

IMPLEMENTASI MEDIA BELAJAR BERBASIS POWTOON PADA SEKOLAH SMP NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN

Faisal Amrullah Sirait¹, Ari Usman², Sarudin³

1,2,3) Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received : 23 April 2024

Revised : 27 April 2024

Accepted : 29 April 2024

ABSTRACT

Abstrak

Implementasi media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, seperti multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi game. Powtoon adalah aplikasi atau software web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah, menarik dan menyenangkan bagi banyak orang dan siswa, seperti yang diterapkan pada siswa sekolah SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Meski demikian terdapat beberapa problematika dari penggunaan aplikasi Powtoon dimana sebagai aplikasi video animasi berbasis online tentunya membutuhkan keberadaan sarana teknologi seperti internet.

Kata kunci: Implementasi Media, Software Powtoon, Sekolah, Multimedia Interaktif

Abstract

The implementation of learning media can be stimulated in such a way that students can carry out learning activities more freely wherever and whenever without depending on a teacher. Interactive multimedia is a multimedia that is equipped with a controller that can be operated by the user, so that the user can choose what he wants for the next process, such as interactive multimedia is interactive learning and game applications. Powtoon is an IT-based web application or software that can be used as a learning medium in which there are interesting features such as features for making presentations or animated videos that can be used easily, attractively and fun for many people and students, as applied to school students. SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. However, there are some problems with using the Powtoon application, which as an online-based animation video application, of course requires the existence of technological facilities such as the internet.

Keyword: Multimedia Implementation, Powtoon Software, School, Interactive Multimedia

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).



Corresponding Author:
Email : celsirait1@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Secara umum pengertian implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu upaya mewujudkan dalam suatu sistem adalah implementasi. Kebijakan yang telah ditentukan, karena tanpa implementasi sebuah konsep tidak akan pernah terwujud. Proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Satria et al., 2023). Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan 10 pembelajaran yang sudah dirumuskan (Zainiyati, 2017).

Menurut Rusman (2017: 85), mengemukakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriterianya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat diambil suatu pengertian bahwa pengertian pembelajaran adalah suatu hubungan interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang secara sengaja dikelola untuk membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Ramadhani Herman et al., 2024).

SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan salah satu SMP di Sumatera Utara yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Idealnya untuk sekolah yang menjadi percobaan harus didukung dengan kelengkapan fasilitas yang memadai. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan narasumber Drs. Ponco Wali P. selaku

guru teknologi informatika dan komputer serta Maryuli Damanik, S.Pd. selaku guru teknologi informatika dan komputer di SMPN 1 Percut Sei Tuan, menemukan beberapa informasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada susunan hardware komputer dalam mata pelajaran teknologi informatika dan komputer di SMPN 1 Percut Sei Tuan, permasalahan tersebut antara lain fasilitas pendukung implementasi Kurikulum Merdeka di SMPN 1 Percut Sei Tuan belum memadai seperti buku, media, internet sehingga kegiatan belajar mengajar masih terpusat pada pendidik (Teacher Centered learning) serta menjadi kurang maksimal penerapannya. Minat dan ketertarikan siswa didik terhadap materi yang disampaikan pendidik masih kurang menarik dan efektif, hal ini berdampak pada kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, kemudian media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam kegiatan belajar mengajar kurang bervariasi dan belum tersedianya media pembelajaran interaktif pada topik pelajaran susunan hardware komputer.

Powtoon adalah aplikasi atau software web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah, menarik dan menyenangkan (Ernalida, 2018). Melalui media Powtoon diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, Powtoon juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran Powtoon ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bervariasi serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik. Selain itu, time line yang terdapat pada Powtoon dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi yang sejenis dengannya (Anggita, 2020).

Pada penelitian-penelitian sebelumnya, telah dilakukan sebuah penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Software Adobe Flash CS 6 di siswa sekolah SMA. Akan tetapi, Software yang digunakan sudah usang ataupun tidak up to date/ kekinian (Ariffin, 2017).

2. METODE PENELITIAN

Data yang diperoleh melalui angket oleh ahli media, ahli materi dan responden berupa nilai kualitatif yang akan dikonversikan menjadi nilai kuantitatif sesuai dengan aturan pemberian skor yang akan digunakan sebagai indikator penilaian untuk media pembelajaran berbasis Powtoon seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Indikator Untuk Ahli Media dan Ahli Materi

PENILAIAN	KETERANGAN	SKOR
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
CB	Cukup Baik	2
KB	Kurang Baik	1

Tabel 2. Indikator Untuk Responden

PENILAIAN	KETERANGAN	SKOR
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan menggunakan skala likert dimana produk dapat dikatakan layak jika rata-rata dari setiap penilaian minimal mendapatkan kriteria baik. Langkah-langkah dalam menganalisis data yang diperoleh menggunakan analisis deskriptif adalah penilaian dengan kriteria yang telah ditentukan. Ketentuan konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dan rentang skor penilaian ahli media, ahli materi dan responden dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif

RENTANG SKOR	NILAI	KATEGORI
$X \geq x + 1.SBx$	A	Sangat Baik
$x + 1.SBx > X \geq x$	B	Baik
$x > X \geq x - 1.SBx$	C	Cukup Baik
$X < x - 1.SBx$	D	Kurang Baik

Suatu data dapat dikonversikan dengan indikator penilaian dimana data kuantitatif menjadi data kualitatif yang memiliki keterangan sebagai berikut:

X = skor aktual (empiris)

x = mean ideal, dihitung dengan menggunakan rumus:

$x = (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) / 2$

SBx = simpangan baku ideal, ditentukan dengan rumus:

$Sbx = (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) / 6$

Skala penilaian juga didapatkan pedoman/ indikator konversi skor validasi ahli dan responden seperti tabel berikut ini:

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Interaktif “Perangkat Keras Komputer” Berbasis Powtoon terdiri dari enam menu utama yaitu petunjuk, profil, kompetensi, video, dan materi. Pada bagian menu petunjuk akan berisi petunjuk umum dalam media pembelajaran. Pada bagian menu kompetensi akan berisi standar kompetensi, kompetensi dasar. Pada menu profil berisi identitas data penulis/ pembuat aplikasi media. Pada menu video berisi tentang visualisasi pengenalan perangkat keras, perakitan komputer, dan petunjuk keselamatan kerja. Pada bagian menu materi berisi semua cakupan materi perangkat keras dan berisi juga animasi- animasi pendukung materi.

1. Hasil Tampilan Halaman/ Intro

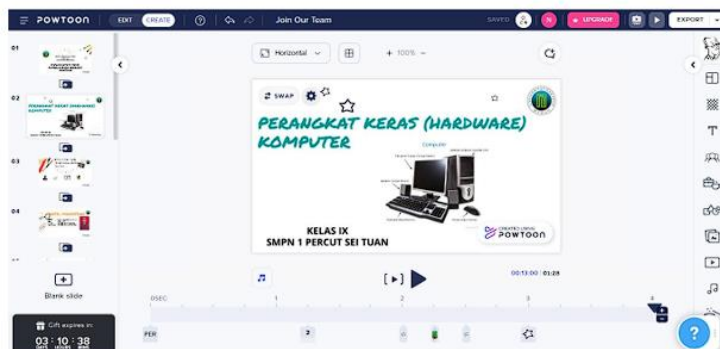
Halaman intro adalah halaman paling awal dari media pembelajaran ketika dijalankan. Tampilan intro diawali dengan animasi logo UNHAR Medan, identitas, dan tombol mulai. Tombol mulai berfungsi untuk masuk ke dalam Halaman Judul. Disajikan pada gambar 1. sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Tampilan Halaman/ Intro Pada Software Powtoon

2. Hasil Tampilan Halaman Judul

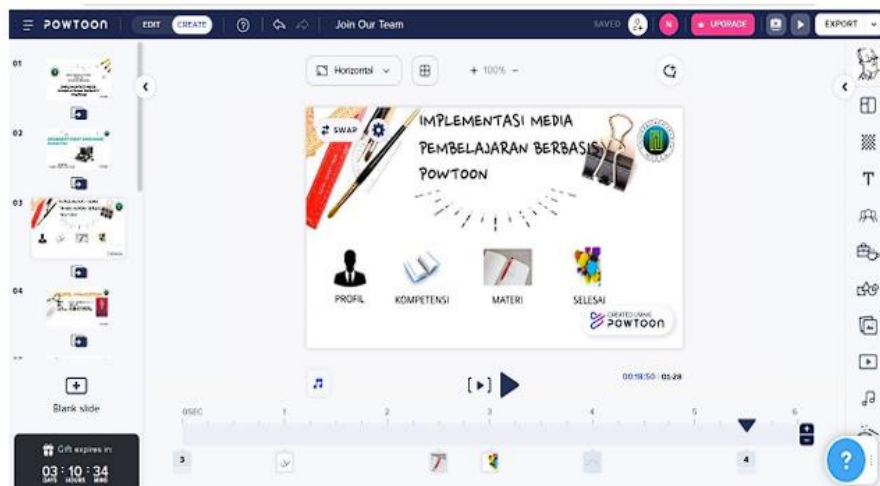
Halaman judul berisi judul materi, logo UNHAR Medan, dan tombol play. Tombol play berfungsi untuk masuk ke menu utama dalam media pembelajaran. Disajikan pada gambar 2. sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Tampilan Halaman Judul di Software Powtoon

3. Hasil Tampilan Halaman Menu

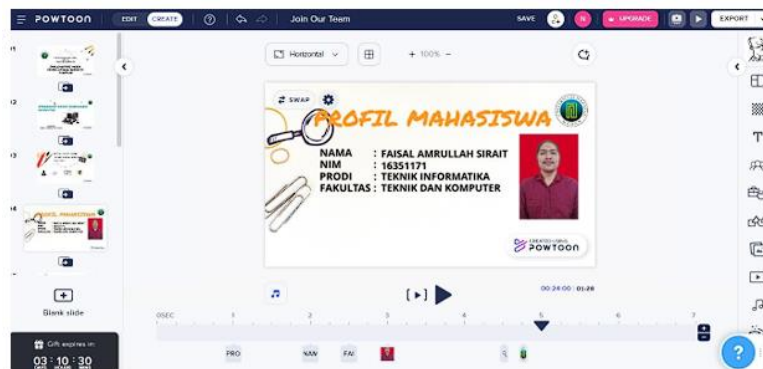
Halaman menu berisi menu-menu. Pada menu utama berisi 4 pilihan menu yaitu Profil, Kompetensi, Materi dan Selesai. Pada header media pembelajaran terdapat logo UNHAR Medan, tombol play, navigasi sound, dan tombol keluar. Tombol menu berfungsi untuk mengakses menu-menu yang terdapat dalam media pembelajaran. Disajikan pada gambar 3. sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Tampilan Halaman Menu pada Software Powtoon

4. Hasil Tampilan Halaman Profil

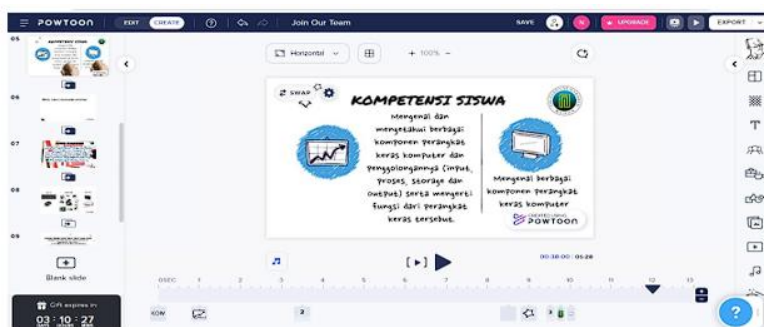
Halaman profil berisi tentang profil penulis/ pembuat media pembelajaran. Disajikan pada gambar 4. sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Tampilan Halaman Profil pada Software Powtoon

5. Hasil Tampilan Halaman Kompetensi Siswa

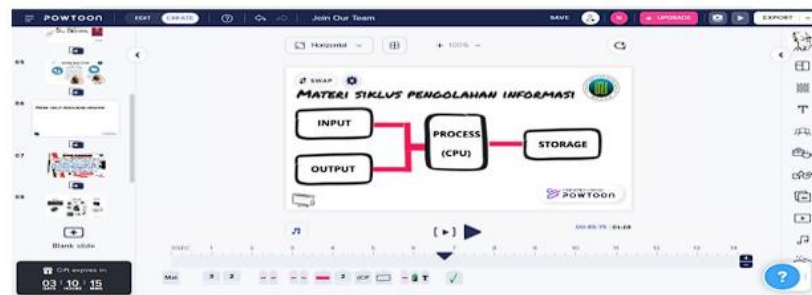
Halaman Kompetensi berisi standar kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang akan disesuaikan dengan silabus Kurikulum yang digunakan SMPN 1 Percut Sei Tuan. Disajikan pada gambar 5. sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Tampilan Halaman Kompetensi Siswa pada Software Powtoon

6. Hasil Tampilan Halaman Isi Media

Halaman materi berisi tentang pilihan menu yang telah disusun sesuai dengan rancangan isi materi media pembelajaran. Dan didalam menu tersebut terdapat penjelasan materi yang berupa teks, gambar, animasi pendukung, dan contoh tutorial dari materi pembelajaran. Disajikan pada gambar 6. berikut:



Gambar 6. Hasil Tampilan Halaman Materi Siklus pada Software Powtoon

7. Hasil Tampilan Selesai

Tampilan selesai menandakan tahapan pada Powtoon sudah berakhir.



Gambar 7. Hasil Tampilan Halaman Selesai pada Software Powtoon

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi media belajar interaktif bernama "perangkat keras komputer" yang telah dibuat, maka dapat diambil kesimpulan yaitu implementasi media belajar interaktif berbasis Powtoon pada mata pelajaran komputer di SMPN 1 Percut Sei Tuan menghasilkan sebuah produk aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang menarik, layak, mudah dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik bagi siswa maupun guru dibandingkan dengan produk-produk aplikasi yang sejenis. Pada media pembelajaran interaktif yang dibangun ini telah teruji kelayakannya memiliki hasil uji kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media masuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 2,89 dan presentase kualitas media 71.25%. Dengan total

rata-rata skor 66.6 termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang media pembelajaran interaktif yang dibuat mendapat respon yang baik, sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa. Peneliti akan memperbaiki sesuai respon dari siswa dari angket yang telah diberikan sebagai saran kesempurnaan media..

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis mengucapkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan berkat, rahmat serta kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang merupakan syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan.

1. Rektor Universitas Harapan Medan Bapak Drs. Sriadhi, S.T., M.Pd, M.Kom, Ph.D
2. Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Bpk. Dodi Siregar, S.T., M.Kom
3. Bapak Ilham Faisal, S.T., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan.
4. Ibu Haida Dafitri, S.T., M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan.
5. Ari Usman, S.T., M.Kom selaku pembimbing I dan Bapak Sarudin M.Ag selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu membimbing penulis selama pengerjaan Skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.

PUSTAKA

- Ramadhani Herman, S., Satria, A., Aldo Doglas Hutabarat, W., & Thalía, S. (2024). Revolusi Digital Arsitektur Multimedia Sebagai Fondasi Ruang Pembelajaran TIK. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi*, 2(1), 80–92. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v2i1.1476>
- Satria, A., Ramadhani, F., & Salamah, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru TK di TK Citra Indonesia. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 2(5), 58–65. <https://jurnal.ugp.ac.id/index.php/jppmi/article/view/880>
- Ernalida, D., 2018. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jakarta
- Haryati, 2016. Pengaruh Persepsi Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi. *Jurnal Bisnis*. Mahendra, 2016. Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Gramedia Asri Media Cabang Emerald Bintaro. *Jurnal*
- Musfiqon, 2012. Development of Learning Media and Sources. Jakarta: Prestasi Pustakarya Nurseto, 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Baik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, Nomor 1: halaman 19-35
- Soenarto, 2012. Buku Ajar Informatika. Jakarta: Badan Penerbit IDAI
- Sugiyono, 2018. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: CV. Alfabeta