

Pemanfaatan Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini

The Use of Powtoon Application as a Learning Media for Early Childhood Teacher

Cyintia Kumalasari^{1*}, Marhamah²

^{1,2}Universitas Islam Riau

cyintiakumalasari@edu.uir.ac.id

Article History:

Received: 30 Oktober 2022

Revised: 15 November 2022

Accepted: 27 Desember 2022

Keywords: curriculum,
learning media, literacy,
animation

Abstract *The implementation of the latest curriculum requires educators to better master information technology. Various technology-based learning media have emerged, especially a media that can attract the attention of students, especially early childhood. YLPI Islamic Kindergarten and YLPI Tahfidz Kindergarten pay great attention to the introduction of English to early childhood. In addition, YLPI Islamic Kindergarten in collaboration with YLPI Tahfidz Kindergarten has a digital literacy concept that aims to introduce the beautiful culture of reading to students. Through the concept of digital literacy, educators need effective media to make teaching materials. In this case, students are invited to play while learning to read English through watching animated videos. The purpose of this service activity is to provide training in making simple animations for kindergarten teachers so that they have qualified skills in making animation-based teaching materials to improve students' reading literacy culture. . The media used is a web-based application called Powtoon.*

Abstrak : Implementasi kurikulum terbaru menuntut tenaga pendidik agar lebih menguasai teknologi informasi. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi pun bermunculan. Khususnya suatu media yang dapat menarik perhatian siswa, terutama anak usia dini. TK Islam YLPI dan TK Tahfidz YLPI menaruh perhatian besar terhadap pengenalan Bahasa Inggris kepada anak usia dini, Selain itu, TK Islam YLPI bekerjasama dengan TK Tahfidz YLPI memiliki konsep literasi digital yang bertujuan memperkenalkan indahnya budaya membaca ke peserta didik. Melalui adanya konsep literasi digital ini, tenaga pendidik membutuhkan media yang efektif untuk membuat bahan ajar. Dalam hal ini, peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar membaca Bahasa Inggris melalui tontonan video animasi Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan pembuatan animasi sederhana kepada guru-guru Pendidikan agar memiliki keahlian yang mumpuni dalam membuat bahan ajar berbasis animasi untuk meningkatkan budaya literasi membaca siswa. Media yang digunakan yaitu aplikasi berbasis web bernama *Powtoon*.

Kata Kunci: kurikulum, media pembelajaran, literasi, animasi

PENDAHULUAN

TK Islam YLPI merupakan sekolah yang berada dibawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam daerah Riau. Melalui program unggulan yang dimiliki seperti tahfidz dan budaya membaca khusus anak-anak ditambah lokasi strategis, TK Islam YLPI menjadi sekolah pilihan bagi calon orangtua murid untuk memasukkkan putra-putrinya bersekolah pendidikan usia dini. Seiring perkembangan zaman, teknologi menjadi erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Tenaga pendidik di TK Islam YLPI Marpoyan dan TK Tahfidz YLPI pun bersemangat mempelajari perkembangan teknologi di dunia Pendidikan dengan harapan menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar-mengajar di sekolah.

Teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan. Semakin lama, penggunaan teknologi semakin dekat untuk mempermudah serta memberikan wawasan baru bagi pengguna. Selain dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, teknologi juga membantu proses pembelajaran anak usia dini. Menurut (Salsabila : 2021) , terdapat banyak potensi penggunaan teknologi, Salah satunya yaitu teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan konsep Bahasa Inggris kepada anak. Pengenalan dasar Bahasa Inggris terhadap peserta didik usia dini dapat mengembangkan pola berpikir kreatif pada diri anak. Pelajaran Bahasa Inggris paling dasar bagi peserta didik TK Islam YLPI Marpoyan dan TK Tahfidz YLPI yaitu mengenai pengenalan *alphabet, number, animals* dan *colours*. Sistem pembelajaran melalui buku dan papan tulis dirasa kurang efektif sehingga membuat peserta didik cepat bosan dan kurang tertarik. Oleh karena itulah, tenaga pendidik di TK Islam YLPI Marpoyan dan TK Tahfidz YLPI dituntut untuk dapat menggunakan teknologi sebagai media pembuatan bahan ajar yang menarik, sehingga peserta didik tertarik dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang umum digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini adalah animasi. Melalui penggunaan animasi, tenaga pendidik menyampaikan materi ke peserta didik secara menyenangkan tanpa adanya paksaan untuk belajar. Dalam hal ini, tim pengabdian masyarakat menggunakan aplikasi berbasis web *Powtoon* untuk merancang animasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini. Aplikasi *Powtoon* ialah aplikasi *online* yang memungkinkan pengguna membuat vido pendek untuk menyamakan inforamsi pada audiens dengan fitur-fitur yang sudah tersedia dilengkapi latar belakang, animasi dan penggabungan suara atau musik. Terdapat kelebihan perancangan animasi dengan *Powtoon* dibanding lainnya, yaitu :

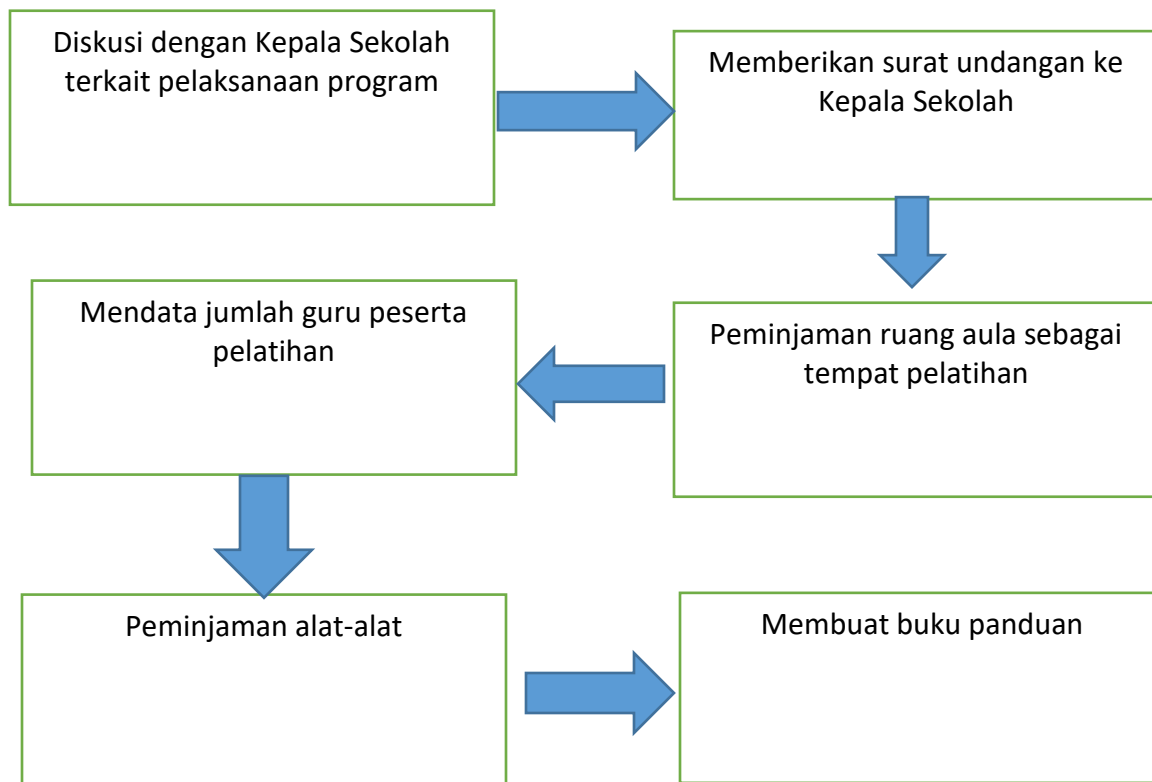
1. Interaktif
2. Mencakup segala aspek indera manusia
3. Variatif
4. Dapat memberikan umpan balik
5. Mampu memotivasi siswa

METODE

Metode kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahap. Alur tahapan pelaksanaannya ialah sebagai berikut :

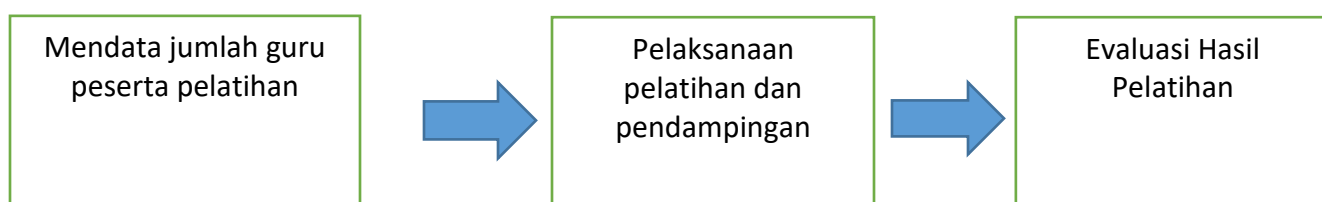
Tabel 1. Tahap Persiapan Pengabdian

1. Tahap persiapan



2. Pelaksanaan dan Evaluasi

Tabel 2. Tahap Pelaksanaan dan Evaluasi



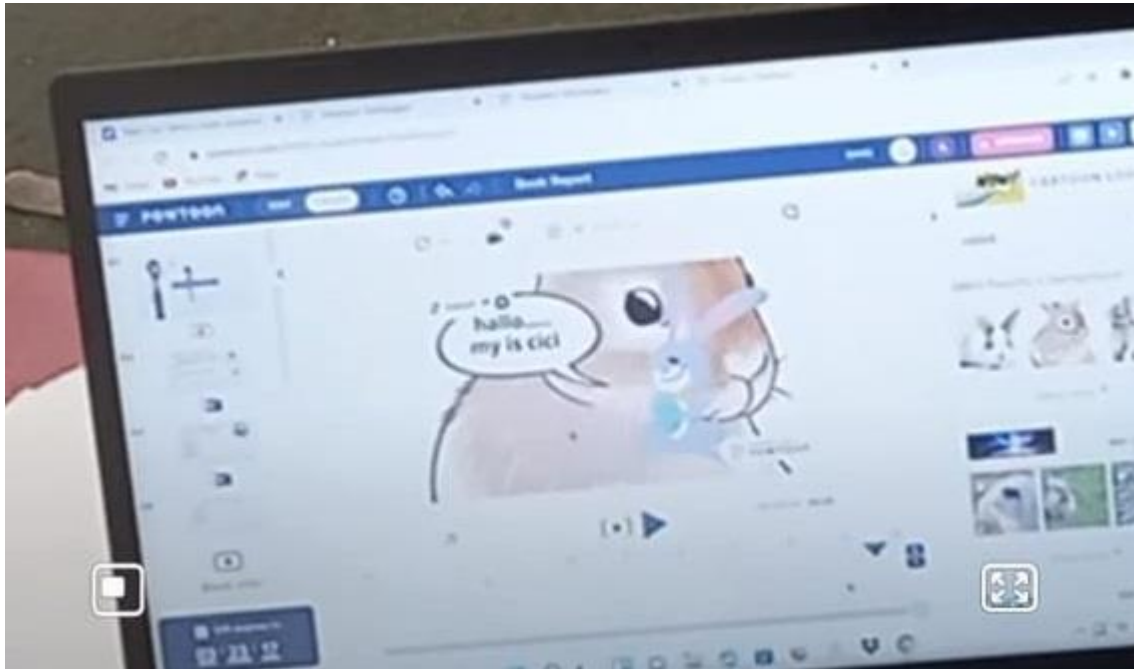
3. Partisipasi Mitra

Mitra yang turut berpartisipasi dalam rangkaian kegiatan ini adalah Tenaga Pendidik Taman Kanak-Kanak yang berada dibawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Riau, yaitu TK Islam YLPI Marpoyan dan TK Tahfidz YLPI Kampar. Acara dilaksanakan di gedung aula TK Islam YLPI Marpoyan pada hari Jum'at ba'da sholat Jum'at hingga sore hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan bagi guru-guru TK Islam YLPI Marpoyan beserta TK Tahfidz YLPI Kampar berlangsung selama satu hari yang diikuti oleh 12 orang peserta, yang merupakan tenaga pendidik Taman Kanak-Kanak dibawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Riau. Sebelum kegiatan dilaksanakan, kami melakukan wawancara (*in depth interview*) Kepala Sekolah TK Islam YLPI Marpoyan dan TK Tahfidz YLPI Kampar. Salah satu permasalahan yang dihadapi yaitu kesulitan tenaga pendidik dalam membuat bahan ajar yang berbasis digital. Ditambah lagi, adanya program unggulan TK dengan misi memancing minat literasi siswa dengan cara yang menyenangkan. Salah satu cara agar anak usia dini mengenal dan menyukai kegiatan membaca, terutama membaca Bahasa Inggris dasar adalah dengan mengenalkan video animasi yang memperlihatkan nama-nama dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan hal tersebut, kami dari Tim Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Riau menawarkan program pelatihan serta sekaligus merancang buku ajar untuk diajarkan kepada peserta pelatihan. Materi yang diperoleh peserta ialah tutorial cara penggunaan aplikasi *Powtoon*, dimulai dari presentasi pengenalan tentang *Powtoon*, cara pembuatan akun, sosialisasi fungsi-fungsi tombol yang ada di aplikasi *Powtoon* hingga tutorial inti yang pada kegiatan ini adalah membuat animasi nama-nama binatang dalam Bahasa Inggris.

Pertama sekali pemateri menggunakan metode presentasi sekaligus ceramah singkat untuk mengenalkan aplikasi *Powtoon* beserta manfaatnya. Setelah penjelasan singkat, pemateri berjalan mengelilingi peserta pelatihan dan mengajak untuk melakukan praktek pembuatan animasi. Adapun kegiatan yang sudah terlaksana dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Hasil pembuatan animasi salah seorang peserta



Gambar 2. Tim Pengabdian bersama dengan peserta kegiatan pelatihan

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat mengenai pemanfaatan teknologi aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran berjalan lancar. Para peserta antusias mendengarkan materi yang disampaikan untuk kemudian langsung dipraktekkan. Tim pengabdian juga mendapatkan masukan dari guru-guru selaku peserta bahwa mayoritas mereka berminat mempelajari lebih dalam mengenai beragam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Hanya saja karena waktu yang terbatas, maka diharapkan akan adanya kegiatan serupa di kemudian hari. Hal selanjutnya yang menjadi kendala adalah jaringan internet yang kurang memadai di sekolah. Sempat terputusnya koneksi pada saat sedang melakukan pelatihan, namun hal ini dapat diatasi oleh tim dengan selalu mengingatkan peserta untuk menyimpan ulang hasil kerja yang telah dibuat, sehingga setelah koneksi kembali stabil, hasil kerja tidak akan hilang di server.

SARAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan, dapat dinyatakan beberapa saran terkait kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan. Adapun saran-saran yang dimaksud ialah sebagai berikut :

1. Perlu diadakannya pelatihan yang diadakan secara berkesinambungan.
2. Perlu motivasi bagi tenaga pendidik, khususnya guru Pendidikan Anak Usia Dini agar kreatif memanfaatkan berbagai teknologi sebagai media pembelajaran.
3. Perlu adanya fasilitas jaringan internet yang memadai sebagai pendukung untuk kegiatan di sekolah.
4. Perlunya keterampilan berbahasa Inggris bagi tenaga pendidik usia dini, agar tenaga pendidik dapat mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pimpinan FKIP UIR, Tim PKM Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, beserta Kepala Sekolah TK Islam YLPI dan TK Tahfidz YLPI yang telah memberikan dukungan serta tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Semoga kegiatan ini dapat menambah wawasan serta motivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

Anggita, Zulfah."Penggunaan Powtoon sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19". Jurnal KONFIKS, no.2 Vol. 7 (2020): 44-52.

Idayani, Andi, and Betty Sailun. "Pendampingan Strategi Mengerjakan TOEFL Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris FKIP-UIR" *Jurnal KREATIF*, no. 1 Vol.2 (Maret 2022): 01-08.

Jatiningtias, N.H (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimangan Sosial di SMPN 15 Semarang. Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 76

Nisa, Luthfiyatun."Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini".Jurnal UIN Madura no.1 Vol.8(Januari-Juni 2020) : 01-13

Purwanto, Andik, Risdianto, Eko and Fitri Masito. "Pemanfaatan Aplikasi Powtoon Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru SMAN 4 Kepahiang" *Jurnal DARMABAKTI* no. 2 Vol.1 (Juni 2021): 114-120.

Rioseco, M., Paukner, F., & Ramírez, B. (2017). "*Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs.*" *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 12 (06), 120.

Salsabila, Unik Hanifah and Niar Agustian."Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran" *Jurnal ISLAMIKA* no.1 Vol.3 (Januari 2021) :123 - 133