

PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS ICT DENGAN APLIKASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Cheri Julia¹, Erwin Rahayu Saputra², Dwiana Asih Wiranti³

¹✉ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Tasikmalaya, cherijulia03@upi.edu,

²✉ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Tasikmalaya, erwinarsaputra@upi.edu,

³✉ Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, wiranti@unisnu.ac.id

Abstract

The purpose of this development is to find out how to develop audio-visual-based learning media using the Powtoon application in Indonesian subjects. Learning media is a tool used by educators to students to achieve educational goals. In the 21st century, educators must have basic teaching competencies and skills and be able to use ICT media in learning activities. Indonesian is a compulsory subject at every level of education in Indonesia, but it is often said to be a boring subject so that the grades obtained by students experience a decline. Thus, learning can use audio-visual-based media using Powtoon. Powtoon is a free online software that is used to create learning videos by displaying text, animated cartoons, pictures and music. This development uses the Research and Development (R&D) method. The author develops using the Powtoon application to design animations, slides, and transitions. The result of this development is an Indonesian language learning video product regarding the vocabulary of a healthy environment and an unhealthy environment, which has been tested on 17 second grade elementary school students. Based on these trials, the material presented in the learning videos can be better understood and students feel interested in learning to use learning videos.

Kata Kunci: Learning Media, Powtoon, ICT

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa sehingga tercapainya proses pembelajaran yang kondusif dan efektif. Selain itu, pembelajaran dilakukan oleh semua manusia sepanjang hayatnya serta dilaksanakan dimana saja dan kapan saja, sehingga pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses yang dapat membantu siswa agar dapat menerima materi atau ilmu dengan hasil yang optimal. Dalam proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang sangat penting, yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua unsur tersebut memiliki keterkaitan, karena dalam memilih metode pembelajaran secara tidak langsung akan mempengaruhi jenis media yang akan digunakan. Pendidik harus pintar dalam memilih media pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi iklim serta kondisi lingkungan belajar yang telah direncanakan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran akan tersampaikan.

Gagne (1992) dalam Suryani, N. (2015) mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian serta kemauan peserta didik yang dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada dirinya sendiri. Adapun contoh dari media pembelajaran tradisional yaitu (papan tulis, buku teks, *handout*, modul, lembar peraga, LKS, objek-objek nyata, *slide OHP*, pita video atau film, guru, dll.), media massa (koran, majalah, radio, televisi, bisokop, dll.), dan media pembelajaran baru berbasis ICT (komputer, CD, DVD, video interaktif, Internet, sistem multimedia, konferensi video, dll.). Hamalik (1994) dalam Suryani, N. (2015) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan

bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dalam proses pembelajaran, kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Menurut Sukmanasa, E., dkk. (2020) proses pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 memerlukan kemampuan guru dalam bidang IT terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang mudah dan menarik yang berkenaan dengan pembelajaran dalam kurikulum 2013. Terlebih saat ini kita berada didalam era disrupsi, dimana dalam dunia Pendidikan ini dituntut untuk dapat membekali para peserta didik dengan keterampilan abad 21. Kemampuan yang harus dimiliki pada abad 21 ini yaitu *Leadership, Digital Literacy, Communication, Emotional Intelligence, Entrepreneurship, Global Citizenship, Problem Solving, Team-working*. Media pembelajaran berbasis ICT merupakan media penyebaran informasi yang berupa perangkat keras dan lunak, sistem jaringan dan infrastruktur computer sehingga data dapat disebar atau diakses oleh semua masyarakat global. Adapun strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup: (1) ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran, (2) ICT sebagai sarana/tempat belajar, (3) ICT sebagai sumber belajar, dan (4) ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme.

Sejalan dengan hal itu, trend pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan pada abad 21, yaitu dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran berbasis ICT seperti media pembelajaran yang berbentuk *audio visual*. Menurut Wulandari, dkk (2020) Media animasi ini merupakan gabungan antara gambar, tulisan, suara dan animasi yang bergerak, yang dipakai dalam memudahkan seseorang memahami materi. Sehingga dalam proses pembelajaran guru dapat menyampaikan materi melalui buku dan dibantu dengan video animasi. Penggunaan media *audio visual* memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar, karena dapat meningkatkan minat peserta didik dalam menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Media audio visual ini dapat dibuat melalui aplikasi *powtoon*. Menurut Rosiyanti dkk. (2020) *Powtoon* merupakan

media pembelajaran berbasis audio visual yang digunakan dengan layanan *online* dalam membuat sebuah paparan atau animasi yang sangat menarik, seperti halnya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Mata pelajaran yang cocok menggunakan media *audio visual* ini yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh semua peserta didik di negara Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran yang paling membosankan. Dengan demikian seorang pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini.

Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan dari penulisan ini yaitu untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD yaitu dalam KD 3.2 Memahami kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual, dengan menggunakan media berbasis audio visual yaitu *powtoon*. Menurut Rosiyanti, dkk. (2020) Aplikasi PowToon merupakan media berbasis AudioVisual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Adapun karya jurnal yang membahas tentang hal ini yaitu :

Pertama, karya dari Septiani Dwi Puspita Sari (2015) yang berjudul *Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Dalam jurnal tersebut menyimpulkan bahwa, manfaat dari media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu, 1) menarik perhatian siswa, 2) pembelajaran menjadi menyenangkan, 3) pembelajaran menjadi lebih mudah, 4) memberikan

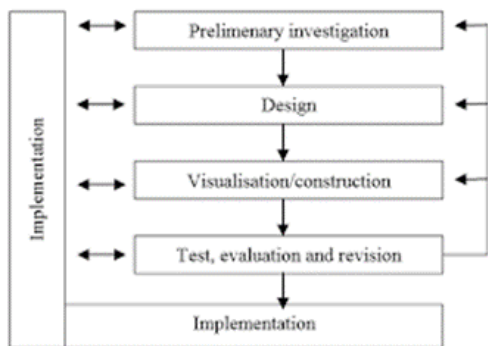
pengetahuan lebih kepada siswa, dan 5) mempermudah komunikasi.

Kedua, karya dari Hasan Suaedi (2018) yang berjudul *Media Pembelajaran Berbasis ICT Dengan Aplikasi Powtoon Pada Materi Identifikasi Unsur Intrinsik Teks Drama*. Dalam jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat enam kesimpulan yang diperoleh tentang media pembelajaran berbasis *ICT* dengan menggunakan aplikasi *powtoon* yaitu, 1) *powtoon* menjadi salah satu alternatif yang digunakan dalam pembelajaran, 2) dapat menimbulkan efek positif kepada siswa terutama pada fungsi psikologis, 3) dapat menimbulkan efek positif kepada siswa terutama pada fungsi sosio kultural peserta didik, 4) dapat memudahkan peserta didik memahami karakter penokohan, 5) dapat memudahkan peserta didik memahami amanat, alur, dan tema dalam cerita.

Dari penelitian tersebut, penulis dapat menjadikannya sebagai dasar pijakan atau bahan referensi dalam melakukan penelitian terhadap pemakaian media pembelajaran berbasis *ICT* yaitu aplikasi *powtoon* pada materi bahasa Indonesia kelas II SD.

METODOLOGI

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Hasil produk yang diharapkan dari penelitian ini yaitu berupa video pembelajaran mengenai materi Bahasa Indonesia kelas II SD yaitu tentang kosa kata lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar, yang di desain dengan menggunakan aplikasi *powtoon*. Alur yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini yaitu dengan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan desain Plomp dalam Ahmar dan Rahman (2017) yaitu sebagai berikut:



Gambar 1- Tahapan penelitian R&D model Plomp.

Adapun penjelasan dari tahapan penelitian R&D yang menggunakan desain Plomp yaitu sebagai berikut :

1. Studi Kasus dan Pengumpulan Data (Preliminary Investigation)

Pada tahapan ini, penulis mencari data yang diperlukan untuk mengembangkan video pembelajaran dengan melihat masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD mengenai materi kosakata lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar. Selain itu, penulis juga melakukan studi Pustaka untuk memperkuat data dan masalah dengan mencari artikel jurnal yang relevan pada *google scholar*.

2. Desain Produk (Design)

Desain produk merupakan isi atau komponen-komponen yang ada didalam video pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Adapun isi dari desain produknya yaitu judul, tema, kompetensi dasar, serta materi.

3. Pembuatan Produk dan Visualisasi (Construction and Visualisation)

Tahapan yang dilakukan dalam pembuatan produk dan visualisasi ini yaitu merancang tampilan dan animasi. Tampilan dan animasi ini di rancang dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia seperti animasi, transisi, music, dan lain sebagainya.

Tujuan dari penggunaan fitur ini yaitu agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan merasa tertarik belajar dengan menggunakan video pembelajaran.

4. Pengujian dan validasi produk

Setelah produk selesai dibuat dan dirancang dengan menggunakan aplikasi *powtoon*, maka dilakukan pengujian untuk memastikan konten yang terdapat di dalam video tersebut sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. Selain itu, pada tahapan validasi produk ini, penulis melakukan uji coba pada siswa kelas II SD Negeri 2 Siluman Kota Tasikmalaya yang berjumlah 17 siswa dengan mengobservasi langsung dan mewawancarai siswa tersebut.

5. Implementasi dan Penafsiran Hasil

Setelah dilakukan uji coba produk, penulis menganalisa hasil observasi dan wawancara pada kelas II SD Negeri 2 Siluman Kota Tasikmalaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi *Powtoon*

Dari hasil observasi yang dilakukan di SD negeri 2 Siluman kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada KD 3.2 Memahami kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon*. Aktivitas siswa dimulai dengan memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga kondisi kelas dapat terkendali dan memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang optimal.

Dalam melakukan pembelajaran disesuaikan dengan perencanaan RPP yang telah dibuat. Aktivitas yang dilakukan dikelas pada saat pembelajaran dibagi menjadi 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal

ditekankan pada guru dalam mengarahkan perhatian peserta didik dan mendorong agar semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya dalam kegiatan inti, guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan bantuan media pembelajaran. Sedangkan pada kegiatan akhir guru mengulas dan memberikan kesimpulan terkait pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun penggunaan metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu metode ceramah, tanya jawab, serta diskusi. Selain itu, untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dilakukan penilaian berupa kuisisioner kepada siswa. Adapun hasil kuisisioner mengenai keefektifan media pembelajaran berbasis ICT dengan media *powtoon* yaitu sebagai berikut:

Tabel 1-Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi *Powtoon*

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Pembelajaran menggunakan media audio visual (video pembelajaran animasi) membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	17	-
2.	Saya lebih termotivasi belajar bahasa Indonesia ketika menggunakan video pembelajaran animasi	17	-
3.	Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran merupakan pengalaman baru untuk saya	17	-
4.	Pembelajaran menggunakan video sangat menarik dan menyenangkan	17	-
5.	Dengan ditampilkannya video pembelajaran, saya memahami tentang lingkungan sehat dan tidak sehat	17	-
6.	Dengan ditampilkannya video pembelajaran, saya memahami makna kosakata dari lingkungan	10	7 orang

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
	sehat dan tidak sehat		
7.	Music yang terdapat dalam video pembelajaran membuat saya termotivasi belajar	14	3 orang
8.	Audio/suara pada video pembelajaran ini sudah terdengar jelas	13	4 orang
9.	Saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia	17	-
10	Setelah menyaksikan video pembelajaran ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari kosakata lingkungan sehat dan tidak sehat	17	-

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* dengan aplikasi *powtoon* ini memberikan daya tarik bagi peserta didik dilihat dari hasil data yang diperoleh. Para peserta didik merasa senang dan merasakan kemudahan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Suaedi, H (2018) memaparkan bahwa Media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* sangat mungkin menimbulkan fungsi psikologis dan sosio kultural. Aplikasi *powtoon* yang dilengkapi berbagai fitur animasi bergerak, gambar, suara, tulisan, dan musik bila di rancang dengan baik dapat membuat peserta didik tertarik terhadap materi pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran secara *blended* ini dapat dikembangkan secara interaktif sehingga memungkinkan tanya jawab antara peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik untuk menunjang pembelajaran kearah yang lebih baik.

Penggunaan Media Berbasis *ICT* dengan Aplikasi *Powtoon*

Aplikasi *powtoon* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Adapun Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* menurut Anggita, Z. (2020) yaitu sebagai berikut :

Masuk ke *Google*, kemudian ketik *Powtoon* di kolom *search*, lalu pilih yang www.Powtoon.com

1. Setelah muncul halaman awal *Powtoon*, klik *sign up* apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik *login*.
2. Setelah berhasil masuk ke aplikasi *Powtoon*, kalian dapat memilih template yang *free* dan cocok dengan video animasi yang akan kalian buat.
3. Berikut ini tampilan template aplikasi pembuatan presentasi, di mana kalian dapat mengedit video presentasi sampai finish.
 - a. Sisi kanan dari gambar tersebut tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan *background*.
 - b. Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat kalian sendiri, kalian dapat klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, kalian dapat memilih opsi "*Text Effect*", misalnya memilih efek "*Hand Writing*", maka kalian dapat mengklik icon tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.
 - c. *Time line* (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan cursor pada *time line* (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.
 - d. Preview video dan edit jika ada yang kurang sesuai.
 - e. Simpan video

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif. Media pembelajaran dapat disebut sebagai mediator, dimana mediator dapat mengatur hubungan antara siswa dan isi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Arsyad, (2010: 3) dalam Suaedi, H (2018) Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini mempunyai dampak positif dimana dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, sedangkan untuk peserta didik media pembelajaran ini akan meningkatkan semangat siswa dalam belajar karena materi pelajaran lebih menarik tidak monoton, sehingga peserta didik merasa senang dan focus dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meliputi media visual, audio, serta *audio visual*. Akan tetapi, dengan berkembangnya zaman terdapat media *ICT (Information and Communication Technology)*. *ICT* merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut Rusman (dalam Suryani, 2015:4), *ICT* adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, media ini adalah sarana penyebaran informasi yang berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi agar data dapat disebar dan di akses secara global. Media *ICT* yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat berupa powerpoint, gambar, animasi, video, audio, maupun program program simulasi dan lain sebagainya. Media pembelajaran berbasis *ICT* dengan menggunakan aplikasi *powtoon* termasuk kedalam media audio visual gerak, dimana dalam aplikasi *powtoon* ini terdapat tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Unsur audio dalam aplikasi *powtoon* ini dapat menggunakan music ataupun suara guru yang direkam terlebih dahulu. Unsur visual dalam aplikasi *powtoon* yaitu dalam *powtoon* ini

dapat memasukan gambar animasi atau bukan gambar animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan penyusun. Selain itu, dalam aplikasi *powtoon* terdapat beberapa animasi yang dapat digunakan.

Aplikasi *powtoon* memiliki kelebihan, seperti halnya pembelajaran yang akan lebih menarik dan tidak membosankan, maka media yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dapat menggunakan video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi *powtoon*. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran bahasa Indonesia sering dianggap mudah. Tetapi pada saat dilakukannya tes, kebanyakan nilai peserta didik mengalami kemerosotan. Pembelajaran bahasa Indonesia juga sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan, dengan demikian seorang pendidik harus membuat media pembelajaran yang menarik agar para peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, *ICT* dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran yang digunakan. Menurut Suryani, N. (2015) diharapkan media pembelajaran berbasis *ICT* mampu mendukung dan mempermudah proses belajar mengajar serta penyampaian dan penyajian materi sejarah akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga menimbulkan minat peserta didik dan memberikan banyak manfaat dalam Pendidikan. Seperti pada materi kelas II SD mata pelajaran bahasa Indonesia dalam KD 3.2 Memahami kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual. Media yang cocok atau relevan untuk materi ajar tersebut yaitu dengan menggunakan video animasi *powtoon* yang berisi gambar serta kosakata atau dengan contoh gambar lingkungan yang sehat dan tidak sehat.

Melalui pemanfaatan media *Powtoon* ini diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran se menarik dan kreatif mungkin, kemudian dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Dalam *powtoon* terdapat banyaknya

fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik. Berdasarkan hal tersebut, Anggita, Z. (2020) memaparkan bahwa media *Powtoon* dapat memudahkan guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media tersebut lebih menarik. Selain itu, *time line* yang terdapat dalam *Powtoon* juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis dengannya. sehingga dengan adanya gambar tersebut anak akan lebih memahaminya, terlebih anak dengan usia tersebut masih memerlukan hal-hal yang konkrit. Adapun manfaat dari aplikasi *Powtoon* yaitu: (a) pembelajaran menjadi lebih efektif, (b) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, (c) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (d) meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Meskipun demikian, aplikasi *Powtoon* juga memiliki keterbatasan seperti pembelajaran menjadi bergantung pada ketersediaan dukungan sarana teknologi (gawai, komputer, dan internet) serta durasi yang singkat sehingga penyampaian materi menjadi terbatas.

Diskusi Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Siluman Kota Tasikmalaya pada siswa kelas II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran ini dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Hal tersebut dapat dilihat Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa merasa antusias dan merasa senang yang dilihat dari data dan juga selama kegiatan berlangsung. Kemudian dilihat dari hasil penelitian sebelumnya juga bahwa media pembelajaran *ICT* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *powtoon* ini dapat memberikan manfaat yang besar, yaitu sebagai alat alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat memberikan dampak positif kepada siswa terutama dalam fungsi psikologis maupun sosio kultural.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan diatas, bahwa media *ICT*

merupakan media pembelajaran yang terdiri dari perangkat keras dan lunak sehingga dalam penyajian tersebut menggunakan computer dan telekomunikasi. Selain itu media pembelajaran berbasis *ICT* ini mempunyai manfaat dalam proses pembelajarannya, diantaranya yaitu dapat menarik perhatian peserta didik, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih mudah, memberikan pengalaman baru kepada siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikannya.

Kegiatan pengimplementasian dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dengan aplikasi *powtoon* ini diikuti oleh 17 orang peserta didik kelas II SD Negeri 2 Siluman Kota Tasikmalaya. Respon dari ke-17 peserta didik ini berbeda, akan tetapi Sebagian besar respon anak ini bagus dalam penilaian keefektifan media pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil penilaian kuisioner menilai keefektifan yang telah diberikan.

PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini. Adanya dukungan dari para pihak membuat artikel pengembangan ini menjadi terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, N. (2017). Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Powtoon* di SD Pelita 2. *Jurnal Abdimas*, 4(1)

Ahmar, A. S. & Rahman, A. (2017). Development of Teaching Material using an Android. *Global Journal of Engineering Education*, 19(1), 72-76

Anggita, Zulfah. (2020). Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*. 7, (2), 44-52.
<https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4538>

Ariyanto, R., Kantun, S., dan 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*. 12 (1) <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>

Purwanto, A., dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Powtoon* Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru SMAN 4 Kepahiang. *Jurnal Inovasi Pengabdian dalam Penerbangan*, 2(1)

Rosiyanti, H., Eminita, V., dan Riski, R. (2020). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis *Powtoon*. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 77-86. <https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.77-86>.

Sari, S.D.P. (2015). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis *ICT* (Information and Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Seminar Prosiding

Suaedi, H. (2018). Media Pembelajaran Berbasis *ICT* dengan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Identifikasi Unsur Instrinsik Teks Drama. Seminar Nasional SAGA Universitas Muhammadiyah Jember

Sukmanasa, E., dkk. (2020). Pendampingan Pembuatan Media Berbasis *Powtoon* Sebagai Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bagi Guru. Seminar Nasional ADPI Universitas Pakuan

Sukmanasa, E., dkk. (2020). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *Powtoon* Bagi Guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 95-105

Suryani, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Seminar Nasional Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran Universitas Sebelas Maret*

Wulandari, Y., Ruhiat, Y., dan Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>