



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan *Powtoon* untuk Guru SMPN 1 Selorejo

Umi Kholifah^{1*}, Prabakti Endramawan¹, M. Mei Fajar Nurokhim Arifki¹, Sauqi Rifa'I Hasan¹

¹Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Email koresponden: umikholidah@unipma.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 30 Juni 2023

Accepted: 18 Juli 2023

Published: 10 Agu 2023

Kata kunci:

Media Pembelajaran,
Powtoon,
Inovatif,
Variatif

A B S T R A K

Background: Pembelajaran daring yang diterapkan selama pandemi memberikan dampak pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Diperlukan media khusus agar tujuan pembelajaran tercapai. Platform yang digunakan untuk membuat media pembelajaran daring sangat beragam, salah satunya adalah *Powtoon*. Pelatihan *Powtoon* bagi guru dapat dijadikan solusi untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan variatif. **Metode:** SMPN 1 Selorejo sebagai sekolah yang terus melakukan inovasi menjadi sasaran pengabdian ini. Pelatihan diikuti oleh 40 orang guru SMPN 1 Selorejo. Tahapan pengabdian terbagi menjadi tiga yaitu perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi dan pasca kegiatan. **Hasil:** Semua tahapan pelatihan terlaksana dengan baik. Angket persepsi diberikan kepada peserta, berikut ini rata-rata perolehan skor: materi sebesar 78%, instruktur 80%, suasana kegiatan 80%, dan media pelatihan 78%. Peserta pelatihan dapat menyelesaikan delapan modul dengan baik. Pelatihan terkait dengan pembuatan media pembelajaran yang diharapkan dapat terus berlanjut dengan menggunakan *platform* yang lain.

A B S T R A K

Keywords:

Learning Media,
Powtoon,
Innovative,
Various

Background: Online learning implemented during the pandemic had an impact on the learning media used by teachers. Special media are needed so that learning objectives are achieved. The platforms used to create online learning media are very diverse, one of which is *Powtoon*. *Powtoon* training for teachers can be used as a solution to produce innovative and varied learning media. **Methods:** SMPN 1 Selorejo as a school that continues to innovate is the target of this dedication. The training was attended by 40 teachers of SMPN 1 Selorejo. The stages of community service are divided into three, namely planning, implementation and evaluation and post-activity. **Results:** All stages of the training were carried out well. Perception questionnaires were given to the participants, following were the average scores: material 78%, instructor 80%, activity atmosphere 80%, and training media 78%. The trainees can complete the eight modules well. The training is related to the creation of learning media which is expected to continue using other platforms.



© 2023 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Wabah Covid-19 membawa dampak yang sangat besar pada berbagai bidang. Banyak penyesuaian yang harus dilakukan agar semua aspek kehidupan dapat berjalan normal meskipun dalam kondisi serangan wabah. Kebijakan *Work From Home* (WFH) banyak dijadikan solusi untuk pembatasan interaksi. Kementerian Pendidikan Indonesia membuat kebijakan untuk meliburkan sekolah dan mengganti Proses Belajar Mengajar (PBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Pembelajaran secara daring membawa banyak konsekuensi bagi semua pelakunya (Siahaan et al., 2020).

Dampak tersebut antara lain materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian menggantinya dengan tugas lain, guru banyak memberikan tugas, akses informasi yang terkendala oleh sinyal. Dari pihak guru antara lain koreksi tugas siswa yang menumpuk dan model serta metode pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran menjadi hal yang cukup mendapat perhatian. Pembelajaran yang semula menggunakan lebih banyak waktu kelas harus diubah dan disesuaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Platform pembelajaran daring telah banyak tersedia namun guru dan siswa masih menemui banyak kesulitan untuk menggunakannya. Sehingga pada posisi ini guru dan siswa sama-sama belajar terkait dengan teknologi pembelajaran.

Guru sebagai penyampai informasi tidak boleh tertinggal oleh siswanya. Guru harus melakukan inovasi setiap hari agar dapat mengimbangi siswa. Seiring dengan berjalannya waktu guru sudah terbiasa dengan sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* antara lain aplikasi *zoom*, *google classroom*, *google meet*, *moodle* maupun media penyampai pesan seperti *whatsapp* dan *telegram* (Assidiqi & Sumarni, 2020; Janattaka, 2021; Sulastri & Sukabumi, 2020; Wintarti & Abadi, 2021). Platform yang digunakan untuk membuat media pembelajaran juga telah banyak tersedia. Salah satu platform yang dapat menyediakan layanan untuk membuat beragam jenis media adalah *Powtoon* (Anggita, 2020; Febriani Putri, 2021).

Aplikasi *Powtoon* adalah aplikasi *web online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya yaitu animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan menggunakan pengaturan *time line* yang sangat sederhana (Anggita, 2020; Nurdiansyah et al., 2018; Pais et al., 2017). Secara rinci berikut ini adalah *feature* dari *Powtoon* yaitu *Animated Explainer*, *Video*, *Social media*, *Character Builder*, *Whiteboard*, *Presentation*, *Screen recording*, dan *Text to Speech* (Anggita, 2020). *Powtoon* dapat menjadi alternatif platform pembuat aplikasi secara online yang mudah digunakan oleh siapa saja. Tidak memerlukan instalasi, cukup mengakses website www.PowToon.com.

Powtoon merupakan salah satu dari enam *software* animasi terbaik tahun 2020 (Sholihah, 2020). Media pembelajaran yang dihasilkan oleh *Powtoon* lebih menarik dan beragam sehingga mampu merangsang motivasi dan minat belajar siswa. Platform ini dapat digunakan untuk beragam subyek atau mata pelajaran pada berbagai jenjang pendidikan mulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi.

SMPN 1 Selorejo mempunyai visi menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mempermudah proses belajar siswa. Platform *Powtoon* cocok digunakan untuk mendukung visi tersebut. Berdasarkan hal tersebut ide untuk melakukan pelatihan ini muncul. Tujuan dari penelitian ini adalah *Powtoon* dapat dijadikan solusi untuk menghasilkan media pembelajaran yang

inovatif dan variatif pada semua mata pelajaran. Pelatihan ini dapat dijadikan pembuka untuk jenis media pembelajaran lain yang bermanfaat untuk proses pembelajaran pada umumnya.

METODE

Dalam proses pengabdian ini tahapan metode dibagi menjadi tiga yaitu perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi dan pasca kegiatan. Berikut ini adalah rincian dari tiap tahapan tersebut:

1. Perencanaan

Adalah tahapan sebelum kegiatan pengabdian ini dilakukan. Dalam perencanaan hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan administrasi dan perijinan terkait pelatihan
- b. Pengabdian mengurus perijinan penelitian melalui pihak terkait sesuai dengan prosedur yang berlaku.
- c. Mengidentifikasi kebutuhan sekolah terkait media pembelajaran.
- d. Pengabdian melakukan survei kepada guru sebagai peserta pelatihan ini. Pengabdian mengumpulkan informasi kebutuhan sekolah terkait dengan media pembelajaran. Wawancara dilakukan pada beberapa guru mata pelajaran untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk penyusunan modul.
- e. Merencanakan dan membuat modul pelatihan sesuai dengan kebutuhan sekolah
- f. Modul pelatihan dikemas sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh peserta pelatihan. Modul juga didesain untuk dapat dipraktikkan sendiri tanpa adanya instruktur. Pengabdian juga membuat kuisioner yang bertujuan meminta tanggapan peserta setelah mengikuti pelatihan.

2. Pelaksanaan

- a. Melakukan pelatihan secara bertahap sesuai modul

Dalam pelatihan ini terdapat 8 modul yang harus diselesaikan oleh peserta pelatihan. Rincian modul tersebut adalah yaitu : (1) Modul 1 dengan tema Presentasi dengan *Powtoon*; (2) Modul 2 dengan tema *Video from Power Point*; (3) Modul 3 dengan tema *White Board Animation 1*; (4) Modul 4 dengan tema *White Board Animation 2*; (5) Modul 5 dengan tema *Animated Explainer 1*; (6) Modul 6 dengan tema *Animated Explainer 2*; (7) Modul 7 dengan tema *Screen and cam recording 1*; (8) Modul 8 – *Screen and cam recording 2*. Pada setiap akhir modul akan ada test atau proyek yang harus dikerjakan oleh peserta pelatihan sebagai tanda telah menyelesaikan pembelajaran pada modul tersebut.

- b. Memberikan angket persepsi kepada peserta pelatihan.

Setelah peserta menyelesaikan semua modul, maka peserta akan mengisi angket persepsi yang dibagikan oleh pengabdian. Hal yang dikaji dalam angket antara lain materi pelatihan, instruktur pelatihan, suasana pelatihan, dan media yang digunakan untuk pelatihan (Fransisca et al., 2021a).

- c. Meminta peserta pelatihan mencoba media buaatannya kepada siswa dan melihat responnya.

Pengabdian sebagai instruktur akan meminta peserta pelatihan untuk menguji cobakan media yang telah dibuat kepada siswa dan dilihat responnya. Diharapkan siswa dapat memberikan respon yang positif.

3. Evaluasi dan Pasca Kegiatan

- a. Menganalisis hasil angket persepsi mahasiswa.
Hasil angket yang sudah masuk akan dianalisis sehingga didapatkan kesimpulan tentang kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan.
- b. Monitoring
Pengabdian melakukan pemantauan dan pendampingan pada peserta pelatihan secara online apabila dibutuhkan.
- c. Pelaporan
Proses pembuatan laporan dan evaluasi akhir untuk kelanjutan program. (Siahaan et al., 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan Powtoon bagi guru SMPN 1 Selorejo ini berjalan dengan baik. Secara rinci berikut adalah tabel ketercapaian kegiatan pengabdian.

Tabel 1. Persentase Sampel Penelitian

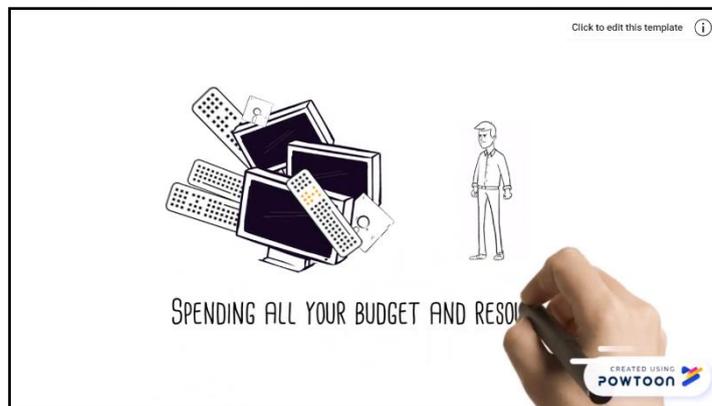
No	Tahap	Ketercapaian	Hambatan	Penyelesaian
	Perencanaan	Baik	Pada saat proses pembuatan modul ada beberapa bab yang memerlukan video tambahan agar peserta dapat mempelajarinya secara mandiri.	Membuat video yang dibutuhkan sebagai tambahan modul.
	Pelaksanaan			
	Modul 1 - Presentasi dengan Powtoon	Baik	Banyak yang masih belum mempergunakan tampilan yang variatif	Memberikan contoh PPT Powtoon yang variatif dengan penggunaan <i>feature</i> yang maksimal
	Modul 2 - <i>Video from Power Point</i>	Baik	-	-
	Modul 3 - <i>White Board animation 1</i>	Baik	Peserta masih kesulitan dalam mengatur waktu transisi.	Mencoba berulang-ulang dengan memperhatikan video petunjuk pembuatan.
	Modul 4 - <i>White Board animation 2</i>	Baik	-	-
	Modul 5 - <i>Animated Explainer 1</i>	Baik	-	-
	Modul 6 - <i>Animated Explainer 2</i>	Baik	Kesulitan dalam <i>rendering</i> . Menyatukan <i>dubbing</i> dengan video yang sudah dibuat.	Memperkuat koneksi internet dan <i>hardware</i> yang digunakan. Memastikan waktu untuk masing-masing agar sesuai dengan <i>script</i> dan <i>story board</i>
	Modul 7 - <i>Screen and cam recording 1</i>	Baik	Kesulitan dalam proses <i>dubbing</i> dan membuat <i>story board</i> yang sesuai.	Instruktur memberikan solusi membuat <i>story board</i> yang sederhana.

No	Tahap	Ketercapaian	Hambatan	Penyelesaian
	Modul 8 - <i>Screen and cam recording</i> 2	Baik	-	-
	Evaluasi dan Pasca kegiatan	Baik	-	-

Berikut ini adalah contoh media yang dibuat oleh peserta pelatihan :

1. *White Board Animation*

Disebut juga sebagai animasi papan tulis yang mana menggunakan karakter atau objek membuat sketsa gambar dan teks di atas papan tulis, atau mungkin kertas atau kanvas, untuk menggambarkan sebuah script tertentu atau narasi (Sholihah, 2020). Terdapat dua komponen yaitu garis-garis besar isi media (GBIM) dan jabaran materi (JM). Sinkronasi dari semua komponen menjadi hal sangat diperhatikan dalam animasi jenis ini. Peserta pelatihan melakukan percobaan secara berulang-ulang dan memperhatikan video petunjuk pembuatan.



Gambar 1. Contoh Penerapan *White Board Animation*

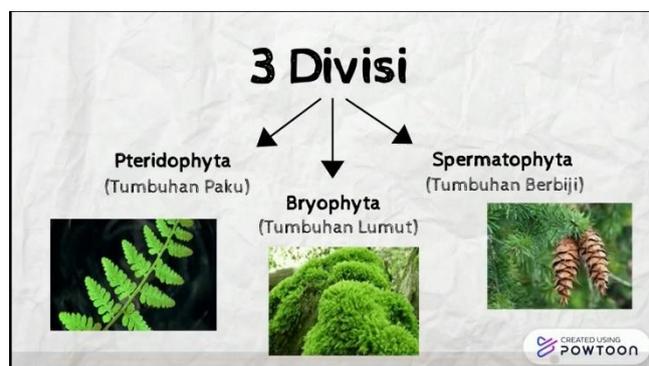
2. *Animated Explainer*

Merupakan video animasi berdurasi pendek yang diproduksi untuk kepentingan penjelasan, sehingga audiens lebih cepat dan mudah memahami maksud atau gagasan dari pembuat video (Hidayati & Fatmawati, 2022). Terdapat tiga komponen utama dalam video *animated explainer* yaitu: 1) *script video*, 2) gambar atau ilustrasi, dan 3) *voice over* atau suara latar. Ketiga komponen tersebut akan disatukan dengan *filming* atau *editing* (Lestari et al., 2022).

Saat pelatihan, peserta menemui beberapa kesulitan yaitu masalah *rendering* dan penyatuan ketiga komponen tersebut. Peserta pelatihan memastikan kembali *timing* untuk setiap komponen yang terdapat pada video. Instruktur memberikan arahan untuk memastikan waktu untuk masing-masing agar sesuai dengan *script* dan *story board*.



Gambar 2. Contoh 1 Penerapan *Animated Explainer*

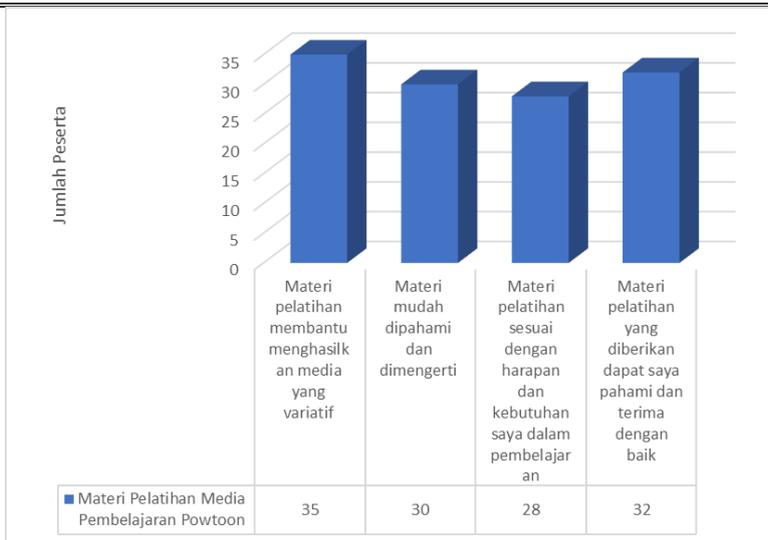


Gambar 3. Contoh 2 Penerapan *Animated Explainer*



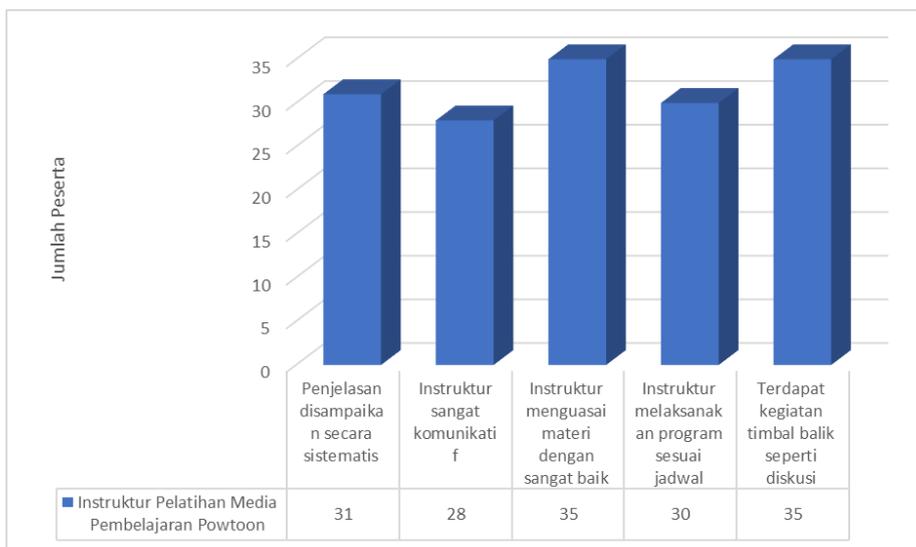
Gambar 4. Guru mencoba praktek bersama menggunakan Powtoon

Hasil dari angket persepsi yang telah diisi 40 peserta pelatihan dijelaskan pada Gambar 5-8. Pada Gambar 5 dapat dilihat bahwa materi pelatihan dapat membantu guru menghasilkan media yang variatif dan mudah dimengerti. Dua puluh delapan guru juga menyatakan bahwa materi sesuai dengan harapan dan kebutuhan pembelajaran. Secara keseluruhan materi pelatihan mudah dipahami dan diterima dengan baik sesuai dengan pernyataan 32 responden guru. Materi yang disusun menggunakan tata bahasa dan penyajian yang baik akan memudahkan peserta pelatihan untuk belajar (Sholihah, 2020).



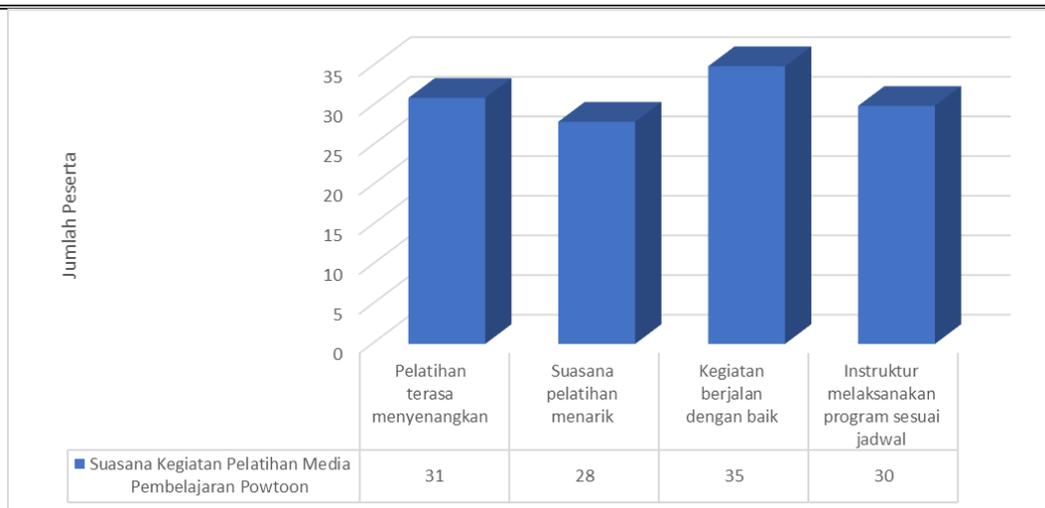
Gambar 5. Angket Respon Peserta terkait dengan Materi Pelatihan

Gambar 6 memberikan gambaran mengenai pengabdian sebagai instruktur pelatihan. Tiga puluh lima guru menyatakan bahwa pemateri menguasai materi dengan baik dan memberikan timbal balik pada akhir pelatihan. Berdasarkan pemaparan 31 responden guru pelatihan berjalan secara sistematis. Instruktur yang komunikatif menjadikan kunci pelatihan atau *workshop* dapat berjalan dengan baik (Fransisca et al., 2021b). Gaya penyampaian instruktur yang tidak monoton membuat peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik.



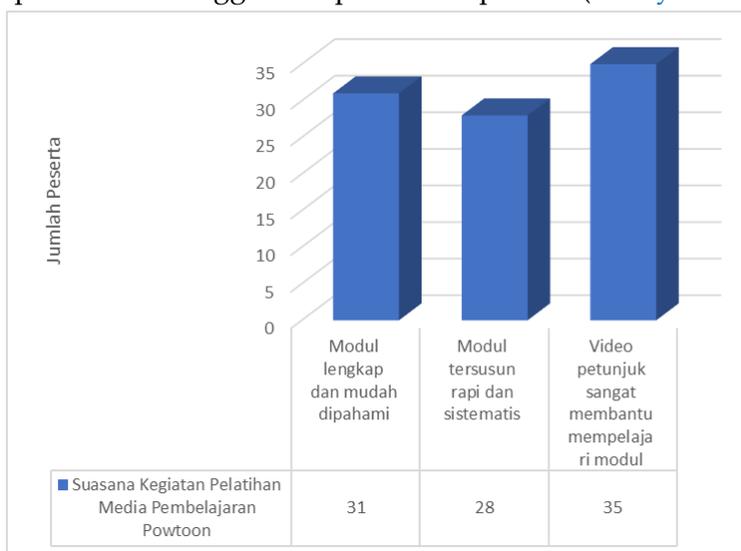
Gambar 6. Angket Respon Peserta terkait dengan Instruktur Pelatihan

Suasana Kegiatan pelatihan dijelaskan pada Gambar 7. Lebih dari 30 responden guru memberikan keterangan bahwa suasana pelatihan menyenangkan dan berjalan sesuai jadwal. Suasana pelatihan yang mendukung akan mempercepat peserta pelatihan menguasai materi (Wintarti & Abadi, 2021). Sarana yang lengkap dan memadai sangat penting dalam mewujudkan suasana pelatihan yang menyenangkan pelatihan.



Gambar 7. Angket Respon Peserta terkait dengan Suasana Kegiatan Pelatihan

Materi disajikan dalam bentuk modul dan juga video yang dibagikan pada peserta pelatihan satu minggu sebelum kegiatan dimulai. Diharapkan peserta dapat mempersiapkan diri sebelumnya. Pada Gambar 8 dapat disimpulkan media berupa modul dan video yang digunakan untuk pelatihan memudahkan peserta pelatihan. Video memberikan gambaran visual yang lebih nyata pada peserta pelatihan sehingga mempermudah peserta (Hidayati & Fatmawati, 2022).



Gambar 8. Angket Respon Peserta terkait dengan Media Pembelajaran *Powtoon*

Secara garis besar dari Gambar 5-8 yang disajikan dapat dilihat bahwa materi pelatihan, instruktur pelatihan, suasana pelatihan, dan media yang digunakan saat pelatihan sudah dianggap sesuai dengan kebutuhan guru dan dapat mempermudah pembelajaran pada semua mata pelajaran yang diampu oleh guru peserta pelatihan.

Media yang inovatif adalah suatu ide, praktek, atau obyek yang dianggap baru. Media pembelajaran yang variatif dan inovatif akan membawa dampak yang positif bagi pemahaman siswa (Andrijati, 2014; Hikmatul Mutiara, 2022; Kusumawardhani, 2020; Pais et al., 2017). Media yang baik akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan, dan menyenangkan siswa (Andrijati, 2014). Pemakaian media pembelajaran yang inovatif dan variatif secara signifikan dapat menumbuhkan minat dan keinginan siswa. Peran guru adalah memberikan motivasi pada siswa sehingga dapat merangsang kegiatan belajar.

KESIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran *Powtoon* bagi guru SMPN 1 Selorejo berjalan dengan baik. Guru dapat menyelesaikan semua modul dengan baik dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Powtoon* juga cukup baik. Diharapkan pelatihan jenis media pembelajaran dapat diadakan secara rutin dan berkala.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Madiun serta warga SMPN 1 Selorejo dan semua pihak yang membantu terlaksananya pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2), 123–132.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4538>
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). *Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.*
- Febriani Putri, E. (2021). Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Fransisca, M., Yunus, Y., & Permata Saputri, R. (2021a). *Tingkat Kepuasan Peserta Workshop Media Pembelajaran Berbasis Android. 5.*
- Fransisca, M., Yunus, Y., & Permata Saputri, R. (2021b). Tingkat Kepuasan Peserta Workshop Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5, 180–187.
- Hidayati, F. N., & Fatmawati, N. L. (2022). Pengembangan video animasi *powtoon* sebagai media pembelajaran linguistik jarak jauh. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 55–67. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19284>
- Hikmatul Mutiara, M. A. (2022). Memanfaatkan Media Pembelajaran Yang Inovatif untuk Membangun Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis. *Membangun Insan Cendekia Di Era Society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran*, 519–526.
- Janattaka, N. P. C. C. A. (2021). Peran Platform Digital dalam Pembelajaran Daring. *Almufi Jurnal Pendidikan (AJP)*, 1(3), 138–146. <http://almufi.com/index.php/AJPhttp://almufi.com/index.php/AJP>
- Kusumawardhani, R. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 319–327.
- Lestari, K. A., Suranata, K., & Wira Bayu, G. (2022). Animated Video-Based Learning Media Assisted with *Powtoon* on Living Things Characteristics Topic. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 511–517. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.53418>
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., Keguruan, F., & Revisi Dipublikasikan, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. www.PowToon.com.
- 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>
- Sholihah, I. N. H. T. (2020). Pemanfaatan *Powtoon* Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2020*, 50–58.
- Siahaan, M., Akuntansi, P., Ekonomi, F., Bhayangkara, U., Raya, J., Raya Perjuangan, J., Mulya, M., & Utara, B. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, 1(1), 1–6. <http://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- Sulastrri, D., & Sukabumi, U. M. (2020). Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 219–229. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.22>
- Wintarti, A., & Abadi. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru-Guru Di Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal ABDI*, 7(1), 1–5.