

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Bagi Guru Madrasah Aliyah Amuntai

**Harja Santana Purba*, Novan Alkaf Bahraini Saputra, dan Muhammad
Hifdzi Adini**

Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, PMIPA FKIP ULM,
Banjarmasin, Indonesia

harja.sp@ulm.ac.id

Abstrak: Pandemi Covid-19 menyebabkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi pilihan yang harus diambil oleh para guru. Kekurangan pada PJJ ini salah satunya adalah terbatasnya cara penyampaian materi yang menarik kepada siswa oleh guru. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah *Powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang dapat menghasilkan media pembelajaran berbentuk video animasi. Tujuan dari pengabdian ini yaitu memberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran yang menarik menggunakan *Powtoon*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini, antara lain (1) penyusunan modul panduan dan pelatihan penggunaan *Powtoon*, (2) memberikan pelatihan pengetahuan mendasar mengenai penggunaan *Powtoon*, (3) memberikan gambaran cara menerbitkan media pembelajaran yang dihasilkan *Powtoon*, dan (4) diskusi dan tanya jawab. Sasaran kegiatan ini adalah para guru pengampu mata pelajaran yang berbeda-beda dan tersebar di 4 sekolah Madrasah Aliyah di Amuntai berjumlah 27 orang. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, sebagian besar peserta menyatakan pelatihan ini sangat bermanfaat dan berkontribusi meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* dinilai mampu digunakan sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Pelatihan; *Powtoon*

Abstract: *The Covid-19 pandemic has made Distance Learning a choice that teachers must take. One of the shortcomings of this distance learning is the teacher's limited way of delivering interesting material to students. To overcome this, it is necessary to develop interesting learning media. One application that can be used is Powtoon. Powtoon is a web-based application that can produce learning media in the form of animated videos. The purpose of this service is to provide training in the development of interesting learning media using Powtoon. The methods used in this activity include (1) preparation of guide modules and training on the use of Powtoon, (2) providing training in basic knowledge on the use of Powtoon, (3) providing an overview of how to publish learning media produced by Powtoon, and (4) discussion and question and answer. This activity targets teachers who support different subjects and are spread across 4 Madrasah Aliyah schools in Amuntai, totalling 27 people. Based on the survey results, most of the participants stated that this training was very useful and contributed to improving the knowledge and skills of teachers in using the Powtoon application. Powtoon is considered capable of being used as a tool to develop interesting and fun learning media.*

Keywords: *Learning Media; Training; Powtoons*

© 2021 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received :16 Agustus 2021 Accepted:11 November 2021 Published: 12 November 2021
DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.3844>

How to cite: Purba, H. S., Saputra, N. A. B., & Adini, M. H. (2021). Pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan *powtoon* bagi guru madrasah aliyah amuntai. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 385-390.

PENDAHULUAN

Hingga pertengahan tahun 2021 Pandemi covid-19 tidak juga membaik dimana masih ada sekitar 2.615.529 kasus dengan angka kematian 68.129 per 14 juli 2021 di negara Indonesia (kawalcovid19.id, 2021). Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) yang seyogyanya akan dilaksanakan pada bulan juli 2021 ini mendapatkan hambatan dimana laju peningkatan kasus covid-19 tidak juga menurun. Beberapa sekolah baik di pulau jawa, bali dan kalimantan membatalkan PTM (Kompas.com, 2021) (kalsel.prokal.co, 2021). Sehingga pembelajaran jarak jauh (PJJ) memiliki kemungkinan tinggi untuk tetap diterapkan hingga pembelajaran semester ganjil 2021/2021 berakhir dan penggunaan teknologi dalam proses PJJ akan menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran akan meningkatkan beberapa aspek seperti aspek kemudahan akses, kemudahan berbagi, daya interaktivitas dan daya tarik siswa dimana hal ini dapat meningkatkan daya belajar siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran. Penggunaan teknologi media pembelajaran video berbasis animasi salah satunya. Pada masa pandemi ini, model pembelajaran menggunakan video lebih diminati dibandingkan model lainnya seperti *powerpoint*, penugasan dan diskusi kelompok (Kharisma et al., 2020). Salah satu kelebihan dari video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien.

Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk video berbasis animasi,

diantaranya yaitu *videoscribe*, *PowToon*, *animaker*, dan sebagainya (Munir, 2012). Pembelajaran dengan menggunakan video berbasis animasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Sutisna et al., 2019). Adapun *Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang memiliki antarmuka mirip dengan *powerpoint* namun memiliki kelebihan pada banyaknya fitur tambahan khususnya animasi yang tidak ada di *powerpoint*.

Ada berbagai jenis animasi yang dapat digunakan pada *powtoon*, seperti animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Selain itu hal tersebut, dapat juga ditambahkan berbagai gambar, video, audio dan teks serta berbagai jenis data lainnya yang diperlukan dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Penelitian mengenai penggunaan *Powtoon* telah dilakukan di berbagai tingkat pendidikan, seperti Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan tingkat pendidikan yang sederajat dengan ketiga tingkat pendidikan yang telah disebutkan sebelumnya (Pratiwi et al., 2021). Media pembelajaran yang dikembangkan dengan *powtoon* dapat mengembangkan imajinasi siswa dan *common sense* serta meningkatkan motivasi, perhatian, ketertarikan dan partisipasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pratiwi et al., 2021; Syafitri et al., 2018). Penelitian dengan metode eksperimen membuktikan bahwa kelas yang menggunakan *powtoon* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari kelas dengan pembelajaran tanpa menggunakan *powtoon* (Puspitarini et

al., 2019). *Powtoon* dapat digunakan diberbagai tipe kelas dan tidak terbatas pada materi yang diajarkan (Pais et al., 2017).

Sejumlah manfaat yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon* yaitu (a) pembelajaran menjadi lebih efektif, (b) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, (c) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan (d) meningkatkan ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran (Deliviana, 2017). Selain itu media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan *powtoon* juga dinilai sangat efektif karena dapat menghindarkan para siswa dari kebosanan dalam proses pembelajaran (Anggita, 2020). Berdasarkan banyaknya keuntungan yang telah disebutkan, maka pemilihan aplikasi *powtoon* pada pelatihan bagi guru dimasa pandemi ini dinilai tepat. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *powtoon* memanfaatkan teknologi yang perlu didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah (Awalia et al., 2019).

Berdasarkan wawancara informal dengan 2 guru sekolah Madrasah Aliyah di Kota Amuntai yang juga merupakan kepala sekolah dari kedua sekolah tersebut, diperoleh informasi bahwa guru mengalami kesulitan dalam memberikan pembelajaran jarak jauh. Tidak semua pengajar memiliki kompetensi kepiawaian dalam menggunakan beberapa aplikasi yang dapat memberikan variasi dalam pengajaran. Untuk memberi alternatif solusi dari masalah tersebut, pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan Pendidikan Komputer adalah “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* Bagi Guru Madrasah Aliyah Amuntai”. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Powtoon* untuk peningkatan kompetensi pengajar dalam membuat media pembelajaran berbentuk video

animasi untuk menghadapi pembelajaran jarak jauh pada pandemi Covid-19 ini.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara luring yang bertempat di Aula Madrasah Aliyah 2 Hulu Sungai Utara. Pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis, 17 Juni 2021 pukul 08.00–12.00 WITA. Peserta kegiatan ini terdiri dari empat sekolah yang menjadi tempat mahasiswa program studi pendidikan ilmu komputer melakukan kegiatan PKL. Empat sekolah tersebut yaitu MAN 1 HSU, MAN 2 HSU, Madrasah Aliyah Swasta Al Ukhuwah Amuntai dan Madrasah Ibtidayah Integral Al-Ukhuwah Amuntai dengan jumlah peserta 27 orang guru dari empat sekolah yang sebelumnya disebutkan. Tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) berjumlah 5 orang, yang terdiri dari 1 orang ketua dan 4 orang anggota pelaksana, yaitu 2 dosen dan 2 mahasiswa. Metode penjangkauan peserta dilakukan dengan sosialisasi penyebaran *flyer* dan penyebaran informasi kegiatan ke empat sekolah yang tadi telah disebutkan. Sasaran kegiatan ini adalah para guru madrasah aliyah dengan berbagai macam bidang. Selain itu, sosialisasi kegiatan ini juga dilakukan dengan memberikan undangan ke beberapa sekolah lain.

Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* Bagi Guru Madrasah Aliyah Amuntai secara lebih rinci dapat diuraikan sebagai berikut: (1) penyusunan modul panduan dan pelatihan penggunaan aplikasi *Powtoon*: materi dirancang dan dikembangkan oleh narasumber, (2) memberikan pelatihan pengetahuan mendasar mengenai penggunaan aplikasi *Powtoon*, (3) memberikan gambaran pengalaman bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*, dan (4) diskusi dan tanya jawab.

Poin (2), (3), dan (4) dilaksanakan saat kegiatan PkM berlangsung. Beberapa hal yang dipersiapkan dalam kegiatan PkM ini, yaitu: 1) penyusunan materi pelatihan, 2) penyusunan kepanitian bagi mahasiswa dan persiapan kegiatan karena kegiatan ini berbeda dari kegiatan biasanya, kegiatan dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan yang ketat. Metode yang digunakan untuk memperoleh umpan balik peserta terhadap kegiatan tersebut adalah dengan survei melalui *Google Form* mengenai manfaat pelatihan ini. Pertanyaan yang diberikan pada kuesioner terdiri dari lima kriteria yaitu Kebermanfaatan materi pelatihan (A), Penerapan materi pelatihan untuk media pembelajaran dikelas (B), Kesesuaian materi pelatihan dengan pekerjaan sehari-hari/permasalahan yang dihadapi (C), Kualitas penyampaian materi sangat baik dan mudah dipahami (D), dan Kefektifan sesi tanya jawab (D). Setiap pertanyaan akan dipetakan pada lima skala yaitu Sangat tidak setuju (1), Tidak setuju (2), Cukup setuju (3), Setuju (4), dan Sangat setuju (5).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan disaat pandemi *covid-19* masih dinilai belum terkendali sehingga perlu diterapkan protokol kesehatan yang ketat guna menjaga keselamatan bersama. Meski demikian, kegiatan ini memberikan dampak yang lebih luas karena peserta kegiatan dilatih dan diawasi secara langsung sehingga memiliki kemajuan yang lebih baik jika menggunakan tatap maya. Kegiatan ini disambut antusias dari para akademisi, Jumlah peserta untuk kegiatan pelatihan ini harus dibatasi sehingga tidak melanggar protokol kesehatan dikarenakan ukuran aula yang tidai terlalu besar. Narasumber kegiatan PkM ini merupakan anggota tim pengabdian masyarakat, yaitu Muhammad Ridhani. yang juga merupakan asisten laboratorium di Program Studi

Pendidikan Ilmu Komputer, dengan keahliannya di bidang media pembelajaran interaktif.

Tahap persiapan sebelum kegiatan dilaksanakan, tim pengabdian masyarakat melakukan penyusunan modul panduan penggunaan *Powtoon* dan melakukan berbagai persiapan teknis berbasis TIK. Tahap ini dilaksanakan dengan melakukan persiapan secara langsung di ruang 25 program studi pendidikan ilmu komputer maupaun rapat via aplikasi *zoom*.

Hal yang disiapkan berupa sosialisasi kegiatan ke empat sekolah Madrasah Aliyah yang menjadi tempat PKL mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FKIP ULM. Gambar menampilkan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan.



Gambar 1 Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Selanjutnya, kegiatan yang dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Juni 2021 ini memberikan pelatihan pengetahuan dasar mengenai penggunaan *powtoon* dengan langsung membuat media pembelajaran berdasarkan pada mata pelajaran yang diampu oleh setiap guru dan memberikan gambaran pengalaman bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran jika menggunakan *powtoon* serta dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Materi pelatihan antara lain: pengenalan, cara mengakses, praktik demonstrasi fitur, pengintegrasian materi belajar dan cara menyebarkan media pembelajaran yang dikembangkan dengan *powtoon*.

Pada kegiatan ini, peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan, peserta diminta praktik langsung menggunakan aplikasi *powtoon* dan mengembangkan media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang dipilih agar mampu memahami fitur-fitur *powtoon* yang tersedia. Peserta juga dapat bertanya langsung kepada narasumber dan tim yang siap sedia disekitar para guru jika ada kesulitan dalam praktiknya.

Pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan praktik langsung dengan bimbingan narasumber yang juga dibantu oleh tim. Demonstrasi dengan bimbingan narasumber dilakukan dengan menampilkan layar dengan praktik langsung penggunaan *tools* dan fitur yang ada di aplikasi *powtoon*.

Hal ini dimaksudkan agar peserta dapat memahami prosedur penggunaan *powtoon* agar dapat secara langsung bereksperimen mengenai berbagai kemungkinan yang bisa dihasilkan oleh *Powtoon*. Kegiatan ini menghasilkan *e-modul* panduan penggunaan aplikasi *powtoon* yang dibagikan kepada peserta dalam pelatihan. Selain itu para peserta juga mendapatkan sertifikat pelatihan sebagai bukti bahwa telah mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi *powtoon*.

Berdasarkan data dari 27 peserta yang mengikuti pelatihan ini, terdapat 22 orang yang telah mengisi survei yang dibagikan melalui *google form*. Hasil survei lengkap ditampilkan pada Tabel 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa sekitar 82% peserta menilai bahwa pelatihan yang dilaksanakan sangat bermanfaat. Pada aspek kemungkinan materi pelatihan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, terdapat 77% peserta setuju dan 4,8% sangat setuju untuk diterapkan. Selanjutnya pada aspek kesesuaian materi pelatihan dengan pekerjaan sehari-hari/permasalahan yang dihadapi, 82% peserta setuju bahwa

materi sudah sesuai dan 18% lainnya menilai sangat sesuai. Adapun aspek kualitas penyampaian yang sangat baik dan mudah dipahami dari narasumber dan tim disetujui oleh 77% peserta 19,8 % sangat setuju. Dan yang terakhir pada aspek keefektifan sesi tanya jawab berlangsung, 82% sangat setuju dan 14% sangat setuju.

Tabel 1 Hasil Survei Kegiatan

| Kriteria | Skala (Persen) | | | | |
|----------|----------------|---|-----|------|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A | - | - | - | 18,2 | 81,8 |
| B | - | - | 4,5 | 86,3 | 9,2 |
| C | - | - | - | 81,8 | 18,2 |
| D | - | - | 4,5 | 77,3 | 18,2 |
| E | - | - | 4,5 | 81,8 | 13,7 |

Pelatihan yang dilaksanakan berkontribusi meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik. Pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan hasil kualitas belajar (Hardiyanti et al., 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Powtoon* Bagi Guru Masrayah Aliyah Amuntai dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat berjalan lancar. Kegiatan ini menghasilkan *e-modul* panduan penggunaa *powtoon* tingkat dasar yang digunakan oleh peserta dalam pelatihan. Sebagian besar peserta menyatakan pelatihan ini sangat bermanfaat. Selain itu, kegiatan ini berkontribusi meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru atau pendidik dalam penggunaan *powtoon* sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar, sehingga menghasilkan peningkatan kualitas guru yang akan berdampak untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran *online* pada masa pandemi covid-19 ini. Untuk dapat lebih meningkatkan

keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kedepannya dapat dilakukan pelatihan aplikasi Canva atau iSpring.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 7(2), 44–52.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas iv sd. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran : manfaat dan problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar*, 1–6.
- 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.
- kasel.prokal.co. (2021). *PTM di Zona Oranye Ditunda, Satu SD dan 6 SMP di Banjarmasin Batal Dibuka | Radar Banjarmasin*.
- kawalcovid19.id. (2021). *Informasi terkini covid-19 di indonesia / KawalCOVID19*.
- Kharisma, N. N., Roesminingsih, M. V., & Suhanadji, S. (2020). Gambaran kebutuhan pembelajaran daring pkbm budi utama surabaya pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan NonFormal*, 15(1).
- Kompas.com. (2021). *Nasib sekolah tatap muka di tengah lonjakan covid-19: Tangerang batal, depok masih pantau Data Halaman all-Kompas.com*.
- Munir. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. In *Bandung: Alfabeta*. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating powtoon as a learning activity into a course on technological innovations as didactic resources for pedagogy programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(6), 120–131. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Pratiwi, M. S., Zulherman, & Amirullah, G. (2021). The use of the powtoon application in learning videos for elementary school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012115>
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono. (2019). Development of video media based on powtoon in social sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 198–205. <https://doi.org/10.24331/ijere.518054>
- Sutisna, E., Vonti, L. H., & Tresnady, S. A. (2019). The use of powtoon software program in teaching and learning process: The students’ perception and challenges. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 3(2), 81–85. <https://doi.org/10.33751/jhss.v3i2.1461>
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). An application of powtoon as a digital medium: Enhancing students’ pronunciation in speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2), 295. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i2.359>