

Pemanfaatan Aplikasi PowToon Dalam Online Teaching Contest FESTA FORKOM FKIP 2021 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dimasa Pandemi Covid-19

Muslimah^a, Muhammad Rahmattullah^b.

Universitas Lambung Mangkurat

Jalan Brigjen Hasan Basri, Banjarmasin Utara

1810113220014@mhs.ulm.ac.id

Abstrak :FESTA merupakan (Festival Edukasi Tahunan Indonesia) Forum Komunikasi FKIP se Indonesia yang diselenggarakan oleh Universitas yang terpilih untuk menyelenggarakan. Pada pekan FESTA tahun 2021 banyak cabang perlombaan yang dibuka salah satunya yaitu creative online teaching contest. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi PowToon dalam mata pelajaran ekonomi pada pekan FORKOM dimana mahasiswa keguruan dituntut untuk berkeaktifitas dan positif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada saat ini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Hasil dari Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam pemanfaatan aplikasi powtoon kita juga memanfaatkan teknologi didunia pendidikan, tentunya membantu dalam mengatasi kendala kegiatan pembelajaran yang terbatas akibat pandemi Covid-19, dan dalam pemanfaatan aplikasi PowToon perlu dilakukannya perencanaan dan penggambaran konsep materi yang akan disampaikan dalam video animasi PowToon tentunya pada mata pelajaran ekonomi. Pemilihan karakter animasi juga perlu disesuaikan dengan penyampaian materi. Permasalahan yang sering terjadi pada proses pengerjaan dengan menggunakan aplikasi powtoon yaitu turunnya jaringan internet, hal ini bisa menyebabkan data pengerjaan yang terbaru tidak tersimpan.

Kata-Kata Kunci : *Aplikasi PowToon, Teknologi, Pandemi Covid-19.*

Abstract: FESTA is an Indonesian FKIP Communication Forum (Annual Educational Festival) organized by the University chosen to host it. In FESTA week 2021, many competitions will be opened, one of which is a creative online teaching contest. The purpose of this study is to describe the application of PowToon in economics subjects at FORKOM week where teaching students learn to be creative and positive in taking advantage of current technological developments. This research is a qualitative research. The results of this study indicate that in the application of powtoon we also use technology in the world of education, of course it helps in overcoming the problem of limited learning due to the Covid-19 pandemic, and in using the PowToon application it is necessary to plan and describe the concept of the material that will be delivered in the PowToon animated video, of course. on economics. The selection of animated characters also needs to be adjusted to the delivery of the material. The problem that often occurs in the process of using the powtoon application is the decline in the internet network, this can cause the latest data processing to not be stored.

Keywords: *PowToon Application, Technology, Covid-19 Pandemic*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

FESTA FORKOM Se-Indonesia merupakan pekan tahunan mahasiswa yang diselenggarakan oleh universitas yang terpilih untuk menyelenggarakan, dan pada tahun 2021 FESTA FORKOM Se-Indonesia diselenggarakan oleh universitas Riau, dan pada pekan ini ada berbagai cabang perlombaan diselenggarakan, salah satunya yaitu creative online teaching contest dimana mahasiswa dituntut untuk kreatif dalam video mengajar dalam bentuk video dengan penyampaian mata pelajaran sesuai program studi masing-masing.

Pada cabang creative online teaching mahasiswa diharuskan untuk membuat video mengajar dengan durasi tidak lebih dari sepuluh menit, dan salah satu aplikasi yang bisa digunakan pada perlombaan ini yaitu aplikasi PowToon. PowToon merupakan aplikasi pembuat video animasi yang dioperasikan secara online dan dapat disesuaikan dengan materi yang disampaikan, didalam aplikasi PowToon terdapat berbagai pilihan karakter animasi, latar dengan berbagai tema, dan instrument musik pendukung (Isna, 2020).

Dengan menggunakan aplikasi PowToon peneliti berharap bisa menciptakan pembelajaran yang menarik, sejalan dengan (Rohenan, 2021) bahwa kelebihan dari hasil aplikasi PowToon ini berupa video dan kemudahan yang didukung dengan berbagai macam animasi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Pemanfaatan aplikasi PowToon merupakan langkah yang baik dalam dunia pendidikan. Karena saat ini kita dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, tentu perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar, dan melalui pemanfaatan teknologi dalam membuat video pengajaran salah satu saran yang bermanfaat dalam menunjang pendidikan (Titin, 2021).

Saat ini berbagai negara dan bahkan Indonesia menerapkan social distancing

(pembatasan jarak sosial) (Darmalaksana, 2020). Karena pandemi ini juga kegiatan masyarakat salah satunya kegiatan pendidikan sangat dibatasi, seperti arahan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring (dalam jaringan), tentu akan semakin sedikit kegiatan pembelajaran tatap muka secara langsung dilakukan. Guru dan peserta didik pun tidak bisa bertemu secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Teknologi dan jaringan internet merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan (Lulud, 2020), tetapi dengan adanya pemanfaatan teknologi, salah satunya menggunakan aplikasi PowToon akhirnya keterbatasan dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat teratasi. Karena dengan sistem pembelajaran berbasis teknologi yang menyertakan suara, gambar, dan video dapat menyajikan materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mempermudah penyampaian materi. Semakin banyak menggunakan kelima indra ketika belajar maka siswa akan lebih mudah dalam memahami materi (Titin, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan yaitu untuk menyampaikan bagaimana pemanfaatan dari aplikasi PowToon pada perlombaan creative online teaching yang dilakukan oleh peneliti, untuk mengetahui pemanfaatan PowToon pada perlombaan creative online teaching peneliti membuat sebuah mengajar dalam bentuk video animasi menggunakan aplikasi PowToon untuk mengetahui bagaimana penggunaan dan kendala apa saja yang dihadapi oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. PowToon Memudahkan Dalam Menyediakan Pilihan Karakter Animasi, Latar Dengan Berbagai Tema dan Instrumen Musik

Untuk membuat video pembelajaran atau video mengajar dengan

menggunakan aplikasi Powtoon kita sudah disediakan beragam pilihan karakter animasi bergerak dengan berbagai tema, dan selain karakter yang beragam didalam aplikasi powtoon juga diberikan kemudahan untuk memilih latar belakang dengan tema yang sesuai yang kita inginkan. Agar menambah kesan menarik dan tidak membosankan bisa juga ditambahkan dengan instrument musik agar pembelajaran yang disampaikan tidak membosankan.

2. Aplikasi PowToon Menghasilkan Dalam Bentuk Vidio Animasi

Aplikasi PowToon menghasilkan produk berupa vidio animasi yang bisa diselipkan suara sipembuat, dan aplikasi Powtoon juga memberikan kemudahan dalam pengunduhan vidio.

3. Aplikasi Powtoon Harus Menggunakan Jaringan Internet

Aplikasi Powtoon dalam penggunaannya harus selalu teraliri dengan jaringan internet karena jika tidak ada jaringan internet aplikasi powtoon tidak akan bisa dijalankan dengan baik bahkan tidak akan timbul pilihan apapun dilayar.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu bahwa dalam pembuatan vidio pembelajaran kita sudah diberikan kemudahan dengan adanya perkembangan teknologi, salah satu pemanfaatan teknologi untuk dunia pendidikan yaitu adalah pemanfaatan powtoon dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, apalagi saat ini dunia dan bahkan negara kita Indonesia dilanda pandemi Covid-19, hal ini membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih dibatasi untuk belajar disekolah. Tetapi dengan pemanfaatan teknologi aplikasi

powtoon maka akan lebih menarik materi pembelajaran disampaikan.

DAFTAR RUJUKAN

Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1-12.

Oktaviani, L., Mandasari, B., & Maharani, R. A. (2020). IMPLEMENTING POWTOON TO IMPROVE STUDENTS'INTERNATIONAL CULTURE UNDERSTANDING IN ENGLISH CLASS. *Journal of Research on Language Education*, 1(1).

ROHENAN, R. (2021). PEMANFATAAN MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 6 TEBO. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(1), 46-53. <https://doi.org/10.51878/action.v1i1.348>.

Safitri, E. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74-80.

Sholihah, I. N. M., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(2), 50-58. <https://doi.org/10.1234/pdabkin.v1i2.84>.