

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK GURU- GURU SMP NEGERI 4 SINGARAJA

I Gede Bendesa Subawa¹, Ketut Agustini², I Nengah Eka Mertayasa³

^{1,2,3} Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email: bendesa.subawa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This service activity generally aims to introduce and train teachers at SMPN 4 Singaraja in making animated learning media with the powtoon application. The objectives of this service activity include explaining animated videos in learning, increasing teachers knowledge and understanding of how to make animated videos to support the learning process, improving teacher skills in creating animated video-based learning media, motivating teachers to always innovate in presenting learning materials during the pandemic by utilizing sophisticated animation technology. There are several methods used in this activity, namely: training, mentoring, project and evaluation methods. Based on the analysis of response questionnaires distributed to training participants consisting of teachers at SMPN 4 Singaraja, the following results were obtained: This activity has made a positive contribution, as evidenced by the results of the questionnaire analysis as follows: 93% of respondents stated that the training materials provided very helpful. As many as 90% of respondents stated that the material presented during this activity had opened up the insight of teachers about learning in the era of the industrial revolution 4.0. As many as 90% of respondents stated that the training activities had increased the skills of teachers about creating digital learning media. As many as 985% of respondents stated that this activity has motivated teachers to continue to innovate in providing interactive media. As many as 93% of respondents expressed their hope that there would be similar service activities to improve the knowledge and skills of teachers in preparing teaching media during the COVID-19 pandemic. Meanwhile, based on the results of the assistance carried out, several teachers at SMP N 4 Singaraja have been proficient in making video-based learning media with video scribe.

Keywords: Training, Mentoring, Powtoon, Animated Video

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini secara umum bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih guru-guru di SMPN 4 Singaraja dalam membuat media pembelajaran animasi dengan aplikasi powtoon. Tujuan kegiatan pengabdian ini meliputi menjelaskan video animasi dalam pembelajaran, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru-guru tentang cara membuat video animasi untuk mendukung proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video animasi, memotivasi guru-guru untuk selalu berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran di masa pandemi dengan memanfaatkan teknologi animasi. Ada beberapa metode yang digunakan dalam kegiatan P2M yaitu: metode pelatihan, pendampingan, penugasan dan evaluasi. Berdasarkan analisis angket respon yang disebarakan kepada peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru di SMPN 4 Singaraja, diperoleh hasil sebagai berikut: Kegiatan ini telah memberikan kontribusi positif kepada mitra pengabdian, dibuktikan dengan hasil analisis angket yaitu sebanyak 93% responden menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat. Sebanyak 90% responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa sangat setuju kalau kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 83% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif. Sebanyak 93% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan media ajar di masa pandemi covid-19. Sedangkan berdasarkan hasil pendampingan yang dilakukan, beberapa guru di SMP N 4 Singaraja telah mahir membuat media pembelajaran berbasis video dengan powtoon.

Kata kunci : Pelatihan, Pendampingan, Powtoon, Video Animasi

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia saat ini sedang menghadapi masalah yang besar sebagai dampak dari merebaknya pandemic Covid-19. Pemerintah di Indonesia menanamkan kebijakan untuk menyikapi permasalahan ini dengan memberlakukan social distancing kepada seluruh lapisan masyarakat. Bukan hanya itu, PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) juga diberlakukan di beberapa kota besar di Indonesia, dan kebijakan ini telah tertuang dalam PP Nomor 21 Tahun 2020. Kebijakan tersebut diberlakukan guna memutus mata rantai penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Hal ini ternyata berdampak pada berbagai aktivitas termasuk diantaranya aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran daring yang ditetapkan pemerintah, ditujukan kepada seluruh jenjang pendidikan dari TK hingga Perguruan Tinggi. Alternatif ini dipilih karena berkembangnya revolusi industri 4.0 sangat mendukung terlaksananya pembelajaran daring dari rumah, karena pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mengeliminasi waktu dan jarak dengan bantuan platform digital berbasis internet yang mampu menunjang pembelajaran untuk dilakukan tanpa adanya interaksi fisik antara pendidik dan peserta didik (Putra & Irwansyah, 2020).

Kondisi dilapangan saat ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring, atau pembelajaran yang dilakukan dirumah dengan bimbingan orang tua memiliki beberapa kendala salah satunya kurangnya bimbingan guru. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan komunikasi antara peserta didik dan guru selama melakukan proses belajar mengajar. Sehingga dengan adanya kendala tersebut menyebabkan peserta didik sulit memahami materi apa yang disampaikan oleh guru dan hal tersebut dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru. Guru masih tetap terpaku pada pembelajaran klasikal ataupun konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran meskipun sudah dalam basis online. Guru sebagai kunci dalam

pembelajaran, seharusnya senantiasa mengupayakan inovasi dan meningkatkan kualitas diri untuk mencapai kemajuan. Penyajian konten pembelajaran belum secara optimal menggunakan teknologi yang inovatif. Kurangnya pemanfaatan teknologi ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik sehingga proses belajar mengajar tidak dapat terlaksana dengan baik.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan menyajikan sebuah konten pembelajaran yang menarik bagi siswa tanpa harus mengurangi nilai esensial yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut. Pembuatan video pembelajaran berbasis animasi bisa dijadikan alternatifnya. Salah satu aplikasi dalam bentuk video animasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah aplikasi Powtoon. Aplikasi Powtoon mudah digunakan untuk kalangan atau latar belakang guru manapun. Sehingga guru-guru tidak akan merasa terbebani dalam menyediakan media pembelajaran serta siswa pun akan merasa termotivasi dalam belajar.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah metode ceramah, demonstrasi, Tanya jawab, diskusi, dan penugasan (project).

1. Metode ceramah

Metode ceramah digunakan ketika narasumber utama menjelaskan materi tentang teknologi dalam pembelajaran, pengertian animasi, video animasi, pengenalan aplikasi Powtoon.

2. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan ketika narasumber memberikan penjelasan terkait aplikasi Powtoon, mulai dari pengenalan menu, fitur-fitur, serta cara pembuatan video animasi.

3. Metode Tanya jawab dan Diskusi

Metode tanya jawab/diskusi digunakan ketika terdapat hal yang kurang dimengerti

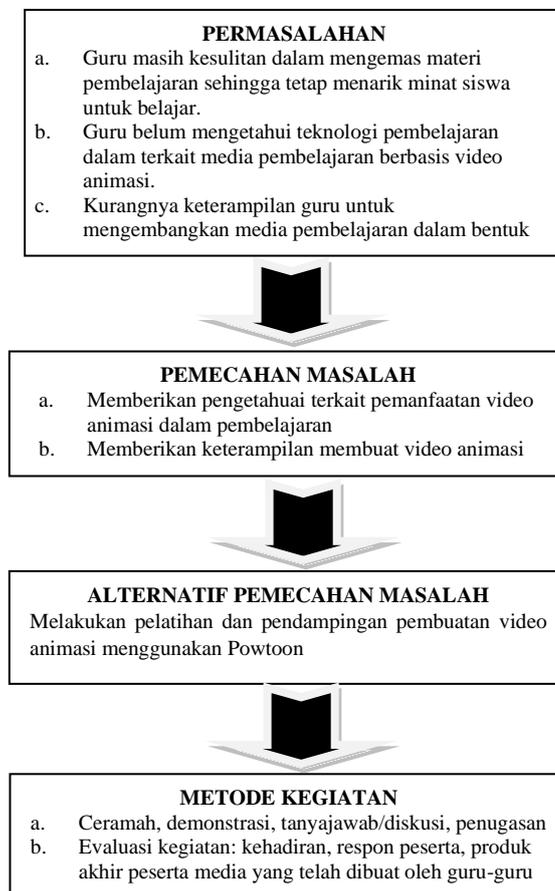
oleh peserta / guru terkait yang telah disampaikan oleh narasumber.

4. Metode penugasan (project)

Metode penugasan digunakan untuk melakukan evaluasi sejauh mana guru paham dengan materi yang telah dijelaskan melalui kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan.

Berangkat dari permasalahan yang dihadapi guru-guru di SMP N 4 Singaraja, Negara maka alternatif pemecahan masalah yang dilaksanakan dalam P2M ini dapat dilihat dalam diagram alur berikut (gambar 1). Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk

penerapan teknologi dalam mendukung pembuatan media pembelajaran sehingga membantu guru-guru dalam menyampaikan materi ajar dan pelatihan berupa workshop pembuatan media berbasis video animasi. Untuk memantapkan hasil pelatihan maka dilakukan kegiatan evaluasi media yang telah dihasilkan oleh guru-guru. Pelatihan yang dilakukan lebih fokus dalam memberikan informasi pengenalan serta cara pembuatan media berbasis video animasi berbasis video. Kemudian untuk hari selanjutnya dilakukan evaluasi media yang telah dibuat oleh guru-guru.



Gambar 1. Metode pelaksanaan

Proses evaluasi dilakukan saat berlansungnya kegiatan serta produk akhir yang dihasilkan oleh peserta.

1. Aspek yang dievaluasi

Aspek yang dievaluasi adalah kehadiran, respon peserta, serta penilaian produk yang dihasilkan baik dari sisi desain dan konten.

2. Teknik evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan instrument yang sesuai seperti kehadiran peserta dievaluasi berdasarkan daftar hadir, respon peserta dievaluasi menggunakan instrument respon, serta produk akhir dievaluasi berdasarkan instrument produk.

3. Indikator pencapaian program

Kriteria pencapai yang ditargetkan yaitu kehadiran peserta lebih dari 75%, respon peserta kegiatan berkategori baik, dan produk yang dihasilkan berkategori baik.

dari 75%, aktivitas berkategori baik, respon guru terhadap kegiatan berkategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan video scribe dilakukan di SMP negeri 4 Singaraja pada tanggal 21 dan 22 juni 2021 (gambar 2). Kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru SMP N 4 singaraja dengan menerapkan protokol kesehatan yang sangat ketat.



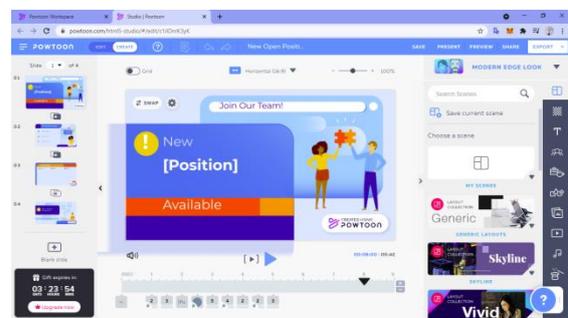
Gambar 2. Pelatihan hari pertama

Pada hari pertama, kegiatan dibuka oleh Kepala SMP Negeri 4 Singaraja, yang dilanjutkan dengan pelatihan. Metode pertama yang digunakan adalah ceramah yg memfokuskan pada materi pengenalan media pembelajaran animasi, melakukan pengenalan terkait media pembelajaran berbasis animasi, pengenalan powtoon dan registrasi di <http://powtoon.com>, serta pengenalan fitur-fitur serta contoh media pembelajaran yang bisa dibuat di powtoon.



Gambar 3. Tampilan utama <http://powtoon.com>.

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan music dan pengguna dapat menambahkan suara (Awalia et al., 2019). Powtoon memiliki fitur animasi sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang lebih mudah. Dengan menggunakan powtoon kita akan lebih mudah dalam membuat animasi untuk video atau presentasi. Kelebihan dari powtoon sendiri yakni interface dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran. Kelebihan media Powtoon adalah adanya fitur animasi yang beragam serta efek transisi yang lebih menggugah. Selain itu, pengaturan timeline pada aplikasi dapat dianggap lebih mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis. Pada Gambar 3 tampilan awal saat mengakses link <http://powtoon.com>.



Gambar 4. Tampilan Powtoon Studio

Kegiatan selanjutnya menggunakan metode demonstrasi untuk mempraktikkan sekaligus terkait cara penggunaan fitur-fitur. Para peserta di demonstrasikan tahap-demi tahap mulai dari membuat project baru, memilih template, membuat animasi, menyimpan project dan mengekspor project menjadi sebuah video animasi. Semua hal itu dikerjakan di powtoon studi seperti pada Gambar 4. Selama kegiatan demonstrasi dilakukan juga sesi diskusi atau

tanya jawab jika ada pertanyaan dan hal yang kurang di pahami peserta.

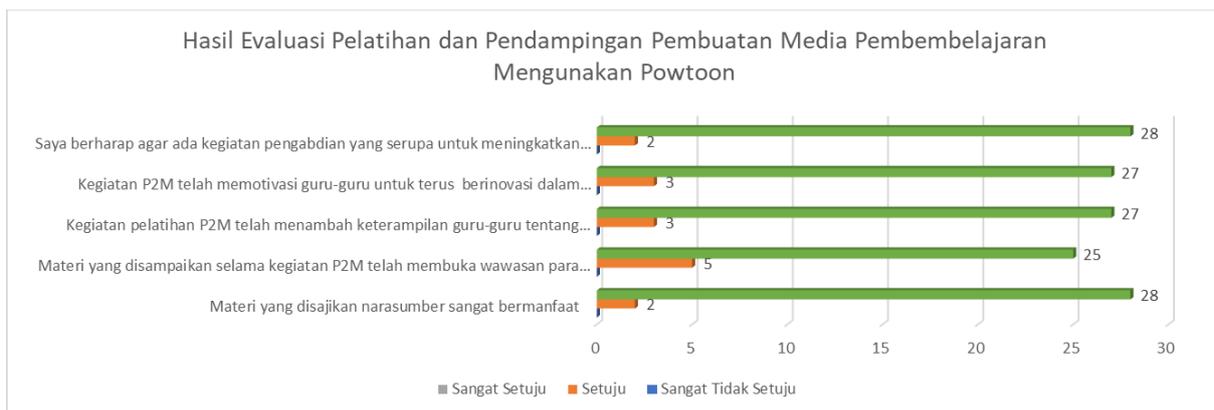
Untuk evaluasi terkait kegiatan hari pertama berdasarkan hasil diskusi secara umum peserta sangat antusias mendengarkan penjelasan dan menyimak demonstrasi. Hal ini terlihat dari aktifnya peserta bertanya sekaligus ikut mempraktikkan apa yang didemonstrasikan. Untuk kendala hanya dikarenakan masalah koneksi internet. Untuk mengakhiri sesi hari pertama para peserta diberikan penugasan yaitu memuat project baru yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing.

Pada hari kedua dilakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.



Gambar 5. Pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan powtoon

Berdasarkan penugasan yang diberikan hari, pada sesi ini dilakukan pendampingan membuat media pembelajaran yang sudah sempat dikerjakan peserta. Setelah pendampingan peserta diberikan kuesioner evaluasi terhadap kegiatan pengabdian ini. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Hasil respon peserta pelatihan

Berdasarkan analisis angket respon yang disebarkan kepada peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru di SMPN 4 Singaraja, diperoleh hasil sebagai berikut: Kegiatan ini telah memberikan kontribusi positif kepada mitra pengabdian, dibuktikan dengan hasil analisis angket sebagai berikut: Dari 30 peserta pelatihan terdapat 28 peserta atau 93% responden menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat. Sebanyak 27 peserta atau 90% responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak 27 orang atau 90% responden menyatakan bahwa sangat setuju kalau kegiatan

pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 25 orang atau 83% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif. Sebanyak 28 orang atau 93% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan media ajar di masa pandemi covid-19. Sedangkan berdasarkan hasil pendampingan yang dilakukan, beberapa guru di SMP N 4 Singaraja telah mahir membuat media pembelajaran berbasis video dengan powtoon.

Di masa pandemi seperti ini tentu dapat membantu serta memotivasi guru-guru dalam menambah sumber materi ajar yang akan digunakan dalam mengajar. Levie & Lenz (dalam Arsyad, 2013), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif. Fungsi kognitif media visual yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan melalui lambang visual atau gambar.
4. Fungsi kompensatoris. Fungsi kompensatoris media pembelajaran yaitu memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan P2M ini, dapat disimpulkan bahwa secara eksplisit kegiatan ini telah memberikan kontribusi yang positif terhadap guru-guru di SMP Negeri 4 Singaraja. Hal ini diperkuat dengan analisis angket menyatakan bahwa Sebanyak 93% responden menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat. Sebanyak 90% responden menyatakan sangat

setuju bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa sangat setuju kalau kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 83% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif. Sebanyak 93% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan media ajar di masa pandemi covid-19. Sedangkan berdasarkan hasil pendampingan yang dilakukan, beberapa guru di SMP N 4 Singaraja telah mahir membuat media pembelajaran berbasis video dengan powtoon.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- 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>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–117.
- Putra, S. R., & Irwansyah. (2020). Media Komunikasi Digital, Efektif Namun Tidak Efisien, Studi Media Richness Theory Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

- Berbasis Teknologi di Masa Pandemi.
Jurnal Global Komunika, 1(2), 1–13.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(2), 91–100.