

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN *POWTOON* UNTUK GURU SMP DI BATAM

*Training and Assistance in Creating Learning Media Using
Powtoon for Junior High School Teachers in Batam*

Army Trilidia Devega

Universitas Ibnu Sina, Batam, Indonesia

e-mail: army@uis.ac.id

Hilda Herasmus

Universitas Ibnu Sina, Batam, Indonesia

e-mail: hilda@uis.ac.id

Muhammad Irfan

Universitas Ibnu Sina, Batam, Indonesia

221055201053@uis.ac.id

Abstract

The Training and Mentoring Program for Creating Learning Media Using Powtoon for Junior High School Teachers in Batam is an important initiative to enhance teachers' competence in utilizing modern technology in the teaching and learning process. In this digital era, interactive and engaging learning media are essential to foster students' interest in learning. Through this program, junior high school teachers in Batam received intensive training on the use of Powtoon, a platform that allows the creation of interesting and easy-to-use animated videos. In addition to training, mentoring was also provided to ensure that teachers could produce effective learning media that align with their teaching materials. This program not only focuses on improving teachers' technical skills but also encourages creativity and innovation in presenting learning materials. With full support from the mentoring team, teachers can create engaging and interactive learning videos, which are expected to enhance student engagement and learning outcomes. The results of this training show that teachers in Batam are now more confident in using technology as a teaching aid, which will ultimately have a positive impact on the quality of education in the city.

Keywords— *Learning Media, Powtoon, Teachers*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan siswa. Pembelajaran sebagai suatu proses memiliki unsur-unsur yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Hubungan unsur satu dengan lainnya akan menjadikan pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh. Diantara unsur-unsur tersebut yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran adalah tujuan, proses

pembelajaran terdiri dari materi ajar, metode, sumber belajar dan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran serta pelaku pembelajaran, yaitu guru dan siswa. Namun terkadang proses pembelajaran sering mengalami masalah atau hambatan seperti kurikulum yang berganti atau berubah. Perubahan atau pergantian kurikulum ini dibuat dengan sengaja dengan tujuan untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan.

Pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan adanya bantuan media. Namun pada kenyataannya media yang ada kurang dimanfaatkan oleh guru. Hal ini merupakan salah satu faktor yang mengakibatkan kebosanan siswa pada saat belajar. Kondisi ini menjadi permasalahan yang terus berkelanjutan, karena guru kurang melakukan inovasi terutama dalam pengadaan media pembelajaran.

Proses pelaksanaan pembelajaran membutuhkan kompetensi bahwa seorang guru harus menguasai IT secara paripurna karena dimulai dari pembuatan perangkat pembelajaran pada kurikulum saat ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan IT. Demikian halnya dengan penggunaan media pembelajaran, guru dituntut untuk membuat media pembelajaran yang tidak hanya media berbasis non proyeksi tetapi dituntut pula berbasis proyeksi yang disesuaikan keadaan era globalisasi yang syarat dengan teknologi.

Proses pendekatan pada pembelajaran Kurikulum saat ini untuk siswa Sekolah Menengah sangatlah kompleks dan berkesinambungan yaitu tematik terpadu, pembelajaran yang berdasarkan tema, pendekatan Saintifik yang dikenal dengan pengalaman belajar pokok: menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Demikian halnya dengan penilaian yang dilakukan sangat lebih luas dari pada kurikulum sebelumnya yaitu mencakup tiga ranah aspek kemampuan: afektif, kognitif, dan psikomotor. Itu semua merupakan upaya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di negara kita ini. Penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan adanya permasalahan mengenai kurang aktifnya siswa (Ariyanto, dkk. 2018, Novita, dkk., 2019, Sukmanasa, dkk., 2017). Penelitian lain yang dilakukan mengenai pentingnya media pembelajaran dengan metode eksperimen, menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran sesuai dengan materi serta perlu dikembangkan dalam penerapan kurikulum 2013 (Fajar, dkk., 2017, Andrianti, dkk., 2016)). Selanjutnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital diteliti oleh Nurdiansyah (2018), Ponza, dkk. (2018) dan juga Awalia, dkk. (2019), juga meninjau permasalahan mengenai siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar tidak sesuai dengan KKM.

Kurangnya minat siswa dalam belajar tidak terlepas dari peran guru dalam menggunakan media ketika proses pembelajaran berlangsung. Minat siswa dalam belajar tergantung dari kreativitas guru dalam memanfaatkan media yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Cara guru dalam menggunakan media harus sesuai dengan materi pelajaran, dan sesuai dengan metode pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media yang dibuat belum tentu cocok atau sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang ada.

Penentuan prioritas permasalahan yang harus dicarikan penyelesaiannya dari awal dilakukan yaitu: 1. Solusi keterbatasan fasilitas maupun sarana dan prasarana proses belajar, dilakukan dengan pendampingan yang sinergi antara pihak sekolah dan komite sekolah untuk mendapat bantuan berupa alat/media pembelajaran. 2. Solusi yang ditawarkan mengenai keterbatasan sekolah dalam pengadaan media pembelajaran yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang inovatif, dilakukan melalui pendampingan dan fasilitasi untuk mendapat bantuan berupa LCD dan Komputer. 3. Solusi mengenai keterbatasan guru yang

belum memiliki kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif, dilakukan melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT. 4. Solusi yang ditawarkan untuk permasalahan kemampuan dan penguasaan alternatif model-model pembelajaran inovatif yang harus diterapkan pada kurikulum saat ini pelatihan pengenalan model-model pembelajaran. 5. Solusi yang ditawarkan untuk permasalahan kemampuan penguasaan guru Sekolah Menengah dalam mempersiapkan dan penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT, yaitu melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran *Powtoon*.

Media pembelajaran diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar terdapat efisiensi dan efektifitas dalam belajar. Jika dilihat dari arti kata, media merupakan kata “medium” yang memiliki arti sebagai perantara atau pengantar. Artinya media merupakan perantara atau pengantar pesan dari orang pemberi informasi ke orang kedua sebagai penerima informasi tersebut. Sedangkan menurut para ahli lain, menggunakan istilah media pembelajaran sebagai “teaching material” atau instruksional material, artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga”, yaitu suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan yang dapat diamati melalui indera manusia. Para ahli memberikan rumusan pengertian yang berbeda dalam memberikan arti media pembelajaran. Masing-masing memiliki wawasan dan orientasi yang berlainan, namun demikian pada prinsipnya ada kesamaan pengertian yang mendasar dari pendapat atau teori tersebut. *The Association Communication and Technology* (AECH, 1977) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi.

Sebagai alat bantu, media diartikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dan tentu saja harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Dengan kata lain pemilihan media adalah penggunaan media yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk memotivasi siswa dalam belajar. “*Powtoon*” merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat “*Powtoon*” mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki built-in karakter kartun, model animasi dan benda benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar khususnya untuk para pelajar yang suka dengan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas.

Dapat disimpulkan bahwa media pendidikan atau pengajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai pembawa (penyalur) pesan, media pengajaran tidak hanya digunakan oleh pendidik, namun juga yang lebih penting dapat pula digunakan oleh peserta didik itu sendiri.

2. 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. Pembagian Kelompok

kerja dimana guru-guru dengan matapelajaran yang sama dikelompokkan. 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.

2.1 Tahapan Review

Evaluasi pelaksanaan kegiatan Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Guru SMP N 47 di Batam ini diuraikan dalam tabel berikut ini;

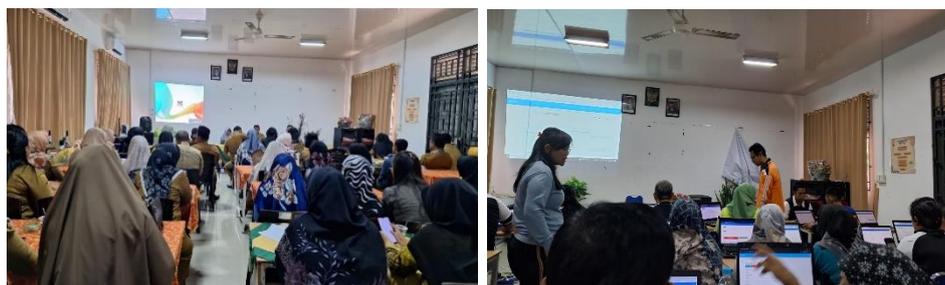
Tabel 1. Tahapan Review Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran

Tujuan	Indikator Ketercapaian	Tolak Ukur
Guru SMP N 47 Batam	Peserta mengetahui konsep media pembelajaran	Peserta menjelaskan kembali konsep dasar media pembelajaran
Guru SMP N 47 Batam	Peserta mengetahui komponen-komponen <i>powtoon</i>	Peserta mempraktikkan penggunaan komponen-komponen di <i>powtoon</i>
Guru SMP N 47 Batam	Peserta merancang media pembelajaran sesuai dengan matapelajaran yang diampu	Peserta membuat media pembelajaran sesuai dengan matapelajaran yang diampu
Guru SMP N 47 Batam	Peserta mempresentasikan hasil latihan	Peserta mempresentasikan hasil latihan dan berdiskusi dengan tim PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Gambar Kegiatan

Berikut ini adalah gambar kegiatan Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* Untuk Guru SMP N 47 di Batam.



Gambar 1. Pengabdian Kepada Masyarakat

3.2. Keberlangsungan Kegiatan

Program Pengabdian kepada masyarakat untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran kepada guru SMP N 47 Batam telah dilaksanakan dengan peserta pelatihan sebanyak 35 guru yang terdiri dari guru kelas VII, VIII dan IX. Kegiatan yang dilakukan dalam bentuk sosialisasi yang berupa pemaparan tentang pembelajaran abad 21, pemaparan tentang undang-undang no 20 sampai no 24 tahun 2016, pemaparan indikator dan tujuan pembelajaran, pemaparan

materi pokok pembelajaran, dan pemaparan metode dan media pembelajaran. Semua pemaparan dilakukan dengan diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Selain pemaparan secara teoritis, pemateri juga menyampaikan beberapa contoh terkait media pembelajaran yang telah disesuaikan kurikulum SMP saat ini yang mencakup kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Secara umum para peserta (guru) dapat menerima materi yang telah disajikan oleh narasumber secara baik sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran di era abad 21 pada mata pelajaran yang diampu. Indikator kinerja keberhasilan kegiatan sosialisasi, tanya jawab, dan latihan dalam pembuatan media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pengetahuan dan keterampilan para guru yang semakin paham pada setiap uraian-uraian dari komponen media pembelajaran.

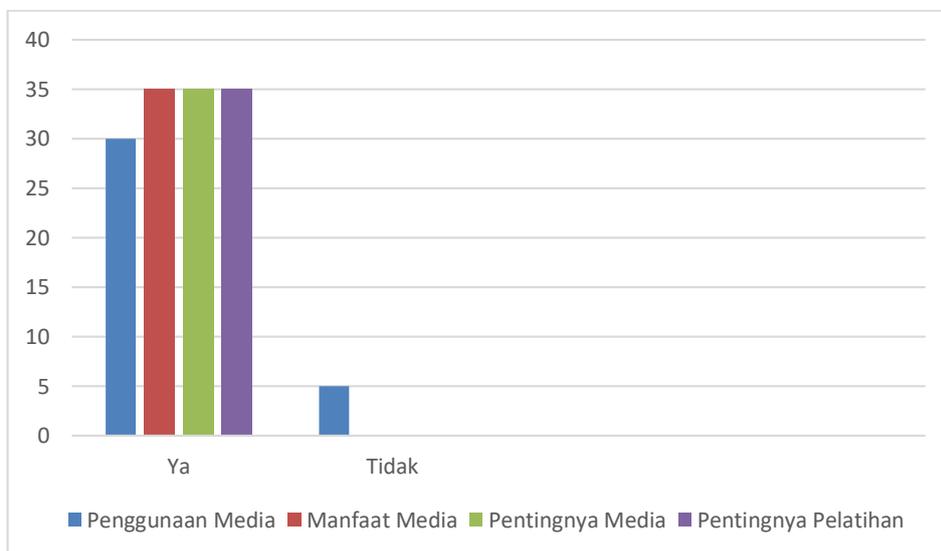
Dengan adanya pemaparan materi dari beberapa orang narasumber, para guru sudah dapat memahami dan membuat animasi pada media pembelajaran yang disesuaikan dengan masing-masing materi pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu. Berdasarkan tanya jawab dengan para guru kelas VII, VIII, dan IX yang telah mengikuti pelatihan tersebut, di antara para guru mengatakan adanya rasa kepuasan yang sangat tinggi dan kegiatan ini banyak membantu dalam menjawab dalam membuat media pembelajaran pada setiap materi pembelajaran dengan mudah dan akan berlanjut pada masa yang akan datang.

Adapun rincian kegiatannya adalah:

1. Pemaparan materi dengan metode ceramah mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran ini lebih mengutamakan pada pemanfaatan teknologi sesuai dengan era digital 4.0. Penjelasan materi ini berupa pengenalan program *powtoon*, *toolbars* yang ada pada program *powtoon*, kemudahan yang didapat dari penggunaan media pembelajaran dengan *powtoon*. Setelah itu penjelasan tentang cara-cara pembuatan materi ajar dengan *powtoon* yang menarik siswa untuk belajar, dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *powtoon*.
2. Pembagian kelompok kerja Para guru dibagi ke dalam beberapa kelompok (masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang) dan dibimbing oleh tim dosen serta mahasiswa.
3. Praktik pembuatan media pembelajaran dengan *powtoon*.
 - a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan materi dengan *powtoon* (Laptop, Kurikulum, Buku Guru dan Buku Siswa).
 - b. Mempelajari dan mendiskusikan bahan ajar atau materi yang akan dibuat ke dalam *powtoon*, sesuai dengan tema.
 - c. Menentukan desain yang sesuai dengan tema dan karakteristik siswa.
 - d. Memilih tema; dalam *powtoon* sudah ada tema bawaan yang bisa dipilih. Mulai memakai tema yang ada.
 - e. Memilih sesuaikan dalam tema ini, yaitu desain, gambar, background, dan huruf.
 - f. Membuat akun *powtoon*.
 - g. Pertama, masuk ke halaman utama *powtoon* dengan memasukan alamat www.powtoon.com di address bar internet browser.
 - h. Lalu klik login di pojok kanan atas dan pilih metode login yang akan digunakan. Setelah masuk, lalu klik Create a new Project. Pilih template yang diinginkan. Lalu masuk ke proses editing, klik got it dan edit semua slide yang terdapat dibagian kiri. Double klik pada teks untuk mengedit

tulisan. Klik sound di bagian sisi kanan untuk menambahkan suara dan apply untuk menyimpan.

i. Tahap terakhir klik export untuk mempublish presentasi, pilih media untuk mempublish dan selesai.



Gambar 2. Tanggapan Guru Sebelum Dan Sesudah Diberikan Pendampingan

Mengacu pada gambar 2 dapat diketahui bahwa sebanyak 5 dari 35 responden menyatakan tidak menggunakan media pembelajaran baik proyeksi ataupun non proyeksi. Jawaban tidak, dapat dipahami karena fasilitas atau sarana yang mendukung pada penggunaan media masih kurang. Namun secara keseluruhan dari 35 guru yang mengikuti pelatihan, memahami akan manfaat penggunaan media pembelajaran baik yang diproyeksikan maupun non proyeksi. Mereka memahami manfaat penggunaan media pembelajaran terutama media pembelajaran *powtoon* ini dapat membantu pemahaman siswa yang masih dalam tahap kongkret.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan bab sebelumnya, maka kesimpulan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) antara lain sebagai berikut.

- (1) Kegiatan ini terlaksana sesuai dengan tujuan dan rencana.
- (2) Kegiatan ini mendapat apresiasi dari Kepala Sekolah dan staf guru yang mengajar di SMP N 47 Batam.
- (3) Kegiatan ini menambah pengetahuan dan latihan guru SMP N 47 Batam karena dapat membuat media pembelajaran dalam bentuk animasi sesuai dengan materi pelajaran yang diampu.

5. SARAN

Berdasarkan simpulan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menunjukkan bahwa sosialisasi yang telah dilaksanakan memberikan dampak positif terhadap guru yang mengajar di SMPN 47 Batam dalam mengetahui pembuatan media pembelajaran dengan animasi yang disesuaikan dengan

pembelajaran abad 21 dalam mata pelajaran yang diampu. Semoga kegiatan lainnya dapat berlanjut sesuai dengan permasalahan mitra tim PKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim KPM mengucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Ibnu Sina atas dukungan dana yang telah diberikan untuk pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul: Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* Untuk Guru SMP N 47 Di Batam. Terimakasih juga kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SMP N 47 Batam beserta guru-guru yang sangat antusias mengikuti kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianti, Yeni., L.R. Retno Susanti, Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Jurnal Criksetra, Volume 5, No 9. Tersedia <http://ejournal2.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/viewFile/4802/2548>
- Awalia, Izomi, Aan Subhan Pamungkas, Trian Pamungkas Alamsyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif. Vol.10 No.1. Tersedia DOI: <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Fajar, Syahrul. Riyana, Cepi, dan Hanoum, Nadia. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. Jurnal Edutechnologia, 3(2), 101-114.
- Novita, Lina, Windiyani, Tustiyana. Fazriani, Rifa. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar JPPGuseda| Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar. Vol.2 No. 2. Halaman 82-86.
- Nurdiansyah, Edwin, Emil El Faisal, Sulkipani. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. Vol.15 No.1. Jurnal Civic. Media Kajian Kewarganegaraan. Tersedia di. <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/16875>.
- Rio Ariyanto, Sri Kantun, Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial 122 ISSN 1907-9990 | E-ISSN 2548-7175 | Volume 12 Nomor 1 (2018) DOI: 10.19184/jpe.v12i1.7622
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan. Vol. 9 No. (2) pp. 8-18. Tersedia <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article>

