oleh penerima pesan dari penyampai pesan. Dalam dunia pendidikan, penggunaan media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan. Begitupun sebaliknya, siswa dapat dengan mudah melakukan presentasi jika memanfaatkan media.

Media pembelajaran dapat diartikan segala alat pengajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan minat siswa sehingga proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa dapat berlangsung optimal. Kegiatan pembelajaran dapat terganggu karena tidak adanya media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang baik mampu menyampaikan informasi maupun pesan dari guru kepada penerima pesan atau murid dengan baik dan jelas di kelas.

Hasil observasi awal pada SMA Neg. 1 Bantaeng menunjukkan bahwa umumnya kegiatan presentasi siswa menggunakan power point (PPT). Penggunaan PPT dapat membantu proses pembelajaran, namun penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih merangsang antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Beberapa aplikasi multimedia saat ini menyediakan banyak macam pilihan yang dapat memperindah tampilannya. Salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Powtoon. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur animasi yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah. Powtoon sangat cocok untuk dijadikan sebagai media. Menurut Nurdianto dkk., (2018) powtoon merupakan aplikasi multimedia berbasis online yang memiliki banyak keunggulan, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Paparan yang memiliki built-in karakter kartun, model animasi dan benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar khususnya untuk para pelajar yang suka dengan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas. Keunggulan lain dari Powtoon adalah aplikasi ini tidak perlu diinstal di komputer karena dibuat secara online dan mudah diakses. Namun, meskipun dibuat online, hasilnya dapat digunakan secara offline baik dalam bentuk video presentasi maupun pdf.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan terdapat sejumlah manfaat yang bisa diperoleh dengan menggunakan media powtoon. Hasil penelitian One menunjukkan manfaat dari media powtoon antara lain: (a) menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, (b) menjadikan siswa aktif dalam bertanya dan menjawab, dan (c) meningkatkan motivasi belajar siswa (One. 2017). Hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan powtoon sebagai media pembelajaran lebih baik dibandingkan menggunakan media power point bahkan lebih atraktif dan tidak monoton dibandingkan dengan media lain. Banyak siswa lebih menyarankan menggunakan media powtoon dibandingkan media lainnya (Febrisma, 2013).

Penggunaan media pembelajaran powtoon sangat bermanfaat bagi siswa dan guru. Manfaat bagi siswa antara lain 1) Terjadi peningkatan konsentrasi belajar siswa saat menggunakan powtoon. 2) Siswa menemukan hal-hal yang menarik dari hasil gambar media visual yang ditampilkan. 3) Siswa menjadi lebih antusias dalam membuat video yang menarik. 4) Powtoon membantu dalam kegiatan presentasi karena siswa menjadi lebih percaya diri. Adapun manfaat bagi guru, antara lain siswa lebih mudah menangkap penjelasan yang disampaikan oleh guru; materi dan konsep yang disampaikan lebih mudah dipahami, dan menurut guru, siswa terlihat lebih antusias belajar dengan media powtoon (Semaan dan Ismail, 2018).

Powtoon selain menarik, juga tidak perlu diinstal di komputer dikarenakan aplikasi ini dibuat secara online di laman www.powtoon.com namun tetap dapat digunakan secara offline. Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan pelatihan penyusunan bahan presentasi ilmiah melalui media Powtoon pada siswa kelas XII SMA Neg. 1 Kabupaten Bantaeng. Tujuan kegiatan PKM ini adalah meningkatkan minat dan kreativitas siswa kelas XII SMA Negeri 1 Bantaeng dalam membuat presentasi ilmiah melalui media powtoon.

B. METODE

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bantaeng. Kegiatan PKM dilaksanakan pada Senin, 3 Maret 2020 dari pukul 08.00-11.00 WITA. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas XII SMA Negeri 1 Bantaeng yang berjumlah 30 orang. Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan menerapkan beberapa metode pelatihan, yaitu:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan tentang materi pelatihan.

2. Metode Tanya Jawab

Metode ini memungkinkan peserta menggali informasi hasil penjelasan dari dosen/pelaksana yang sebelumnya kurang dipahami oleh siswa.

3. Metode Demonstrasi

Metode ini digunakan oleh pemateri untuk memberikan contoh pengaplikasian powtoon pada siswa

4. Praktik

Metode ini dilakukan agar siswa tidak hanya paham secara teori namun juga dapat mengaplikasikan penjelasan yang telah dipaparkan oleh pelaksana.

Indikator ketercapaian kegiatan adalah siswa dapat menyusun bahan presentasi ilmiah melalui media powtoon. Luaran yang dihasilkan berupa video presentasi yang disusun melalui media powtoon.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan penyusunan bahan presentasi ilmiah melalui media powtoon. Kegiatan pelatihan diawali dengan sambutan dari guru SMA Negeri 1 Bantaeng, yang sekaligus merupakan tim dalam pelaksanaan kegiatan PKM. Selanjutnya, penyampaian tujuan kegiatan. Pelatihan dilanjutkan dengan pemaparan dari narasumber yaitu tentang media powtoon, kelebihan penggunaan powtoon, fitur-fitur yang terdapat dalam media, penjelasan singkat mengenai teknik editing dari media powtoon; dan penayangan contoh hasil karya presentasi yang dibuat melalui media powtoon.

Di samping itu, dalam menguraikan penjelasan, pemateri mendemonstrasikan cara penggunaan powtoon kepada siswa melalui LCD sehingga siswa dapat melihat contoh dan cara pengaplikasiannya secara langsung. Saat penyampaian materi, siswa diberi kesempatan bertanya kepada narasumber disela-sela sesi pemaparan.



gambar 1.Sambutan Guru

Setelah uraian materi, siswa dibagi menjadi tiga kelompok, sehingga siswa yang tidak membawa laptop ataupun HP dapat tetap mengikuti materi. Masing-masing kelompok terdapat laptop atau HP yang dapat digunakan untuk membuka aplikasi powtoon. Selanjutnya, pemateri langsung mendampingi siswa untuk membuka powtoon. Pemateri berkolaborasi dengan guru mendampingi siswa.



Gambar 2. Pendampingan cara cembuka aplikasi Powtoon

Kegiatan PKM ini tidak hanya mendengarkan teori dari narasumber namun juga dilakukan simulasi (gambar 3.). Setelah siswa dapat membuka aplikasi, selanjutnya mereka diminta untuk mempraktikkan penggunaan powtoon. Masing-masing perwakilan kelompok secara bergantian ke depan kelas untuk praktik menggunakan powtoon.



Gambar 3. Simulasi pembuatan materi presentasi melalui media powtoon

Atensi yang didapatkan dari peserta latihan cukup tinggi, terlihat dari antusias siswa dalam bertanya, berdiskusi dengan kelompok dan membuat presentasi melalui media pembelajaran dari powtoon. Selain itu, masing-masing perwakilan kelompok antusias untuk tampil dalam mengaplikasikan powtoon. Siswa pun tidak segang membantu temannya yang masih sulit dalam menggunakan powtoon. Akan tetapi, waktu pelatihan dilakukan hanya dalam dua jam sehingga semua siswa tidak memperoleh kesempatan untuk praaktik di depan kelas. Meskipun demikian, melihat dari antusias dan hasil kerja siswa dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mampu menggunakan powtoon.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan PKm pada siswa, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan PKm ini adalah besarnya minat dan antusias para peserta selama kegiatan berlangsung sehingga kegiatan berjalan lancar dan efektif. Siswa juga kreatif dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam powtoon. Adapun faktor penghambatnya adalah waktu pelatihan yang singkat sehingga penjelasan yang disampaikan kurang mendalam dan hanya diberikan penjelasan singkat. Meskipun demikian, siswa dapat belajar secara mandiri untuk mengembangkan kreativitasnya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, I. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *J. Lingk. Widya Swara*1, 104–117 (2014).
- Febrisma, N. Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK Kelas DV di SLB Kartini Batam). *EJuoekhu*1, 109–121 (2013).
- Miarso, Y. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. (Kencana Prenada Media Group, 2009).
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. EL & Sulkipani. Pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Kewarganegaraan, Pendidikan. *J. Civ.*15, 1–8 (2018).
- One. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah. *J. Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, (2017).
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (PT. Raja Grafindo, 2010).
- Semaan, C. & Ismail, N. The effect of Using Powtoon on Learning English as a Foreign Language. *Int. J. Curr. Res.*10, 69262–69265 (2018).