

**PROJECT BASED LEARNING ACTIVITIES : MEDIA POWTOON
DALAM PEMBELAJARAN IPA SD UNTUK MENGANALISIS
KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF MAHASISWA**

Imelda Free Unita Manurung¹

Surel: imeldafreeunitamanurung@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the creative thinking skills possessed by students through project based learning activities in the form of making media powtoon. This research is a descriptive study to see how far students are able to think creatively to produce a product in learning science in elementary school. The analysis results obtained based on the percentage results show that the creative thinking skills possessed by students are quite good when viewed from the products produced. The percentage value of creative thinking skills from project learning activities obtained included group 1 by 27%, group 2 by 25%, group 3 by 30%, and group 4 by 18%.

Keywords: *Project Based Learning Activities, Powtoon*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berfikir kreatif yang dimiliki oleh mahasiswa melalui *project based learning activities* berupa pembuatan media *powtoon*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif untuk melihat sejauhmana mahasiswa mampu berfikir kreatif untuk menghasilkan sebuah produk dalam pembelajaran IPA di SD. Hasil analisis yang diperoleh berdasarkan hasil presentase menunjukkan bahwa keterampilan berfikir kreatif yang dimiliki oleh mahasiswa sudah cukup baik jika dilihat dari produk yang dihasilkan. Nilai presentase keterampilan berfikir kreatif dari aktivitas pembelajaran proyek yang diperoleh antara lain kelompok 1 sebesar 27%, kelompok 2 sebesar 25%, kelompok 3 sebesar 30%, dan kelompok 4 sebesar 18%.

Kata Kunci : *Project Based Learning Activities, Powtoon*

PENDAHULUAN

Teknologi dan media merupakan perpaduan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 yang sedang digalakkan dalam dunia pendidikan. Pendidikan membutuhkan sebuah pembaharuan untuk meningkatkan kualitas diri peserta didik. Teknologi bukan

sesuatu yang asing lagi di negara ini, aktivitas proses kehidupan secara umum difasilitasi lewat teknologi. Permasalahan yang terjadi saat ini bukan ketidaktersediaan teknologi yang kurang dalam pembelajaran, akan tetapi pemanfaatan teknologi yang belum mampu dilakukan oleh setiap individu.

Salah satu teknologi yang kerap digunakan oleh masyarakat dalam pembelajaran antara lain komputer atau laptop. Hal ini merupakan sarana penyedia yang mampu mengembangkan kapasitas seorang guru dalam satuan pendidikan untuk menjadi lebih baik. Melalui komputer atau laptop, seorang guru mampu untuk mencari beberapa sumber terkait pembelajaran.

Pengembangan kualitas guru, tentunya tidak lepas dari bagaimana seorang guru tersebut menempuh jenjang profesi keguruan yang telah dilaluinya. Untuk itu, lembaga pencetak tenaga keguruan perlu untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran yang mampu membuka pemikiran dan kemampuan serta keterampilan yang dimiliki oleh calon guru untuk mampu merancang sebuah pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya adalah melalui pembuatan media pembelajaran.

Sukiman (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatsiswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media memiliki peranan penting dalam menciptakan suatu pembelajaran sehingga diperlukan pemahaman yang tepat

terhadap pemilihan media yang hendak digunakan. Menurut Sudjana dan Rivai (2009), pemilihan media hendaknya mengacu pada kriteria seperti ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, ketrampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berfikir siswa. Pemanfaatan media yang atraktif, menarik, dan kreatif dalam proses belajar mengajar adalah sesuatu yang penting bagi seorang guru (Laksi dan Nursasi H., 2013)

Sesuai dengan kebijakan terkait pembelajaran di Universitas Negeri Medan, salah satu bentuk penugasan yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa dalam proses perkuliahan dalam kerangka acuan KKNi yaitu tugas proyek. Untuk itu, pada proses perkuliahan pada mata kuliah pembelajaran kreatif, salah satu yang menjadi materi acuan dalam rancangan pembelajaran adalah pembuatan media. Tujuan pembelajaran ini adalah agar ketika calon guru PGSD yang ada saat ini mampu untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga ketika terjun kepada dunia pendidikan mampu memfasilitasi siswa dengan pembelajaran yang beragam dan menarik. Salah satu media yang ditawarkan dalam perkuliahan ini adalah pembuatan media *powtoon* sebagai salah satu tugas proyek dalam KKNi.

Powtoon adalah sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunaanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi (Roedavan, 2016). Ernalida (2019) menyatakan kelebihan media *Powtoon* adalah adanya fitur animasi yang beraga, pengaturan timeline pada aplikasi dianggap lebih mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain, penyampaian materi, terutama yang berhubungan dengan konsep dan gambar visual yang sebelumnya rumit dijelaskan, dapat difasilitasi dengan lebih mudah karena *powtoon* mampu mengatasi terbatasnya ruang, waktu, dan daya indra (Lasiki, 2014).

Pembuatan media pembelajaran tentunya akan mampu mengembangkan keterampilan yang ada di dalam diri mahasiswa. Salah satunya adalah keterampilan berfikir kreatif. Menurut Ahmadi (2011) bahwa keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skills*) yaitu keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan gagasan yang baru, konstruktif berdasarkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang rasional maupun persepsi, dan intuisi individu. Keterampilan berpikir kreatif sebagaimana yang diungkapkan oleh Munandar (2009) antara lain; keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), keterampilan

memperinci (*elaboration*), dan keterampilan mengevaluasi (*evaluation*).

Beberapa penelitian yang relevan seperti menurut Fajar (2017) menyatakan bahwa pengaruh penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu dan Ernalida (2019) terkait *Powtoon*: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif membuka pemikiran peneliti untuk merancang penelitian ini yang berjudul “*Project Based Learning Activities : Media Powtoon Dalam Pembelajaran IPA SD Untuk Menganalisis Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif untuk menganalisis bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan dapat menghasilkan sebuah produk yang mampu mengembangkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini sebagai kelompok eksperimen diperoleh melalui teknik *purposive sampling* yang menghasilkan satu kelas yaitu program studi PGSD Kelas D angkatan 2019. Penelitian ini akan memaparkan berupa kata-kata terhadap hasil yang diamati berupa perhitungan presentase keterampilan berfikir kreatif

berdasarkan lima aspek dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan lembar observasi keterampilan berfikir kreatif. Teknik pengumpulan data diperoleh berdasarkan analisis data yang dikumpulkan melalui angket dan lembar observasi yang telah divalidasi oleh para ahli terkait keterampilan berfikir kreatif. Teknik analisis pengolahan data dilakukan dengan metode observasi dengan 3 observer dengan menggunakan *checklist* pada setiap tahapan selanjutnya hasil observasi tersebut di analisis.

Kriteria yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap keterampilan berfikir kreatif mahasiswa dapat digambarkan melalui tabel di bawah ini.

Tabel. 1 Deskriptor Keterampilan Berfikir Kreatif

Aspek Keterampilan Berfikir Kreatif	Deskriptor Keterampilan Berfikir Kreatif
1. <i>Fluency</i> (Keterampilan Berfikir Lancar)	a) Mencetuskan banyak ide dalam media <i>powtoon</i> b) Memberikan banyak cara atau saran untuk mengembangkan media <i>powtoon</i>
2. <i>Flexibility</i> (Keterampilan Berfikir Luwes)	a) Menghasilkan gagasan yang kreatif b) Dapat melihat sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda c) Mampu mengubah pemikiran atau pandangan
3. <i>Originality</i> (Keterampilan Berfikir Orisinal)	a) Mampu mewujudkan sesuatu yang inovatif b) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang menarik

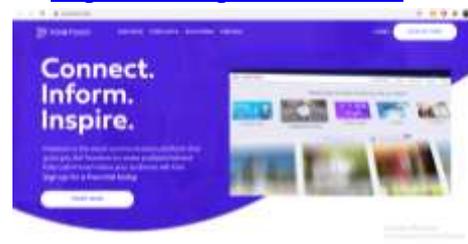
4. <i>Elaboration</i> (Keterampilan Memerinci)	a) Mampu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan b) Mampu memerinci detail-detail suatu objek sehingga menjadi lebih menarik
5. <i>Evaluation</i> (Keterampilan Menilai)	a) Mampu memberikan penilaian terhadap media b) Mampu memperbaiki hasil penilaian menjadi lebih baik lagi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *powtoon* yang dibuat oleh mahasiswa merupakan salah satu bentuk penugasan dari kurikulum KKNi berupa tugas proyek. Tahapan dalam proses pembuatan media ini diawali dengan analisis kurikulum di SD pada kelas rendah, selanjutnya mengkaji silabus dan membuat rancangan proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan media *powtoon* ini antara lain;

1. Mengunjungi web

<https://www.powtoon.com/>



2. Selanjutnya, kita dapat login dengan *username* dan *password* yang sudah kita miliki atau *sign up free* jika belum memiliki akun.

3. Setelah selesai berhasil untuk *login* masuk kedalam aplikasi *powtoon* dengan klik tombol *start*

untuk memulai, kemudian bisa memilih *free templates* yang sesuai dengan video animasi yang akan dibuat dengan klik *use*

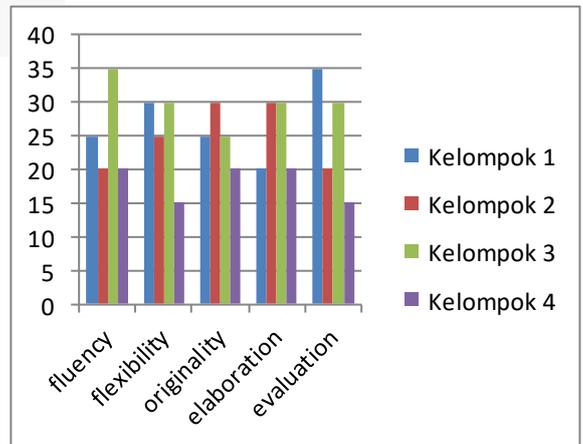


4. Tampilan *powtoon* akan menampilkan *type* yang dipilih, kemudian dapat mulai untuk membuat materi pada *powtoon*.



Berdasarkan tugas proyek pembuatan media *powtoon* seperti di atas diperoleh hasil keterampilan berfikir kreatif pada penelitian ini yang mengukur lima aspek yaitu keterampilan berfikir lancar (*fluency*), keterampilan berfikir luwes (*flexibility*), keterampilan berfikir orisinal (*originality*), keterampilan memerinci (*elaboration*), dan keterampilan menilai (*evaluation*). Hasil observasi yang diperoleh melalui penilaian produk terhadap keterampilan berfikir kreatif yang dimiliki oleh mahasiswa pada setiap kelompok. antara lain sebagai berikut:

5. Salah satu hasil proyek media *powtoon* yang dihasilkan oleh mahasiswa dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gbr.1 Grafik Keterampilan Berfikir Kreatif

Berdasarkan gambar di atas terlihat setiap aspek keterampilan berfikir kreatif yang dihasilkan melalui tugas proyek pembuatan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA yang terdiri dari 4 kelompok.

1. Aspek *Fluency* (Keterampilan Berfikir Lancar)

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap hasil produk media *powtoon* yang telah dibuat oleh setiap kelompok terhadap aspek *fluency* (keterampilan berfikir lancar) diperoleh bahwa pada kelompok 1 sebesar 25% mahasiswa dalam kelompok mampu memberikan saran yang terhadap pemilihan template yang sesuai digunakan untuk membuat media, akan tetapi tidak semua mahasiswa dalam kelompok yang mampu mencetuskan ide-idenya, ada beberapa mahasiswa yang hanya mengikuti saran dari teman kelompoknya saja. Sebesar 20% dari mahasiswa yang berada kelompok 2 juga belum berhasil untuk mampu memberikan banyak cara dalam pemilihan template pada media. Sebesar 35% mahasiswa pada kelompok 3 memiliki keterampilan berfikir lancar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok sebelumnya dilihat dari cara setiap mahasiswa dalam berdiskusi ketika mencetuskan ide dan saran dalam pengembangan media *powtoon*. Sedangkan pada kelompok 4 sebesar 20% justru kurang mampu untuk memberikan cara yang perlu

dilakukan dalam membuat tampilan media *powtoon* yang sesuai dengan materi yang telah dipilih.

2. *Flexibility* (Keterampilan Berfikir Luwes)

Pada aspek *flexibility* (keterampilan berfikir luwes) terlihat sebesar 30% pada kelompok 1, mahasiswa mampu untuk menuangkan ide-ide kreatif dan membuat rancangan *powtoon* terlihat menarik, sedangkan 25% pada kelompok 2, mahasiswa sudah mampu memberikan pandangan yang tepat terhadap media akan tetapi belum mampu untuk menghargai pendapat dari pemikiran yang dituangkan oleh teman yang lain. Selanjutnya sebesar 30% pada kelompok 3, mahasiswa sudah mampu memberikan pandangan dan menghasilkan ide yang membangun terhadap pengembangan media dan sebesar 15% pada kelompok 4 terlihat belum mampu untuk menuangkan ide dan kebingungan dalam merancang media yang akan dibuat.

3. *Originality* (Keterampilan Berfikir Orisinal)

Aspek *originality* (keterampilan berfikir orisinal) bertujuan untuk melihat seberapa besar keterampilan mahasiswa dalam memberikan ide-ide terbaru yang belum pernah dituangkan oleh orang lain sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh sebesar 25% mahasiswa pada kelompok 1 mampu memberikan sesuatu yang inovatif dan membuat gambar-gambar yang menarik, sedangkan

pada kelompok 2 sebesar 30% mahasiswa terlihat sangat mampu untuk melihat sesuatu yang lebih menarik dan mengembangkannya menjadi sesuatu yang lebih inovatif dan kreatif. Pada kelompok 3 sebesar 25% mahasiswa juga sudah mampu untuk membuat konten yang menarik di dalam media *powtoon*. Pada kelompok 4 hanya sebesar 20% dari mahasiswa yang berada didalam kelompok yang mampu mencetuskan ide dan membuat suatu pembaharuan yang kreatif pada media.

4. Elaboration (Keterampilan Memerinci)

Sebesar 20% mahasiswa pada kelompok 1 dan 4 mampu untuk mengembangkan gagasan dari ide yang telah dicetuskan dalam bentuk media *powtoon*, selanjutnya mahasiswa belum mampu untuk memerinci lebih detail terkait objek didalam media dan menambahkan gambar, konten, ataupun animasi yang lebih menarik. Sedangkan sebesar 30% mahasiswa pada kelompok 2 dan 3 terlihat lebih serius dalam memerinci setiap isi yang ada didalam media sehingga objek yang terlihat pada media terlihat lebih variatif dan menarik.

5. Evaluation (Keterampilan Menilai)

Berdasarkan hasil proyek berupa media *powtoon* terlihat pada setiap kelompok sudah mampu untuk memberikan keterampilan terbaik mereka dalam proses pembuatan media *powtoon*. Hasil evaluasi keterampilan menilai yang

dihasilkan dari produk diperoleh bahwa 35% mahasiswa pada kelompok 1, 20% mahasiswa pada kelompok 2, 25% mahasiswa pada kelompok 3, dan 15% mahasiswa pada kelompok 4 mampu memberikan penilaian terhdap produk yang telah dibuat serta mampu memberikan perbaikan terhadap hasil penilaian dan menjadikan produk media *powtoon* lebih baik lagi.

SIMPULAN

Hasil yang diperoleh berupa nilai presentase keterampilan berfikir kreatif dari aktivitas pembelajaran proyek yang dihasilkan oleh mahasiswa pada kelompok 1 sebesar 27%, kelompok 2 sebesar 25%, kelompok 3 sebesar 30%, dan kelompok 4 sebesar 18% dari proses pembuatan media *powtoon* di dalam pembelajaran IPA SD dan pembahasan terkait *project based learning activities* yang telah dilakukan oleh mahasiswa PGSD memberikan kesimpulan bahwa melalui proses pembuatan media *powtoon*, keterampilan berfikir kreatif mahasiswa dari kelima aspek yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *evaluation* berdasarkan hasil analisis berupa angket dan lembar observasi diperoleh mampu menumbuhkan keterampilan berfikir kreatif mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, I.K., Setyono, H.S., dan Amri, S. 2011. *Pembelajaran Akselerasi (Analisis Teori dan Praktek Serta Pengaruhnya Terhadap Mekanisme Pembelajaran dalam Kelas Akselerasi)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ernalida. 2019. *Powtoon : Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*. Universitas Sriwijaya : Jurnal LOGAT
- Fajar. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. UPI : Jurnal EDUTCEHNOLOGIA
- Laksmi, Juwita Ayu, Nursasi Handayani, Endang Suarsini. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang*. Universitas Negeri Malang: Pendidikan Hayati
- Lasiki, Desrianty Amrun. 2014. *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Menyikapi Pengaruh Globalisasi Melalui Media Audio Visual Di Kelas IV SDN 1 Voaa Kecamatan Bintauna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara*. Technomedia Journal (TMJ)
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: P edagogia.