

ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol. 2 No. 2 (2023). ISSN : 2962-1186

Journal website: <https://engagement.pdfaii.org/>

Research Article

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Powtoon

Nur Indah Sholikhati¹, Nia Astuti²

1. Universitas Jenderal Soedirman, nur.indah.sholikhati@unsoed.ac.id
2. Universitas Almuslim, niaastuti89@gmail.com

Copyright © 2023 by Authors, Published by ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : January 21, 2023 Revised : February 08, 2023
Accepted : March 20, 2023 Available online : April 14, 2023

How to Cite: Sholikhati, N. I., & Astuti, N. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Powtoon. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 78-84.
<https://doi.org/10.58355/engagement.v2i2.26>

Improving The Quality Of Learning With Powtoon Media

Abstract. The community service entitled "Improving Learning Quality with Powtoon Media" aims to provide skills for teachers at the high school level in Dewantara District to create creative and innovative ICT-assisted online learning media. The teachers who were involved and became partners in this training were teachers at SMA N 1 Dewantara and SMA N 2 Dewantara. SMA N 2 Dewantara was the location where this training was held. One of the things that is currently a problem is teachers who are still unable to apply a touch of technology in applying teaching materials. Based on the results of interviews conducted while undergoing online learning during the Covid-19 pandemic as it is today, it is concluded that learning is still carried out conventionally and is difficult for students to understand when learning is carried out remotely. For this reason, through the use of good and appropriate media, it is hoped that the delivery of material that is carried out virtually can be better absorbed by students. In the future, by mastering the skills of making ICT-assisted online learning media, the understanding that students get will be better and more effective. Not only that, teachers who make teaching materials with the help of ICT will be more creative and innovative.

Keywords: dedication, teacher training, ICT learning media, Powtoon.

Abstrak. Pengabdian pada masyarakat yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran dengan Media *Powtoon*” ini bertujuan untuk memberikan keterampilan bagi para guru di tingkat SMA di Kecamatan Dewantara untuk membuat media pembelajaran daring berbantuan ICT yang kreatif dan inovatif. Guru-guru yang terlibat dan menjadi mitra dalam pelatihan ini adalah guru-guru di SMA N 1 Dewantara dan SMA N 2 Dewantara. SMA N 2 Dewantara menjadi lokasi di mana pelatihan ini dilaksanakan. Salah satu hal yang menjadi permasalahan saat ini adalah guru-guru yang masih kurang mampu dalam mengaplikasikan sentuhan teknologi di dalam mengaplikasikan bahan ajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan selama menjalani pembelajaran secara daring pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, disimpulkan bahwa yaitu pembelajaran yang masih dilaksanakan secara konvensional dan sulit dipahami siswa ketika dilakukan pembelajaran jarak jauh. Untuk itu, melalui penggunaan media yang baik dan tepat, penyampaian materi yang dilakukan secara virtual diharapkan mampu diserap dengan lebih baik oleh siswa. Untuk kedepannya, dengan penguasaan keterampilan pembuatan media pembelajaran daring berbantuan ICT ini, pemahaman yang didapatkan siswa menjadi lebih baik dan efektif. Tidak hanya itu saja, guru-guru yang membuat bahan ajar dengan bantuan ICT akan lebih kreatif dan inovatif.

Kata kunci: pengabdian, pelatihan guru, media pembelajaran ICT, *Powtoon*.

PENDAHULUAN

Wabah virus corona yang masuk ke Indonesia sejak bulan Maret 2020 sangat memengaruhi berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali pendidikan. Semua kegiatan pembelajaran di semua jenjang pendidikan dilakukan dari rumah. Dengan pertimbangan keamanan dan kenyamanan, metode pembelajaran daring menjadi pilihan di tengah pandemi yang harus melakukan pembatasan sosial. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pun memperpanjang masa belajar dari rumah karena situasi yang belum kondusif. Dengan beberapa pertimbangan tersebut, pembelajaran melalui e-learning dipilih hampir di seluruh jenjang pendidikan di Indonesia. Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013). Pendidik, dalam hal ini guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi secara kreatif. Materi dan media pembelajaran diupayakan dapat diterima dan dipahami oleh semua peserta didik serta juga tidak kesulitan dalam mengaksesnya.

Untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran daring di tingkat SMA di Kecamatan Dewantara, guru-guru harus dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dengan tepat. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terutama teknologi komputer dan internet yang memudahkan para pendidik untuk menjelaskan dan memaparkan materi pembelajaran yang tidak hanya diakses di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Penggunaan teknologi pembelajaran yang memadukan kegiatan di dalam kelas dan di luar kelas disebut dengan *blended learning* yang merupakan bagian dari *e-learning*, yaitu proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi atau internet pada khususnya yang dapat diakses melalui komputer dan *smartphone*. *E-learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Allen, 2013).

Manfaat yang ditawarkan oleh teknologi harus dapat digunakan secara maksimal oleh guru. Pendidik dapat mengimplementasikan kegunaan teknologi ini dalam beberapa pendekatan. Pertama, teknologi dapat meningkatkan kreativitas guru yaitu dengan menerapkan beberapa model pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sehingga kegiatan pengajaran dan pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran. Kedua, materi pembelajaran tidak hanya dapat diakses secara tertulis tapi dapat berupa gambar, musik, video, dan media interaktif lainnya. Dengan teknologi guru bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sangat baik untuk memicu pemahaman siswa dalam belajar sehingga mereka akan mengerti dengan cepat apa yang disampaikan oleh guru. Ketiga, dengan adanya teknologi dan kemudahan mengakses internet membuat guru dapat mengakses berbagai macam sumber belajar yang dibutuhkan secara gratis.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) tentang media pembelajaran daring yang bertajuk “Pelatihan Media Pembelajaran Daring Berbantuan ICT Terhadap Kreativitas Guru Tingkat SMA di Kecamatan Dewantara” dengan subjudul materi “Peningkatan Kualitas Pembelajaran dengan Media *Powtoon*”. Kegiatan yang dilakukan ini bertujuan untuk melatih guru-guru tingkat SMA di Kecamatan Dewantara, Aceh Utara dalam membuat media pembelajaran daring yang menarik dan inovatif dengan berbantuan Teknologi Informasi Komunikasi (*Information and Communication Technology/ICT*). Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada guru-guru tingkat SMA di Kecamatan Dewantara, Aceh Utara sehingga mampu menerapkan atau mengembangkan berbagai media pembelajaran daring sehingga penyampaian materi dapat lebih mudah dipahami dan pembelajaran berlangsung secara aktif dan menarik.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMA Negeri 2 Dewantara, Aceh Utara. Terkait dengan kondisi pandemi dan kesediaan pihak sekolah, yakni SMA Negeri 1 Dewantara dan SMA Negeri 2 Dewantara, maka kegiatan dilakukan secara virtual melalui media *zoom meeting*. Dalam kegiatan pelatihan tersebut, sebanyak 30 guru menjadi peserta pelatihan hadir di SMA Negeri 2 Dewantara untuk mengikuti pelatihan ini dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Sementara itu, narasumber memberikan materi secara daring dengan dibantu tim pengabdian yang lain yang berada di lokasi pelatihan di SMA Negeri 2 Dewantara. Kegiatan pelatihan ini ditujukan untuk seluruh guru SMA Negeri di Kecamatan Dewantara, yakni SMA Negeri 1 Dewantara dan SMA Negeri 2 Dewantara.

Alur kegiatan pengabdian masyarakat ini ialah (1) analisis kebutuhan, (2) penyusunan materi, (3) kegiatan diskusi/pemaparan materi yang terdiri atas pembukaan dan sambutan, penyampaian materi dengan menampilkan tutorial pelatihan, praktik pembuatan media ajar, observasi dan evaluasi hasil pembuatan media ajar, refleksi pelatihan, dan penutup, serta (4) pelaporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul “Pelatihan Media Pembelajaran Daring Berbantuan ICT Terhadap Kreativitas Guru tingkat SMA di Kecamatan Dewantara, Aceh Utara” telah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Dewantara, Aceh Utara, yang dihadiri oleh 30 peserta terdiri atas kepala sekolah dari SMA N 1 Dewantara dan SMA N 2 Dewantara, perwakilan guru SMA N 1 Dewantara dan SMA N 2 Dewantara, dan tenaga kependidikan dari SMA N 1 Dewantara dan SMA N 2 Dewantara.

Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi video animasi yang dapat diakses secara *online* oleh semua orang melalui Youtube atau *offline* jika berbayar. Dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*, guru dapat memilih berbagai fitur animasi, gambar, dan perekaman narasi penjelasan di dalamnya. Barshai (2013) menuturkan bahwa *Powtoon* sangat membantu dalam membuat tutorial penjelasan mengenai suatu hal. Selain itu, sangat mudah dalam membuat dan memodifikasi video. *Powtoon* memberikan layanan tidak berbayar dan berbayar. Keduanya memiliki perbedaan di logo (*watermark*). Aplikasi *Powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat diekspor dalam bentuk YouTube dan terdapat *watermark* *Powtoon* di akhir slide (Forbes, 2014).

Adapun tahapan kegiatan pelatihan yang telah terlaksana adalah sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

- 1) Pemberitahuan pada sekolah mitra yang akan dijadikan lokasi pengabdian dan Dinas Pendidikan terkait. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah dan dinas pendidikan terkait. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan.
- 2) Sosialisasi program pengabdian dilakukan dengan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan secara tertulis kepada kepala sekolah SMA N 1 Dewantara dan SMA N 2 Dewantara, Aceh Utara.
- 3) Penyusunan program pelatihan berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 15 hari tatap muka yang 4 hari melalui Zoom.
- 4) Pelatihan yang diberikan berupa pembuatan media pembelajaran daring berbasis *Informasi Communication and Technology (ICT)* dan cara mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran daring.

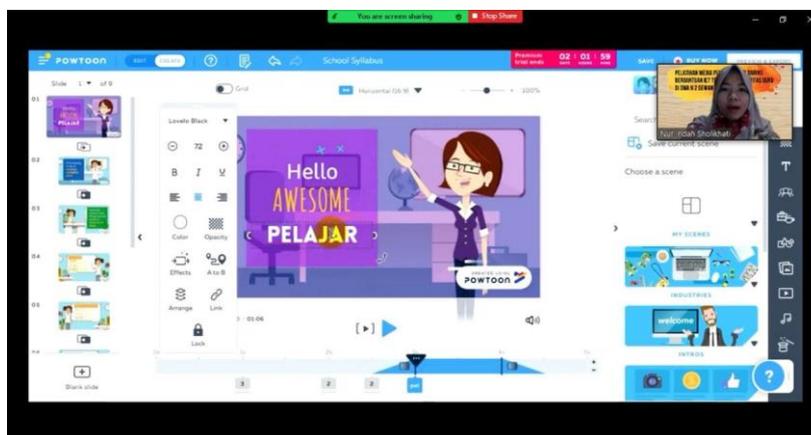
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan pengenalan kepada guru-guru terkait komponen-komponen dalam aplikasi *Powtoon* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring berbasis ICT. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan bimbingan

dan pelatihan terkait dengan cara penggunaan software aplikasi bagi para guru.

Gambar 1. Proses Pelatihan Pembuatan Media Ajar melalui Powtoon



- 3). Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran daring dengan menggunakan Whiteboard Animasi, Powtoon, Sparkol Vidiocribe, dan media pembelajaran Blended Learning. Kegiatan ini dilakukan melalui pemberian pelatihan pembuatan media pembelajaran dari berbasis ICT dan cara penggunaannya. Pemberian teori dilakukan dalam satu hari kegiatan pelaksanaan kemudian dilanjutkan praktik secara langsung yang bertempat di SMA Negeri 2 Dewantara, Aceh Utara.
- 4). Mendemonstrasikan media pembelajaran daring yang telah dibuat dari hasil pelatihan.

3. Tahap Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran oleh para guru mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media pembelajaran daring berbasis ICT dengan menggunakan Whiteboard Animasi pada power point, Powtoon, Sparkol Vidiocribe, dan media pembelajaran *Blended Learning*. Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Gambar 2. Proses Demonstrasi/Praktik Mengaplikasikan Powtoon



Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran daring berbasis ICT ini adalah penguasaan *tools-tools software* yang masih kurang. Namun, melalui pelatihan yang dipandu oleh dosen pelaksana kegiatan, guru dapat memahami fungsi dan manfaat *tools-tools software* dan pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan terhadap kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis ICT dan implementasinya dalam pembelajaran secara daring.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya. Hasil refleksi adalah perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terutama dalam penerapannya pada proses pembuatan media pembelajaran berbasis ICT.

SIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tajuk bertajuk “Pelatihan Media Pembelajaran Daring Berbantuan ICT Terhadap Kreativitas Guru Tingkat SMA di Kecamatan Dewantara” dengan subjudul materi “Peningkatan Kualitas Pembelajaran dengan Media *Powtoon*” telah terlaksana dengan baik dan dapat menambah wawasan bagi guru di SMA Negeri 1 Dewantara dan SMA Negeri 2 Dewantara Aceh Utara. Guru-guru diharapkan mampu mengembangkan berbagai alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik serta mudah untuk diakses oleh semua pihak. Selain itu, guru-guru diharapkan mampu mampu beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran di era pandemi seperti saat ini dan juga dapat mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, M. (2013). *Guide to E-Learning*. Canada: John Wiley & Sons.
- Ardiansyah, I. (2013). *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Barshai, V. (2013). *My Favourite Tool for Creating Animated Videos*. The Goods, p. 40.
- Forbes, C. (2014). Free Web-Based Tools for Information Literacy Instruction. *Library Hi Tech News*, 10, 1–5. <https://doi.org/10.1108/LHTN-10-2014-0093>.
- Iskandar, A., Rusydi, I., Amin, H., Hakim, M. N., & Haqq, H. A. (2022). Strategic Management in Improving the Quality of Education in Boarding School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 7229-7238.