

PEMANFAATAN APLIKASI POWTOON: ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENANAMAN NILAI AGAMA MORAL PADA ANAK TAMAN KANAK- KANAK

Rohita*, Febby Ristyadewi, Nadhifah
Rahmadini Hidayat, Hana Salsabila

Program Studi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Al Azhar Indonesia

Article history

Received : 27-01-2023
Revised : 23-10-2023
Accepted : 10-01-2023

*Corresponding author

Rohita
Email: rohita@uai.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi dapat dijadikan sebuah solusi untuk berinovasi dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan, khususnya dalam penanaman nilai agama dan moral (NAM). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru menyajikan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon. Kegiatan dilakukan dalam bentuk sosialisasi, pelatihan, serta pendampingan yang diberikan kepada guru-guru di TK Aisyiyah 1 Jakarta Selatan yang berjumlah 7 orang guru dari kelompok A dan B. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terdapat 2 orang guru yang tidak dapat menyelesaikan kegiatan pelatihan sehingga terdapat total 5 orang guru sebagai peserta. Dari 5 orang guru dapat dikatakan bahwa seluruh guru (100%) mengalami peningkatan pengetahuan mengenai aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran untuk penanaman nilai agama moral. Sementara peningkatan kemampuan membuat media dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon terjadi pada 4 dari 5 orang guru (80%). Kesimpulan dari kegiatan ini adalah guru telah memiliki pengetahuan dan kemampuan memanfaatkan aplikasi Powtoon untuk membuat media pembelajaran dalam penanaman nilai agama moral pada anak usia taman kanak-kanak.

Kata Kunci: Aplikasi Powtoon; Guru Taman Kanak-Kanak; Media Pembelajaran; Nilai Moral Agama

Abstract

Technological developments can be used as a solution to innovate in the creation and development of learning media to make it more interesting and enjoyable, especially in instilling religious and moral values (NAM). The aim of this activity is to increase teachers' knowledge and ability to present technology-based learning media by utilizing the Powtoon application. Activities were carried out in the form of socialization, training and assistance provided to teachers at TK Aisyiyah 1 South Jakarta, totaling 7 teachers from groups A and B. The results of the activities showed that 5 out of 7 teachers (71.42%) experienced an increase in knowledge regarding Powtoon application as a learning medium for instilling moral religious values. Increasing the ability to create media using the Powtoon application also occurred in 5 out of 7 teachers (71.42%), where 4 of them were able to create media according to the specified criteria. Two other teachers (28.58%) were unable to participate in the training activities until completion. The conclusion from this activity is that teachers have the knowledge and ability to use the Powtoon application to create learning media for instilling moral religious values in kindergarten age children.

Keywords: Powtoon Application; Kindergarten Teacher; Learning Media; Moral Religious Values

© 2024 Some rights reserved

PENDAHULUAN

Salah satu perkembangan zaman ditandai dengan adanya kesepakatan PBB pada September 2015 di New York, Amerika Serikat mengenai *Sustainable Development Goals* atau SDGs (Alisjahbana & Murniningtyas, 2018). SDGs berlaku mulai tahun 2016

hingga 2030 dengan beberapa tujuan, salah satunya adalah *quality education* atau kualitas pendidikan. Tujuan tersebut merupakan upaya untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang mampu melakukan proses pematangan kualitas dari peserta

didik dan dikembangkan dengan cara membebaskan peserta didik dari ketidakmampuan, ketidak-tahuan, perilaku yang tidak baik, dan dari buruknya akhlak keimanan (Mulyasana & Fauzia, 2011). Pendidikan yang berkualitas dipengaruhi diantaranya oleh pemanfaatan teknologi secara penuh (Apriansyah, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas, yaitu pendidikan yang akan mampu menciptakan sumber daya manusia untuk bertahan hidup dan kompetitif di era teknologi saat ini.

Revolusi industri 4.0 merupakan kemajuan teknologi informasi berbasis robotik dan internet (Maskar & Anderha, 2019). Revolusi industri 4.0 mengajak para pendidik dari berbagai jenjang pendidikan mulai dari jenjang perkuliahan, SMA, SMP, SD, hingga level pendidikan terendah yaitu pendidikan anak usia dini untuk dapat menggunakan teknologi digital sebagai solusi dalam pembelajaran. Pemanfaatan media teknologi digital oleh pendidik akan menjadikan pembelajaran lebih menarik, mudah dan efisien salah satunya video animasi. Menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran tentunya lebih menyenangkan sehingga dapat menarik fokus anak untuk mengikuti kegiatan melalui layar kaca (Darma & Hardigaluh, 2015).

TK Aisyiyah 1 Jakarta Selatan telah menggunakan teknologi dalam memberikan pembelajaran kepada anak. Pembelajaran yang diberikan berpedoman pada 6 aspek perkembangan anak usia dini, termasuk aspek perkembangan Nilai agama dan moral (NAM). Agama merupakan serangkaian praktik perilaku tertentu yang dihubungkan dengan kepercayaan dan agama dijadikan sebagai pedoman atas apa yang harus dikerjakan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan agama dimaknai sebagai nilai yang terkait dengan perilaku untuk menentukan apa yang harus dilakukan dan dihindari oleh individu berdasarkan kepercayaan yang diyakini (Nurjanah, 2018). Sedangkan moral, berhubungan dengan peraturan-peraturan dan nilai-nilai mengenai apa yang harus dilakukan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain (Hermansyah et al., 2017).

Ketika seorang anak dilahirkan tentunya belum memiliki moral. Orang tua, guru dan Masyarakat berkewajiban untuk mengenalkannya kepada anak sehingga anak dapat memahami perilaku-perilaku yang dapat diterima lingkungannya. Penanaman nilai agama dan moral dilakukan dengan tujuan agar anak dapat diterima dengan baik oleh lingkungan masyarakat.

Adapun teknologi yang selama ini digunakan TK Aisyiyah 1 Jakarta untuk menanamkan NAM pada anak adalah dengan memanfaatkan program

power point yang didalamnya berisikan materi tentang doa ikrar dan doa harian. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan *powerpoint* dalam mengajarkan materi tersebut memiliki permasalahan yaitu hilangnya fokus anak saat guru membimbing bacaan doa. Untuk mengatasi masalah tersebut, akan dilakukan sebuah upaya untuk memberikan alternatif solusi dalam menghadirkan media berbasis digital yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon*.

Aplikasi *powtoon* merupakan salah satu media teknologi digital yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik secara online. *Powtoon* merupakan gabungan antara *powerpoint* dan *cartoon* yang dapat menjadikan hasil presentasi terlihat dapat lebih menarik minat anak (Hardiyanti et al., 2020). Adapun kelebihan dari pembuatan media berbasis *powtoon* yaitu: (1) Penggunaan praktis, mudah diakses melalui website www.powtoon.com tanpa harus mendownload aplikasi; (2) Terdapat banyak pilihan template; (3) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*; (4) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif; (5) Dapat disimpan dengan format MPEG, MP4 atau langsung di share di YouTube; dan (6) *Powtoon* merupakan aplikasi yang dapat menggabungkan gambar video dan audio (Fitriyani, 2019).

Pada aplikasi *powtoon* terdapat fitur animasi yang disediakan antara lain animasi kartun, animasi tulis tangan, serta efek transisi dan pengaturan yang sangat mudah untuk digunakan (Astika et al., 2019). Hal tersebut berkaitan dengan pengertian animasi menurut Fernandez yaitu bahwa animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan (Buchari et al., 2015).

Pemanfaatan media teknologi digital khususnya video animasi dalam meningkatkan aspek perkembangan NAM pada anak usia dini telah dilakukan oleh Alfiah (2019). Hasil pelaksanaan membuktikan bahwa untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara. Hal ini terjadi karena konten yang terdapat di dalam video animasi berisi perilaku-perilaku positif seperti membaca doa sebelum makan, makan dengan tangan kanan, makan sambil duduk, menggunakan kaki kiri saat masuk kamar mandi, serta membuang sampah pada tempatnya. Sementara terkait manfaat penggunaan aplikasi *Powtoon*, diketahui bahwa aplikasi *Powtoon* dapat menyajikan materi lebih jelas dan nyata sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan (Qurrotaini et al., 2020).

Pelaksanaan yang berkaitan dengan pelatihan penggunaan *Powtoon* bagi guru PAUD telah dilaksanakan oleh Rafael et al. (2021) untuk

Pembelajaran Bahasa. Pelatihan tersebut berhasil meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam merancang, membuat, dan menggunakan video Powtoon untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Perbedaan dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah penggunaan video animasi yang dibuat menggunakan Powtoon digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan yang dilakukan dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Juni 2021, berlokasi di TK Aisyiyah 1 Jakarta Selatan. Sasaran kegiatan adalah kepala sekolah serta 7 orang guru yang berasal dari guru kelompok A dan guru kelompok B. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam bentuk sosialisasi, pelatihan, serta pendampingan pembuatan media pembelajaran untuk penanaman nilai agama dan moral dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon. Pengabdian masyarakat ini dilakukan secara offline dan online menggunakan Zoom Meeting, Google Meeting, WhatsApp Group serta berkunjung ke sekolah untuk mendampingi guru-guru TK Aisyiyah 1 secara langsung dalam menggunakan aplikasi powtoon.

Keberhasilan kegiatan ini dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan dan kemampuan dari guru-guru peserta kegiatan. Kuesioner dalam bentuk gform diberikan sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengetahui adanya peningkatan pengetahuan. Sedangkan peningkatan kemampuan dilihat dari media yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon, dimana penilaiannya mencakup aspek materi dan aspek media. Berikut indikator keberhasilan guru dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon.

Tabel 1. Aspek penilaian dan indikator media pembelajaran

Aspek Penilaian	Indikator
Aspek Materi	Kejelasan materi
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Fitur Animasi menarik
Aspek Media	Kejelasan suara
	Ketepatan mengkombinasikan teks dengan suara dalam video

Indikator-indikator yang terdapat dalam **Tabel 1** menjadi panduan dalam melaksanakan kegiatan pelatihan bagi guru TK sekaligus menjadi indikator keberhasilan dari pelaksanaan pelatihan. Penilaian

terbagi menjadi 2 kriteria yaitu materi dan media. Keberhasilan dari kedua aspek tersebut dapat dilihat melalui hasil karya peserta dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon.

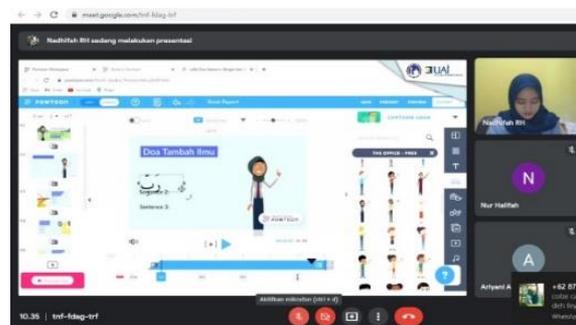
Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini diselenggarakan melalui 3 tahapan yang meliputi:

1. Tahapan perencanaan
 Pada tahap ini, dilakukan perencanaan dengan berkoordinasi dengan tim pelaksana; berkomunikasi dengan mitra; menyiapkan materi; menyiapkan contoh hasil aplikasi Powtoon; dan menyiapkan kuesioner.
2. Tahapan pelaksanaan
 Pada tahap pelaksanaan, semua kegiatan yang direncanakan akan dilaksanakan mengikuti jadwal yang telah disusun serta waktu dan tempat yang telah ditentukan bersama mitra, termasuk menyebarkan kuesioner.
3. Evaluasi
 Pada tahap ini akan dilakukan pengolahan data hasil kuesioner dan menganalisa hasil karya dengan aplikasi Powtoon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Sosialisasi merupakan kegiatan pertama yang dilakukan pada Minggu, 13 Juni 2021 menggunakan aplikasi Google Meeting. Diawali dengan pembukaan yaitu sambutan oleh dosen pendamping pelaksanaan pengabdian masyarakat. Sebelum penyampaian materi, peserta melakukan pengisian kuesioner. Selanjutnya pemaparan materi mengenai media nilai Agama dan Moral oleh Nadhifah dan Febby.



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi media pembelajaran

Pada **Gambar 1** terlihat pelaksana memaparkan materi dengan menampilkan contoh hasil media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Powtoon. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi zoom. Pemaparan materi juga disajikan dengan melakukan pemutaran video tutorial yang disampaikan oleh Nadhifah berkaitan dengan pembuatan media

pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Powtoon. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab serta foto bersama. Diakhiri dengan penutup dan informasi untuk pertemuan kedua.

Pelatihan dan pendampingan dilakukan pada hari kedua yaitu Kamis, 24 Juni 2021 secara offline bertempat di TK Aisyiyah 1 Jakarta Selatan. Kendala yang dialami oleh peserta adalah jaringan sinyal yang kurang mendukung, sehingga pelaksanaan kegiatan tersebut memakan waktu yang lebih lama. Sebab aplikasi Powtoon digunakan secara online, maka memerlukan jaringan internet yang stabil. Selain itu, kendala lainnya adalah terdapat beberapa peserta yang mengalami kesulitan untuk memasukkan tulisan Bahasa Arab ke dalam video animasi.



Gambar 2. Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan Powtoon

Gambar 2 menunjukkan bahwa pelaksana tidak hanya mendampingi, melainkan juga memberikan bantuan kepada beberapa peserta dengan memasukkan tulisan Bahasa Arab ke dalam video animasi. Kendala lainnya adalah terdapat laptop peserta yang tidak mendukung dalam penggunaan aplikasi Powtoon, sehingga pelaksana meminjamkan laptop untuk digunakan oleh peserta tersebut. Pelaksanaan pendampingan tidak hanya dilakukan secara offline, melainkan juga diberikan dengan memanfaatkan WhatsApp Group. Sehingga beberapa permasalahan dapat diselesaikan melalui komunikasi di WhatsApp Group tersebut.

Pada hari ketiga Minggu, 27 Juni 2021 kegiatan dilakukan menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Peserta melakukan presentasi video animasi berbasis aplikasi Powtoon. Diawali dengan pembukaan oleh Nadhifah. Kemudian dilanjutkan dengan presentasi hasil pembuatan media pembelajaran oleh peserta secara bergantian. Setelah presentasi, peserta melakukan pengisian kuesioner kembali untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan pengetahuan mengenai Powtoon sebelum dan sesudah diberikan pelatihan. Kegiatan diakhiri dengan pemberian kesan pesan oleh peserta, foto bersama dan penutupan.



Gambar 3. Presentasi hasil pembuatan video animasi menggunakan Powtoon

Gambar 3 menunjukkan salah satu peserta sedang mempresentasikan media pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon dengan materi "Hadist Kasih Sayang". Melalui kegiatan presentasi akan terlihat hasil karya yang dibuat peserta. Pelaksana juga dapat mengetahui apakah fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Powtoon telah digunakan atau ada yang belum digunakan sehingga dapat memberikan masukan, arahan, ataupun.

Hasil Kuesioner

Terkait dengan hasil kuesioner yang diisi oleh peserta sebelum pelaksanaan pengabdian masyarakat, diketahui bahwa terdapat beberapa latar belakang yang berbeda pada seluruh peserta yaitu S1 Psikologi, S1 PG PAUD, serta D2 PGTK. Selain itu, diketahui pula lama waktu bekerja peserta sebagai pendidik PAUD secara keseluruhan yaitu terdapat peserta yang sudah bekerja selama 1,5 tahun, 3 tahun, 21 tahun dan 22 tahun. Oleh sebab itu, latar belakang pendidikan dan pengalaman lama bekerja peserta dapat mempengaruhi kecepatan peserta untuk belajar hal baru. Seperti yang dikatakan oleh Batubara (2017) bahwa kompetensi baru terbangun karena adanya interaksi antara potensi yang dimiliki manusia sejak dilahirkan dengan lingkungan sekitar termasuk pendidikan di dalamnya.



Gambar 4. Teknologi yang digunakan untuk menstimulasi NAM

Selain mendapatkan data mengenai identitas peserta, informasi lain yang juga diperoleh adalah bahwa guru-guru di TK Aisyiyah 1 Jakarta Selatan, telah mengetahui adanya aplikasi *powtoon*. Akan tetapi mereka belum pernah menggunakan *powtoon* sebagai salah satu media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan pada aspek nilai Agama dan Moral. Hal ini terlihat dari kuesioner dalam bentuk *google form* yang diberikan sebelum kegiatan dilakukan.

Berdasarkan **Gambar 4** diketahui bahwa guru di TK Aisyiyah 1 Jakarta Selatan telah menggunakan berbagai teknologi digital. Adapun teknologi tersebut berupa *handphone*, laptop, video praktek tutorial membuat media, video *YouTube*, dan *powerpoint* dalam mengajarkan dan meningkatkan aspek nilai Agama dan Moral anak. Saat ini teknologi yang digunakan oleh guru-guru khususnya di PAUD selama masa pandemi adalah aplikasi belajar seperti *zoom*, *google meet*, *talk fusion*, dan aplikasi semacam nya, menolong guru dalam melakukan proses belajar mengajar dengan siswa.



Gambar 5. Aspek perkembangan NAM

Berdasarkan **Gambar 5**, diketahui bahwa setelah dilakukan pemaparan materi terkait aspek perkembangan nilai Agama dan Moral, secara keseluruhan jawaban peserta memuat terkait kemampuan anak untuk berperilaku dan bersikap dengan tuntunan agama dan moral yang dianut. Jawaban tersebut sudah sesuai dengan pengertian aspek perkembangan nilai Agama dan Moral yang dikutip dari Permendikbud No 137 Tahun 2014 (Kemdikbud, 2014). Pengertian tersebut yaitu berkaitan dengan nilai-nilai filosofi dan religi yang dipegang oleh lingkungan yang berada di sekitar anak dan agama yang dianutnya.

Berdasarkan **Gambar 6** terlihat bahwa dari 4 orang peserta, 3 diantaranya menjawab bahwa tujuan pengembangan aspek Nilai Agama dan Moral adalah agar anak memiliki karakter baik, mengenal dan mengetahui adanya Allah serta memiliki perilaku baik, dan memahami aturan,

norma, dan etika yang berlaku. Sementara 1 orang peserta lainnya menjawab bahwa tujuannya adalah membentuk anak sholeh dan sholehah, sedangkan hal tersebut tidak disebutkan secara khusus dalam tujuan-tujuan di atas. Terkait tujuan pengembangan aspek nilai Agama dan Moral pada anak usia dini. **Ananda (2017)** menuliskan bahwa tujuannya yaitu mengembangkan keimanan terhadap Tuhan, membiasakan ibadah rutin pada anak, membiasakan perilaku dan sikap yang didasarkan pada nilai agama dan moral, serta membantu terbentuknya kepribadian yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan 75% guru telah mengetahui tujuan pengembangan Nilai Agama Moral pada anak.

Apa tujuan pengembangan aspek nilai agama dan moral pada anak usia dini?



Gambar 6. Tujuan pengembangan aspek NAM

Gambar 7 menunjukkan jawaban dari pertanyaan mengenai media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Terlihat bahwa seluruh guru yang berjumlah 5 orang telah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Terkait dengan pengertian, diketahui bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan serta dapat menstimulasi pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses belajar (**Aprinawati, 2017**). Jika dikaitkan antara pengertian yang disampaikan dengan jawaban yang diberikan peserta, maka dapat dikatakan peserta belum sepenuhnya memahami pengertian dari media pembelajaran. Menurut peserta media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran. Padahal sesungguhnya media pembelajaran lebih dari sekedar alat bantu

Masih rendahnya pemahaman guru mengenai media pembelajaran dapat terjadi dikarenakan paparan materi yang diberikan kurang menarik bagi peserta. Sehingga peserta tidak menjawab berdasarkan paparan materi yang diberikan. Sebagaimana yang disampaikan **Meidina et al. (2019)**, bahwa dampak penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat peserta

belajar kurang bersemangat sehingga tujuan belajar tidak tercapai.

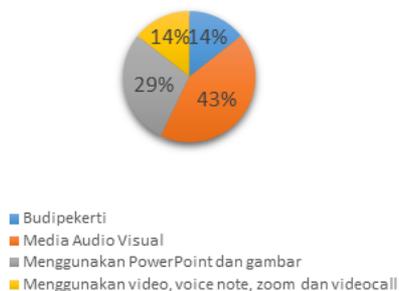
Apa yang Ibu ketahui mengenai media pembelajaran?



Gambar 7. Media pembelajaran

Berdasarkan Gambar 8 diketahui bahwa guru di TK Aisyiyah 1 dalam mengajarkan dan meningkatkan nilai Agama dan Moral anak menggunakan media seperti budi pekerti, media audio visual, menggunakan powerpoint dan gambar, serta menggunakan video, voice note dan video call. Dari jawaban tersebut tidak ada yang menyatakan telah menggunakan aplikasi Powtoon. Sementara banyak ditemukan bahwa aplikasi ini dapat membantu guru dalam menyajikan media pembelajaran yang juga menarik dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya (Hardiyanti et al., 2020; Rafael et al., 2021; Rahmawati et al., 2021; Tijaniyah et al., 2021).

Selama mengajarkan dan meningkatkan nilai agama dan moral anak, media apa yang Ibu gunakan?



Gambar 8. Media pembelajaran NAM

Mengarah kepada pertanyaan selanjutnya terkait pemilihan media pembelajaran (Gambar 9), Susanti (2021) berpendapat bahwa terdapat 8 prinsip dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu efektivitas dan efisiensi, taraf berpikir siswa, interaktivitas media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, alokasi waktu, fleksibilitas media pembelajaran, dan keamanan penggunaan media pembelajaran. Hanya 1 orang peserta yang

dapat menjawab lengkap sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut. Sedangkan jawaban peserta lain hanya menyebutkan beberapa dari prinsip-prinsip tersebut.

Terdapat 8 prinsip dalam pemilihan media pembelajaran, apa saja kedelapan prinsip tersebut?



Gambar 9. Prinsip pemilihan media pembelajaran

Berkaitan dengan macam-macam media pendidikan (Gambar 10), terlihat peserta menjawab bahwa media pembelajaran terdiri dari media audio, media visual, dan media audio visual baik yang digunakan baik sebelum kegiatan maupun sesudah kegiatan. Sedangkan dalam paparan materi, terdapat 5 macam media pembelajaran yaitu media audio, media visual, media audio visual, media lingkungan, dan media mainan (Zaini & Dewi, 2017). Hal ini menandakan bahwa pengetahuan peserta mengenai jenis media pembelajaran sebesar 60%. Kemungkinan yang terjadi adalah bahwa guru belum dengan baik memahami bahwa lingkungan dan juga mainan merupakan bagian dari jenis media pembelajaran.

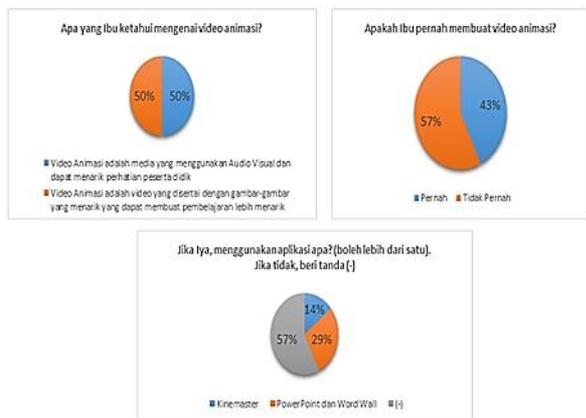
Terdapat 5 macam media pembelajaran, apa saja kelima macam media pembelajaran tersebut?



Gambar 10. Macam-macam media pembelajaran

Gambar 11 menunjukkan informasi yang berkaitan dengan pengertian video animasi. Jawaban yang diberikan peserta sebelum kegiatan menunjukkan bahwa terdapat 3 orang peserta yang

menjawab media yang menggunakan audio visual agar menarik perhatian siswa. Sedangkan 3 orang peserta lainnya telah menjawab lebih lengkap, yaitu dengan penambahan kata-kata disertai gambar.



Gambar 1. Pengetahuan awal terkait video animasi

Selanjutnya pemaparan pengertian video animasi yaitu media yang menyajikan audio dan visual yang terlihat melalui serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan dengan pesan-pesan pembelajaran di dalamnya yang berguna untuk membantu pemahaman (Oka, 2022). Ternyata setelah kegiatan, masih terdapat peserta yang menjawab bahwa video animasi hanya memuat media yang menampilkan gambar lucu, tanpa menyebutkan audio dan visual.

Berdasarkan Gambar 12, diketahui bahwa secara keseluruhan jawaban peserta sudah sesuai dengan keenam ciri-ciri video pembelajaran namun belum lengkap. Jawaban tersebut sudah lebih baik daripada jawaban pada sebelum kegiatan diberikan, sebab terdapat 3 orang peserta yang tidak menjawab pertanyaan terkait hal tersebut dan peserta yang sudah menjawab pun belum tepat. 6 ciri-ciri video pembelajaran adalah *Clarity of*

Message (kejelasan pesan), *Stand Alone* (berdiri sendiri), *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya), *Representasi Isi*, Visualisasi dengan media, dan Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi (Usman & Husnan, 2020).



Gambar 22. Ciri-ciri video animasi

Hasil Video Animasi berbasis Powtoon

Pembuatan *powtoon* berhasil dibuat oleh 5 orang guru. Sementara 2 orang guru lainnya tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan karena terkendala adanya kegiatan sekolah yang tidak dapat ditinggalkan. Lima karya yang berhasil dibuat oleh masing-masing guru dari 5 orang guru serta hasil analisisnya disajikan pada tabel berikut.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa 4 orang mampu membuat video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan memenuhi kriteria aspek materi dan aspek media. Sementara 1 orang peserta hanya memenuhi 2 syarat, yaitu kejelasan materi pada aspek materi dan fitur animasi yang menarik pada aspek media. Hal tersebut terjadi karena ditengah perjalanan kegiatan pelatihan peserta yang bersangkutan memiliki pekerjaan lain, sehingga belum dapat membuat video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* sesuai dengan kriteria penilaian

Tabel 2. Analisis hasil pembuatan media pembelajaran *Powtoon*

Aspek Materi	Aspek Media		
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Fitur menarik	Animasi
Kejelasan materi	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Fitur menarik	Animasi
			Kejelasan suara
			Ketepatan mengkombinasikan teks dengan suara dalam video
G1 Video Animasi: "Hadist Kasih Sayang"	✓	✓	✓
G2 Video Animasi: "Doa Bercermin"	✓	✓	✓
G3 Video Animasi: "Doa untuk Ayah dan Ibu"	✓	-	✓
G4 Video Animasi: "Hadist Kasih Sayang"	✓	✓	✓
G5 Video Animasi: "Hadist Senyum"	✓	✓	✓



Gambar 13. Tiga dari 5 karya peserta

Beberapa hasil foto hasil pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Powtoon ditunjukkan pada Gambar 13. Setelah melakukan kegiatan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan, maka dapat dikatakan bahwa peserta sudah dapat memanfaatkan teknologi digital untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kepada anak. Hal ini terlihat dari jawaban kuesioner yang telah diisi oleh 4 orang peserta. Sementara 1 orang lainnya tidak memberikan jawaban.



Gambar 3. Manfaat video animasi

Berdasarkan Gambar 14 terlihat bahwa menurut keempat peserta yang mengisi kuesioner setelah pelatihan, video animasi dapat digunakan untuk membantu guru dalam penyempurnaan pelafalan bacaan doa pada anak. Sebab anak akan lebih fokus dalam pembelajarannya, dapat dibuat sesuai kebutuhan dan gambarnya pun disukai oleh anak-anak. Sehingga anak-anak menjadi tertarik dan mau menghafalkan, serta anak merasa diajarkan langsung oleh gurunya. 4 orang peserta akan menggunakan video animasi dalam mengajarkan pelafalan bacaan doa pada anak. Dengan alasan mudah digunakan, agar anak termotivasi dan tertarik, karena membantu guru dalam mengajar kepada anak-anak, serta anak lebih mudah untuk mengikutinya. Meskipun mereka mampu membuat video animasi berbasis Powtoon, tetapi dalam proses pembuatan media tersebut terjadi kesulitan-kesulitan pada beberapa peserta yang pada akhirnya dapat mereka tangani.



Gambar 16. Hasil setelah membuat video animasi

Berdasarkan Gambar 16 terlihat 75% peserta mengalami kesulitan dalam membuat video animasi. Kesulitan yang dialami juga berbeda-beda. Bagi G1 kesulitan yang dialami yaitu dalam mengatur gambar dan suaranya. Sedangkan menurut G2

kesulitan terdapat dalam mengedit dan sinyal internet yang kurang mendukung. Sedangkan menurut G3 kesulitan dalam membuat video animasi yaitu belum terlalu paham dengan aplikasi *powtoon*. Kesulitan tersebut tentu menjadi catatan bagi pelaksana untuk dapat lebih menguasai cara-cara menjelaskan yang mudah dipahami peserta. Adapun kekurangan dari kegiatan ini terletak pada waktu yang singkat yaitu hanya selama 3 hari. Kekurangan terjadi terutama pada saat pendampingan di hari kedua, dengan waktu yang terbatas membuat peserta mengalami kekurangan waktu untuk membuat video *Powtoon* hingga tuntas.



Gambar 16. Kesulitan yang dialami dalam menggunakan *Powtoon*

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa 5 dari 7 orang guru dapat memanfaatkan aplikasi *Powtoon* untuk membuat media pembelajaran dalam penanaman nilai agama moral. Kelima orang guru juga mengalami peningkatan pengetahuan mengenai aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran untuk penanaman nilai agama moral. Sementara kemampuan membuat media dengan memanfaatkan aplikasi *Powtoon* sesuai dengan kriteria pada aspek media dan aspek materi terjadi pada 4 dari 5 orang guru peserta kegiatan.

Kepala sekolah dapat mendorong guru untuk membuat video animasi sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Bagi guru diharapkan untuk terus mengasah kemampuannya menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan menampilkan berbagai animasi yang dapat menarik minat anak untuk belajar. Sedangkan bagi pelaksana kegiatan, dapat melanjutkan kegiatan dengan memberikan pelatihan memanfaatkan aplikasi *Powtoon* pada aspek perkembangan yang berbeda atau dengan memanfaatkan aplikasi lain untuk membantu guru mengembangkan aspek Nilai Agama dan Moral Anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru TK Aisyiyah 1 Jakarta yang telah bersedia menjadi peserta serta penyediaan tempat untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, N. U. (2019). *Teknik role playing melalui video animasi nussa dan rara untuk meningkatkan perilaku akhlakul karimah anak usia dini* [Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. http://digilib.uinsby.ac.id/38157/2/NurUlfaAlfiah_B53216060.pdf
- Alisjahbana, A. S., & Murniningtyas, E. (2018). *Tujuan pembangunan berkelanjutan di Indonesia: konsep, target, dan strategi implementasi*. Unpad Press. https://sdgcenter.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2020/04/Tujuan-Pembangunan-Berkelanjutan-SDGs-di-Indonesia_compressed.pdf
- Ananda, R. (2017). Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19-31. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/33>
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan *powtoon*. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jp3m/article/view/214>
- Batubara, D. S. (2018). Kompetensi teknologi informasi dan komunikasi guru sd/mi (potret, faktor-faktor, dan upaya meningkatkannya). *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 48-65. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/954>
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 1-6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964>
- Darma, S., & Hardigaluh, B. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-ciri Mahkluk Hidup Dengan Menggunakan Media Video Animasi Di SMP Negeri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(1), 1-13. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/8774>

- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114. Diambil kembali dari <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/195>
- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin, J. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar 'Powtoon' bagi Guru PAUD. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 78–86. <https://doi.org/10.17977/um050v3i2p78-86>
- Hermansyah, A. K., Suyono, S., & Hasanah, M. (2017). Desain Pembelajaran Berbicara Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Moral Kemanusiaan Melalui Bermain Peran. *Jurnal Edukasi*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v4i1.5089>
- Kemdikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemdikbud.go.id/12860/1/Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20-%20SN-PAUD.pdf>
- Maskar, S., & Anderha, R. R. (2019). Pembelajaran transformasi geometri dengan pendekatan motif kain tapis lampung. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 40-47. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/353>
- Meidina, R., Rizal, R., & Fahmi. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Prezi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Di Kelas X TGB SMKN 5 Padang. *CIVED*, 6(3), 1–7. <https://doi.org/10.24036/cived.v6i3.106230>
- Mulyasana, D., & Fauzia, A. (2011). *Pendidikan bermutu dan berdaya saing*. Bandung: Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=211707>
- Nurjanah, S. (2018). Perkembangan nilai agama dan moral (STPA Tercapai). *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v1i1.177>
- Oka, G. P. A. (2022). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Pascal Books. <https://books.google.co.id/books?id=MFJzEAAQBAJ>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Rafael, A. M. D., Feka, V. P., Nama, D. Y., Nitte, Y. M., & Benu, A. Y. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Pembelajaran Bahasa Bagi Guru PAUD Pelangi Dan Guru TK Mentari, Balai Pendidikan PAUD Kota Kupang. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 1(1), 37–43. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/pemimpin/article/view/278>
- Rahmawati, F. A., Rizki, A., Pentiyani, L., & Ruhaena, L. (2021). Strategi pendidik anak usia dini era covid-19 dalam menumbuhkan ketertarikan belajar menggunakan powtoon. *Abdi Psikonomi*, 94–102. <https://journals2.ums.ac.id/index.php/abdipsikonomi/article/view/340>
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=SEpUEAAQBAJ>
- Tijaniyah, T., Febriyanto, F., & Dinillah, F. (2021). Pendampingan Guru TK PAUD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon dan Microsoft Office Powerpoint. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(1), 105–112. https://risbang.unuja.ac.id/media/arsip/berkas_pengabdian/2068.pdf
- Usman, S. D., & Husnan, R. (2020). Efektivitas Penerapan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *Educational Building: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 6(2), 59–65. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/eb/article/view/22013>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>