*ISBN 978-623-5394-16-9*

# PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU-GURU SD DANA PUNIA DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN POWTOON

**Ni Putu Sri Ayuni[1], I Gusti Ngurah Agung Suryaputra[2*], Ni Wayan Yuningrat[2]**

[1]Program Studi Kimia, Jurusan Kimia, Universitas Pendidikan Ganesha
[2]Program Studi Kimia Terapan, Jurusan Kimia, Universitas Pendidikan Ganesha
*Email:surya@fulbrightmail.org

## ABSTRACT

*The Covid-19 pandemic has forced all schools, including SD Dana Punia Singaraja, to change learning mode from offline to online. However, the lack of knowledge of teachers to make interactive learning media, results in the difficulty of the students to understand the subject matter and eventually, the students feel bored during the class. To overcome this, the community service program aims to provide training and mentoring to teachers at Dana Punia Singaraja Elementary School in creating interactive learning media using Powtoon. During the activity, the teachers seemed very enthusiastic in participating in the training and mentoring. In addition, the teachers also succeeded in creating interactive media from one of the subject topics.*

***Keywords**: learning media, interactive media, Powtoon*

## ABSTRAK

Pandemi Covid-19 membuat semua sekolah, termasuk SD Dana Punia Singaraja, mengubah pembelajaran dari luring menjadi daring. Namun, kurangnya pengetahuan para guru untuk membuat media pembelajaran interaktif, membuat siswa sering mengalami kesusahan untuk memahami materi pelajaran dan merasa bosan selama pelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut, maka program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada para guru di SD Dana Punia Singaraja dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Powtoon. Selama kegiatan, para guru terlihat sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dan pendampngan. Selain itu, guru-guru juga berhasil membuat media interaktif dari salah satu topik mata pelajaran.

***Kata kunci:** media pembelajaran, media interaktif, Powtoon*

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia semenjak Maret 2020 telah membuat dunia pendidikan kalang kabut dan terpaksa beralih dari pendidikan tatap muka (luring) ke pendidikan daring. Bahkan, sampai awal 2022, pandemi Covid-19 yang diperkirakan berakhir, malah semakin menjadi dengan muncul varian baru Omicron. Pendidikan yang sempat dilakukan secara tatap muka terbatas akhirnya kembali dilakukan secara daring.

Pendidikan secara daring ini ternyata telah membuat *learning loss* di seluruh dunia. Dari survei yang dilakukan di 8 negara di awal-awal pandemi, para guru menyampaikan bahwa pendidikan daring hanya 50% efektif dibandingkan pendidikan tatap muka (Chen et al., 2021). Di Indonesia, *learning loss* ini juga terjadi di seluruh jenjang pendidikan, terutama di jenjang taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD). Para guru melaporkan bahwa indikasi *learning loss* ini terlihat dari semakin berkurangnya siswa yang mengikuti kegiatan daring dan singkatnya pembelajaran (Arzaqi & Romadona, 2021).

Pendidikan secara daring ini tentunya semakin berusaha ditingkatkan dengan menggunakan *best practices.* Dari hasil survei, terungkap bahwa baik para guru maupun siswa di sekolah

dasar menginginkan adanya media pembelajaran yang interaktif (Utomo et al., 2021). Hal ini tentunya bisa dipahami karena siswa di sekolah dasar masih berada di tahapan pembelajaran awal dan mudah merasa bosan. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif akan bisa meningkatkan motivasi siswa (Puspitarini & Hanif, 2019; Saputri et al, 2018).

Untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, yang sesuai dengan materi yang diberikan, guru-guru di sekolah dasar mengalami kesulitan, terutama karena pengetahuan untuk membuat animasi yang menarik sangat kurang. Software-software yang umum digunakan untuk membuat animasi, rata-rata tergolong susah sehingga memerlukan waktu untuk menguasainya. Kalaupun ada yang mudah dikuasai, rata-rata harganya lumayan tinggi untuk guru sekolah dasar. Untuk itu, diperlukan software yang cukup mudah dikuasai guru sekolah dasar dan harganya juga murah, bahkan kalau bisa gratis. Salah satu software yang memenuhi kriteria ini adalah Powtoon. Walaupun versi gratis Powtoon hanya bisa digunakan untuk membuat video animasi dengan durasi terbatas, namun hal ini masih dirasa cukup untuk keperluan guru-guru di sekolah dasar. Bahkan Powtoon juga sudah banyak diberikan kepada guru-guru di semua jenjang pendidikan (Astuti et al., 2021; Hardiyanti et al., 2020).

Saat terjadi pandemi, SD Dana Punia juga terpaksa harus melakukan pembelajaran secara daring dengan segala keterbatasannya. Bahkan, keterbatasan tersebut sampai saat ini belum banyak teratasi. Dari penuturan Bapak Kepala Sekolah, guru-guru di SD Dana Punia tidak terbiasa menggunakan teknologi untuk mengajar secara daring, walaupun tidak sampai gagap terhadap teknologi. Penguasaan terhadap media-media pembelajaran masih terbatas pada Microsoft Office, itupun tidak maksimal. Oleh karena itu, pembelajaran daring di SD Dana Punia sampai awal tahun 2022 ini masih sebatas memindahkan pertemuan tatap muka ke daring. Akibatnya, para siswa sering terlihat bosan dan sering juga tidak mengerti apa yang diajarkan. Pembelajaran kontekstual yang biasanya diberikan secara langsung akhirnya tidak tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru di SD Dana Punia dalam penggunaan software Powtoon untuk membuat media pembelajaran interaktif serta memberikan pendampingan kepada para guru di SD Dana Punia untuk membuat media pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan.

## METODE

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya adalah pelatihan dan pendampingan. Melalui metode ini, diharapkan nantinya guru-guru SD Dana Punia memahami cara penggunaan software Powtoon dan mampu menggunakannya untuk membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhannya. Keterkaitan metode yang digunakan dengan tujuan kegiatan P2M ini dapat dilihat pada Tabel 1.

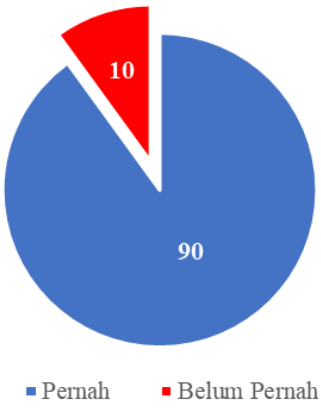
Tabel 1. Keterkaitan Tujuan dan Metode Kegiatan

| No | Tujuan | Metode |
|---|---|---|
| 1 | Memberikan pelatihan kepada para guru di SD Dana Punia dalam penggunaan software Powtoon untuk membuat media pembelajaran interaktif. | Pelatihan |
| 2 | Memberikan pendampingan kepada para guru di SD Dana Punia untuk membuat media pembelajaran interaktif sesuai | Pendampingan |

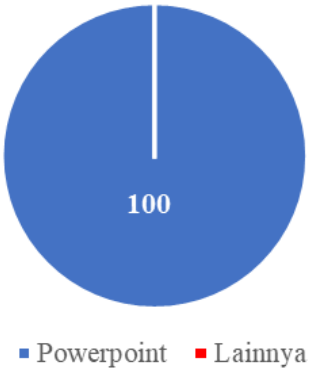
Evaluasi kegiatan pengabdian pada masyarakat ini didasarkan pada 2 hal, yaitu kemampuan para guru untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software Powtoon dan media pembelajaran yang dihasilkan. Kegiatan ini dikatakan berhasil jika minimal 80% guru mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software Powtoon dan media pembelajaran yang dihasilkan interaktif serta memudahkan siswa memahami konsep yang sedang dipelajari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

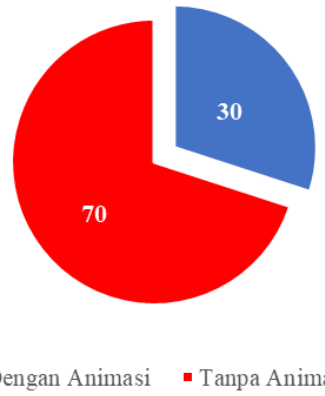
Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada hari Sabtu 16 Juli 2022 di SD Dana Punia Singaraja. Pelatihan ini diikuti oleh 20 orang guru di sekolah tersebut. Sebelum memberikan pelatihan pembuatan media interaktif dengan menggunakan Powtoon, tim pelaksana menggali sejauh mana pengetahuan para guru mengenai media interaktif dan software yang sering digunakan. Hampir semua guru di SD Dana Punia pernah membuat media pembelajaran (Gambar 1). Namun, para guru tidak mengetahui apakah media yang dibuat termasuk interaktif atau tidak. Untuk membuat media pembelajaran, semua guru menggunakan Microsoft Powerpoint (Gambar 2) dan hanya 30% saja yang menggunakan animasi (Gambar 3). Banyak guru memilih tidak menggunakan animasi pada Powerpoint karena dirasa susah dan memakan waktu yang lama.




Gambar 1. Persentase Jumlah Guru yang Pernah Membuat Media Pembelajaran

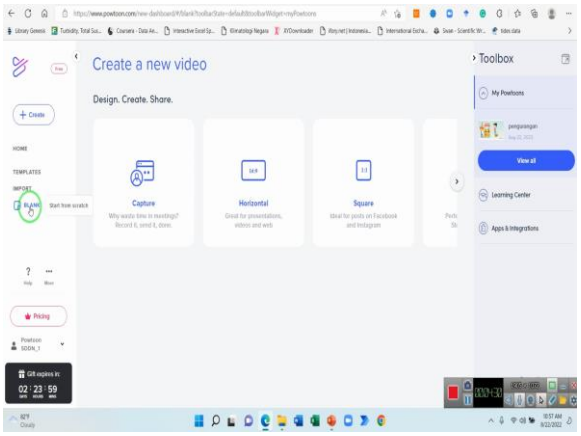


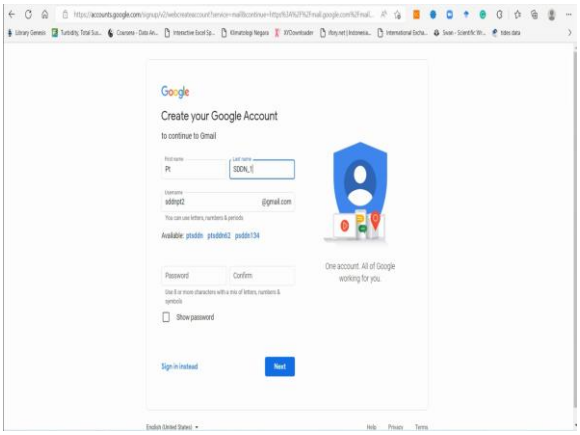

Gambar 2. Persentase Software yang Digunakan Para Guru untuk Membuat Media

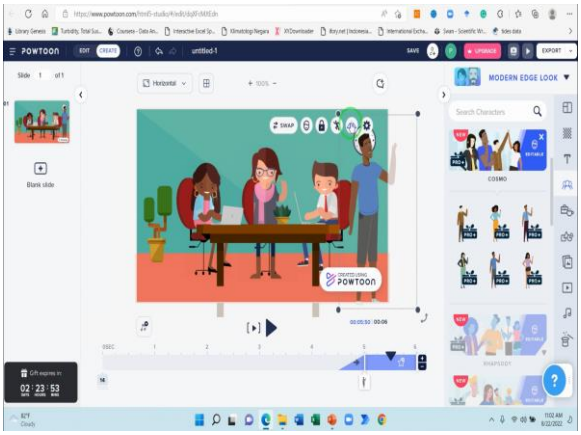


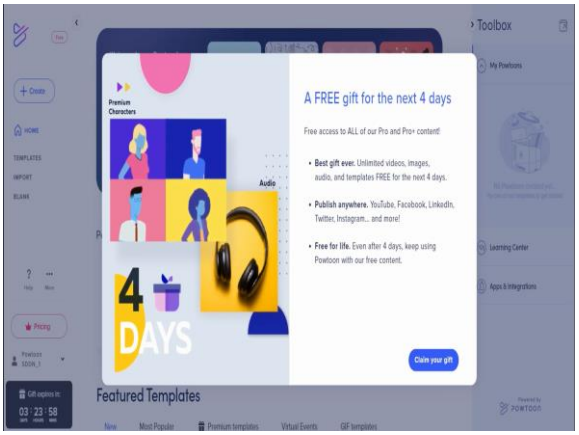

Gambar 3. Persentase Para Guru yang Menggunakan Animasi dalam Media Pembelajaran yang Dibuat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui pelatihan dan sekaligus bimbingan kepada para guru. Selama pelatihan, para guru diajak membuat media pembelajaran interaktif dari materi yang sulit dipahami oleh siswa. Untuk memudahkan pemahaman, pelatihan diberikan dalam 3 tahap yaitu pembuatan akun Powtoon, pengenalan fitur-fitur Powtoon, serta pembuatan media pembelajaran menggunakan Powtoon dan mengunduh medianya (Gambar 4-6).

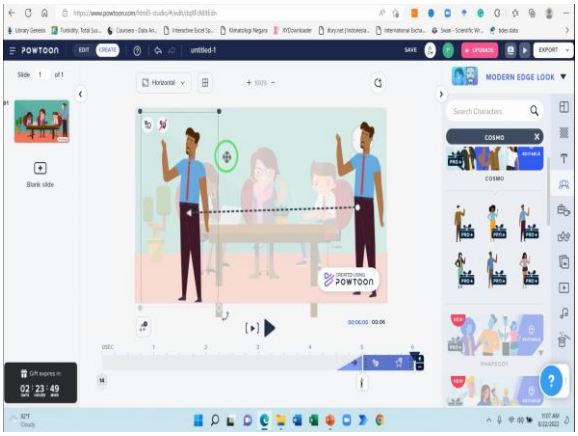


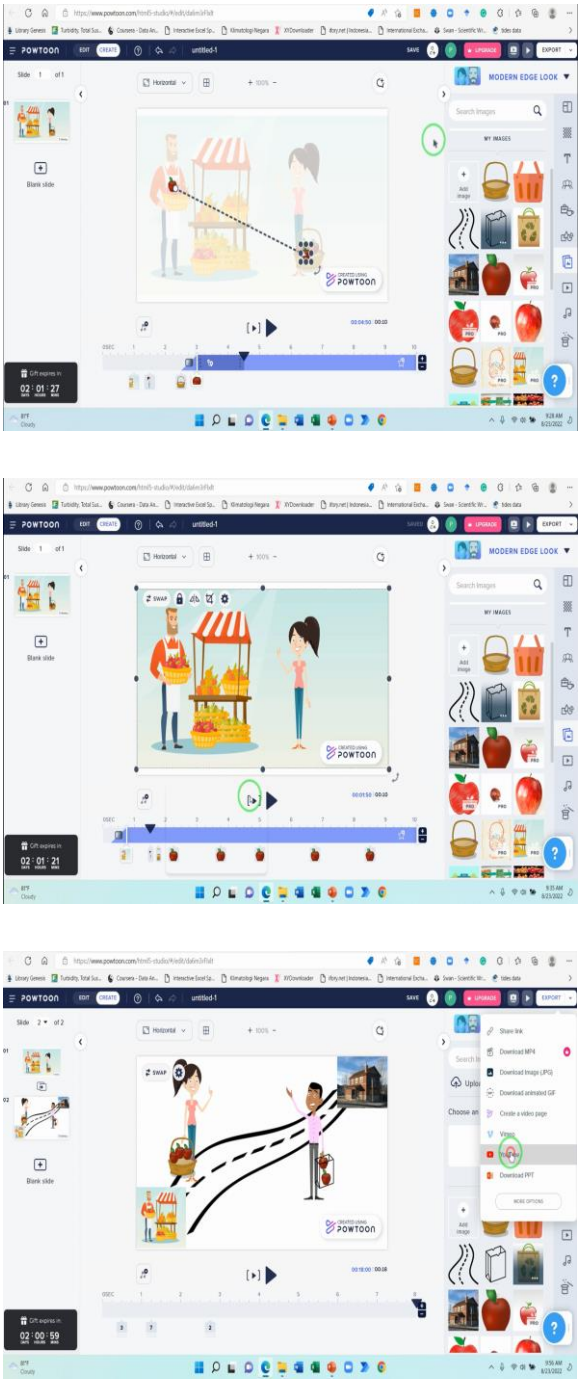




Gambar 4. Pembuatan Akun Powtoon




Gambar 5. Pengenalan Fitur Powtoon



Gambar 6. Membuat Media Pembelajaran Interaktif dan Mengunduh Medianya

Program pengabdian kepada masyarakat ini bisa dikatakan terlaksana dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari 2 hal. Pertama, para guru mengapresiasi program yang sangat mereka butuhkan ini. Selama ini mereka hanya mengetahui Powerpoint saja untuk membuat media pembelajaran. Pelatihan yang dibuat dalam tiga tahapan ini membuat para guru menjadi mudah untuk memahami proses menerjemahkan sebuah materi menjadi media pembelajaran yang interaktif. Kedua, melalui pelatihan ini, para guru sudah bisa menghasilkan media pembelajaran interaktif yang memudahkan materi untuk dipahami.

## SIMPULAN

Peningkatan kemampuan para guru dalam membuat media interaktif sangat diperlukan sehingga materi yang sulit bisa diterjemahkan ke dalam media interaktif yang mudah dipahami siswa. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilaksanakan dengan baik, terlihat dari antusiasme para guru dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan. Selain itu, guru-guru juga telah berhasil membuat media interaktif dari salah satu topik di mata pelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

Arzaqi, R. N., & Romadona, N. F. (2021). The Kindergarten's Headmaster View of the Potential

for Learning Loss in Early Childhood Education durung Pandemic COVID-19. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, *10*(2), 143-148.

Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Bhakti, Y. B. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon. *Jurnal Solma*, *10*(1), 61-69.

Basilaia, G., Dgebuadze, M., Kantaria, M., & Chokhonelidze, G. (2020). Replacing the classic learning form at universities as an immediate response to the COVID-19 virus infection in Georgia. *International Journal for*

*Research in Applied Science & Engineering Technology*, 8(III).

Carey, K. (2020). Is everybody ready for the big migration to online college? Actually, no. *The New York Times*. https://www.nytimes.com.

Chen, L. K., Dorn, E., Sarakatsannis, J., & Wiesinger, A. (2021). Teacher survey: Learning loss is global and significant. *Public & Social Sector Practice. McKinsey & Company*. Cojocariu, V.-M., Lazar, I., Nedeff, V., & Lazar, G. (2014). SWOT analysis of e-learning educational services from the perspective of their beneficiaries. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 116, 1999–2003.

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.

Kariadinata, R. (2010). Kemampuan visualisasi geometri spasial siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) kelas X melalui software pembelajaran mandiri. *Jurnal Edumat*, *1*(2), 1-13.

Latuheru, D. John, MP. 1998. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini. Depdikbud, Jakarta*.

McBrien, J. L., Cheng, R., & Jones, P. (2009). Virtual spaces: Employing a synchronous online classroom to facilitate student engagement in online learning. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(3), 1–17.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, *4*(2), 53-60.

Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Indriayu, M. (2018). Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: A challenge into learning in 21st century. *International Journal of Educational Research Review*, *3*(3), 1-8.

Singh, V., & Thurman, A. (2019). How many ways can we define online learning? A systematic literature review of definitions of online learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289–306.

Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.

Utomo, G. M., Setiawan, B., Rachmadtullah, R., & Iasha, V. (2021). What Kind of Learning Media do You Want? Need Analysis On Elementary School Online Learning. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 4299-4305.