

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE INTERAKTIF BERBASIS POWTOON BAGI GURU DI SMP ISLAM TERPADU IBNU ABBAS TARAKAN

Ika Noviantari¹, Andi Nursakira²

^{1,2}Universitas Borneo Tarakan

email ika_viviantari@borneo.ac.id, andinursakirapend.math@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang kegiatan ini karena kurangnya inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa yang dibuat guru saat pembelajaran secara *online*. Ternyata dalam pelaksanaannya guru menemukan kendala seperti penjelasan materi hanya menggunakan *voice note*, kendala ini dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menggunakan audio visual disertai animasi. Pelaksanaan kegiatan dibagi tiga tahap yaitu tahap persiapan meliputi koordinasi (baik tim maupun pihak sekolah), tahapan pelaksanaan dengan penyampaian materi, tutorial, praktik sekaligus diskusi apabila ada hambatan, dan tahap evaluasi meliputi pemberian kuisioner untuk mendapatkan gambaran tentang pelaksanaan kegiatan serta kelanjutan kegiatan belajar melalui kuisioner. Pelaksanaan kegiatan ini dapat dikatakan berjalan dengan baik, peserta menunjukkan antusias sehingga aktif berpartisipasi selama pelaksanaan kegiatan. Hal ini terlihat juga dari luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Islam Terpadu Ibnu Abbas mencapai target yang direncanakan yaitu pelatihan diikuti semua guru, jumlah peserta yang langsung mempraktekkan pemanfaatan media pembelajaran online berbasis powtoon sebanyak 79% meski belum selesai. Kesimpulannya kegiatan ini berjalan dengan baik, memperoleh respon yang positif dari para guru, serta dapat mengenalkan kepada guru tentang media pembelajaran online interaktif berbasis animasi, serta mampu membuat dan akan memanfaatkan media pembelajaran berbasis online animasi yaitu *Powtoon* dalam proses kegiatan belajar siswa di sekolah.

Kata Kunci : pelatihan, interaktif, media, animasi, *powtoon*.

ABSTRAK

The background of the activity is the lack of interesting learning media innovations for students that are made by teachers during online learning. In practice, the teacher finds obstacles such as explaining the material using only voice notes, these obstacles can be overcome by utilizing learning media using audio-visual accompanied by animation. The implementation of the activities is divided into three stages, namely the preparation stage which includes coordination, the implementation stage with the delivery of materials, tutorials, practice as well as discussions if there are obstacles, and the evaluation stage includes the provision of questionnaires to get an overview of the implementation of activities through questionnaires. The implementation of this activity went well, the participants were enthusiastic during the implementation of the activity. The output of the activity reached the target, namely the training attended by all teachers, the number of participants who immediately practiced as much as 79% even though it was not finished. In conclusion, the activity went well, received a positive response from the teacher, and was able to introduce, be able to create and use animation-based online learning media namely *Powtoon* in the process of student learning activities at school.

Keywords : training, interactive, media, animation, *powtoon*.

PENDAHULUAN

Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No. 3 Tahun 2020 tentang pencegahan *corona virus disease* (Covid-19) yang ditujukan kepada para kepala dinas pendidikan, mulai dari tingkat provinsi, kabupaten/kota, pemimpin perguruan tinggi hingga kepala sekolah di seluruh Indonesia tentang penggantian sistem pembelajaran yang biasanya tatap muka di kelas menjadi tugas belajar di rumah dan mendorong pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan (daring) baik interaktif maupun tidak interaktif. Segala aktivitas pembelajaran menggunakan perangkat elektronik yang dilakukan oleh individu maupun kelompok, secara online maupun offline, melalui komputer ataupun komputer tanpa jaringan yang digabungkan (Naidu, 2006). Menurut Hariadi (2019) media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dibuat secara inovasi dan kreatif yang digunakan dalam penyampaian materi sehingga proses kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Pemberlakuan dari surat edaran Kemendikbud tersebut juga ditindaklanjuti oleh Gubernur Kalimantan Utara, dan Disdik Kota Tarakan dengan mengganti aktivitas belajar di sekolah dengan aktivitas belajar di rumah mulai dari tingkat PAUD, TK, SD, SMP, dan SMP, begitu juga di tingkat perguruan tinggi. Termasuk juga di dalamnya sekolah yang berbasis *boarding school* yaitu sekolah yang siswa-siswinya tinggal di asrama. Salah satu mitra sekolah *boarding school* yang ada di Tarakan adalah SMP IT Ibnu Abbas. SMP Islam Terpadu Ibnu Abbas telah menyiapkan teknis pembelajaran siswa selama di rumah melalui sistem online, yang ternyata dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala. Dari kuisioner diperoleh informasi bahwa 100% atau semua guru SMP Islam Terpadu Ibnu Abbas menggunakan *WhatsApp* dalam melaksanakan aktivitas belajar di rumah. Guru yang media pembelajarannya menggunakan *whatsaapp*, *google classroom*, dan *google form* ada 1 orang. Serta 1 orang guru yang menggunakan *WhatsApp*, *email*, dan *youtube*. Dari hasil *survey*, beberapa guru mengungkapkan alasan menggunakan *WhatsApp* dalam *online learning* karena belum pernah menggunakan media pembelajaran online yang lain, sehingga menganggap *WhatsApp* merupakan media yang paling praktis digunakan. Ternyata dalam pelaksanaannya guru banyak menemukan kendala seperti penjelasan materi hanya menggunakan *voice note*, sehingga tidak semua siswa mau mendengarkan. Kesulitan dalam memberikan *feedback*, dan persiapan pembelajaran yang kurang matang sebelumnya.

Permasalahan tersebut tentunya tentunya perlu diselesaikan. Media pembelajaran yang digunakan guru, harus dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Selain itu guru, sebagai seorang pengajar harus dapat membuat inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran secara online dapat berjalan dengan baik. Kendala pembelajaran yang hanya menggunakan *voice note* yang berupa media *audio* dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menggunakan audio visual disertai animasi. Media pembelajaran yang berbasis animasi antara lain seperti, *powtoon*, *animaker*, *animatron*, *digicel Flipbook*, *Toonboom Harmony*, dll. *Powtoon* merupakan salah satu media video pembelajaran animasi praktis dan akan menarik dan memotivasi siswa untuk belajar secara interaktif. *Powtoon* mempunyai kelebihan visualisasi untuk membantu menyampaikan konsep pembelajaran, sehingga dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Suhendra et al., 2016). *Powtoon* merupakan salah satu media yang menggabungkan antara audio dan visual dalam bentuk animasi. Salah satu software yang menggabungkan audio dan visual dalam satu bentuk animasi dengan berbagai pilihan fitur dan diakses secara online yaitu *powtoon* (Kresnandya, 2020). Selain itu *Powtoon* menyediakan proses interaktif dan memberikan umpan balik, serta video animasi yang disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna (Pangestu & Wafa, 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, kami melakukan kegiatan pengabdian dengan tujuan memberikan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran online interaktif bagi guru di SMP Islam Terpadu Ibnu Abbas Tarakan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengenalkan, dan mendorong guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online animasi yaitu *Powtoon* dalam proses kegiatan belajar siswa di sekolah, sehingga siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam proses belajar. Pentingnya pelatihan pada guru mengenai penggunaan media pembelajaran perlu terus dilakukan agar sesuai dengan *paltform* RI 4.0 yaitu guru yang berinovasi dan berkualitas (Sukmanasa et al., 2020).

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pada 5 September 2020 di SMP Islam Terpadu Ibnu Abbas Tarakan yang telah dilaksanakan observasi lapangan sebelumnya. Observasi lapangan bertujuan untuk menganalisis situasi, mengajukan perijinan, serta mengkomunikasikan tujuan kegiatan pada pihak sekolah. Prosedur pelaksanaan kegiatan antara lain tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Uraian kegiatan pengabdian sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan pelaksanaan pelatihan ini adalah koordinasi, baik koordinasi dengan tim, maupun tim dengan pihak sekolah melalui Kepala Sekolah yang menjadi lokasi pengabdian. Koordinasi dengan tim meliputi persiapan materi, aplikasi yang digunakan untuk pelatihan, dan pembagian tugas. Sedangkan koordinasi tim dengan pihak sekolah meliputi koordinasi waktu pelaksanaan dan peserta pelatihan, serta ketersediaan layanan jaringan.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan ceramah, tanya jawab dan praktik. Ceramah dan tanya jawab bertujuan untuk menyampaikan rangkaian teori tentang media pembelajaran animasi. Pada sesi praktik, peserta pelatihan akan diberikan tutorial dalam menyiapkan dan menyusun/membuat media pembelajaran berbasis online animasi yaitu *Powtoon*.

Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan untuk mendapatkan gambaran tentang pelaksanaan kegiatan serta kelanjutan dalam penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa melalui kuisisioner. Segala sesuatu tentang kendala/hambatan, kekurangan, dan kelebihan selama kegiatan menjadi acuan dalam penyusunan kegiatan berikutnya.

PEMBAHASAN

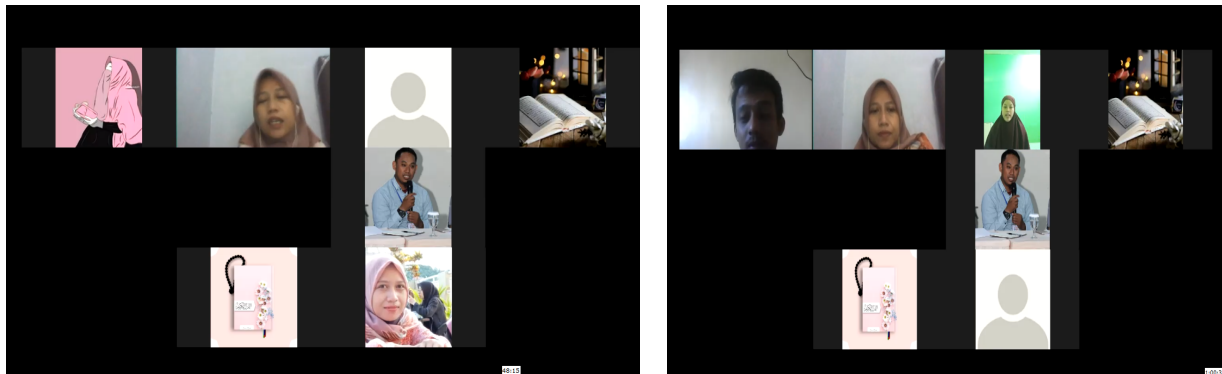
Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan pemanfaatan media pembelajaran *Powtoon* dalam 3 tahap antara lain:

Tahap Persiapan

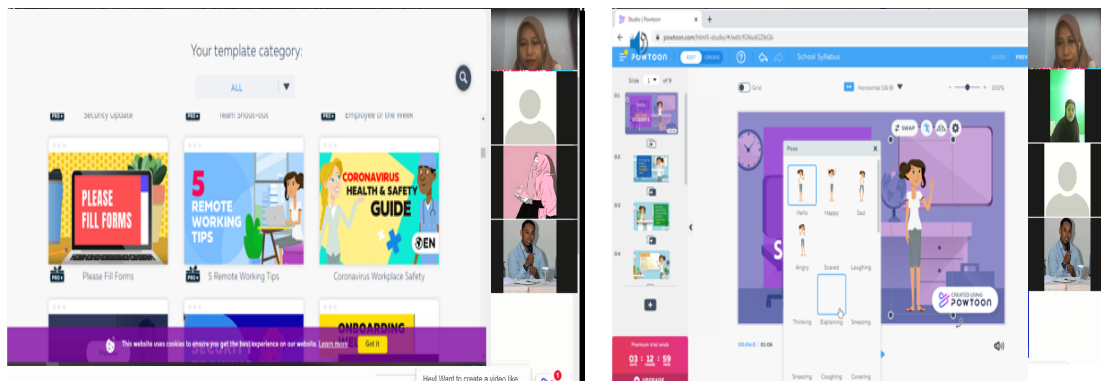
Koordinasi dengan tim tentang bahan pelatihan berupa materi presentasi, dimana bahan pelatihan disusun oleh tim pengabdian. Bahan pelatihan berupa materi tentang media pembelajaran berbasis animasi khususnya *Powtoon* disertai dengan langkah-langkah pembuatan media (pedoman pembuatan), gambar, serta link aplikasi *Powtoon* yang akan disematkan dimana dapat langsung diakses oleh peserta. Selain itu juga pembagian tugas untuk membuat daftar hadir peserta, admin sekaligus MC, dan moderator dalam kegiatan pelatihan. Koordinasi dengan pihak sekolah adalah menyampaikan tujuan kegiatan sehingga dapat memetakan guru yang akan menjadi peserta pelatihan, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan dilaksanakan di SMP Islam Terpadu Ibnu Abbas. Pelatihan dihadiri oleh 19 guru. Kegiatan pelatihan diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah seperti tampak pada gambar 1. Selanjutnya dilanjutkan penyampaian materi tentang media pembelajaran berbasis online animasi beserta tutorialnya, disertai dengan pedoman pembuatan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon*.

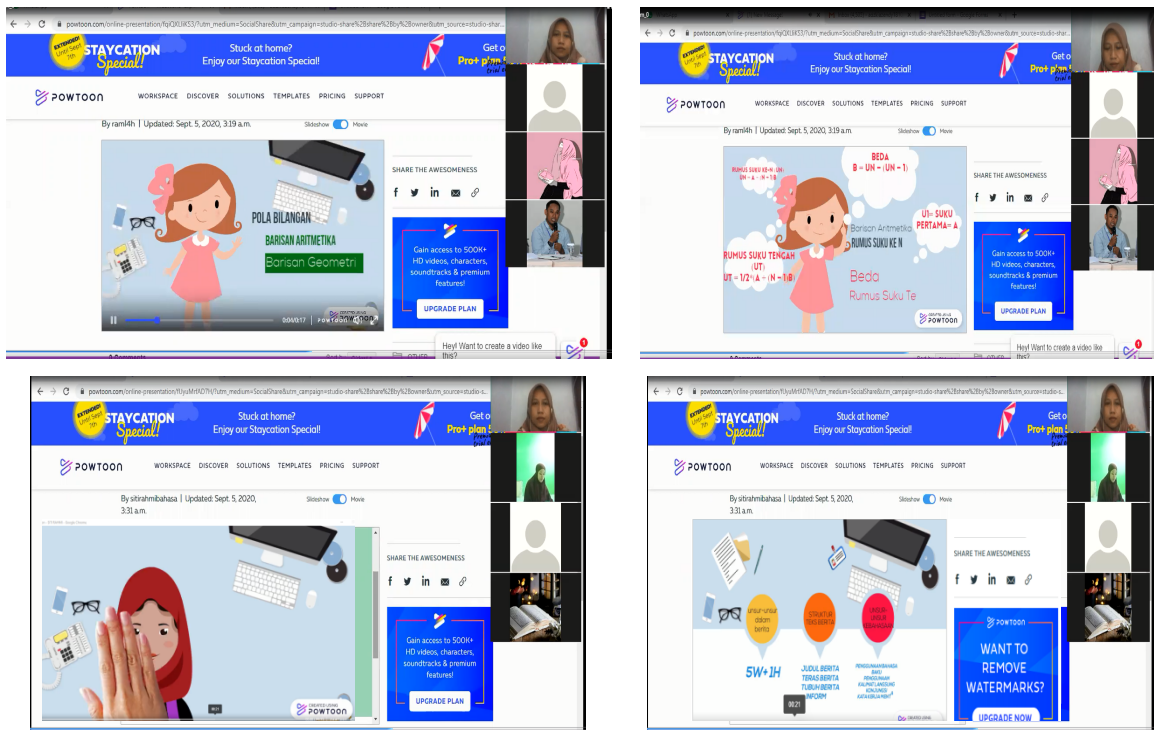


Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2. Demonstrasi/Tutorial Pembuatan Bahan Ajar dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Online Berbasis *Powtoon*

Pada gambar 2 disampaikan tutorial/demonstrasi pembuatan media pembelajaran berbasis *Powtoon*, sehingga peserta dapat mencoba langsung menggunakan Handphone atau laptop melalui link yang sudah disematkan dalam chat. Sebelum menyimak tutorial, peserta diminta untuk mempersiapkan materi yang akan dibuat bahan ajarnya. Peserta pelatihan dapat menyimak serta mempraktikkan berdasarkan langkah-langkah yang disampaikan atau mengikuti pedoman pembuatan yang sudah dibagikan.



Gambar 3. Presentasi Bahan Ajar dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Online Berbasis Powtoon

Peserta pengabdian tampak antusias dalam membuat bahan ajar animasi menggunakan *Powtoon*, walaupun peserta masih mengalami kesulitan terutama dalam membuat urutan skenario penyampaian materi. Peserta dapat menggunakan *template* yang sudah disediakan oleh *Powtoon*, tanya jawab bagi peserta kepada narasumber/pemateri yang mengalami kesulitan sambil menunggu peserta mempraktekkan secara langsung. Selanjutnya gambar 3 merupakan presentasi hasil bahan ajar sederhana yang sudah dibuat beberapa peserta.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, tim pengabdian memberikan kuisisioner tentang kegiatan pelatihan yang sudah dilaksanakan, berdasarkan umpan balik yang disampaikan oleh peserta bahwa materi yang diperoleh dari pelatihan ini sebanding dengan waktu yang peserta berikan untuk mengikuti pelatihan. Waktu pelatihan yang dilaksanakan dari pukul 8.00-12.00 dirasakan cukup oleh peserta untuk memperoleh tambahan pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran online berbasis animasi yaitu *powtoon*. Peserta juga merasa materi yang disampaikan bermanfaat.

Pelaksanaan kegiatan ini dapat dikatakan berjalan dengan baik, peserta menunjukkan ketertarikan dan antusias serta ikut aktif berpartisipasi selama pelaksanaan kegiatan. Hal ini terlihat juga dari luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Islam Terpadu Ibnu Abbas mencapai target yang direncanakan yaitu:

1. Pelatihan diikuti oleh lebih dari 80% guru yaitu 100% guru mengikuti kegiatan
2. Jumlah peserta yang langsung mempraktekkan pemanfaatan media pembelajaran online berbasis *Powtoon* sebanyak 15 peserta atau 79% mempraktekkan meski belum selesai untuk 1 bahan materi ajar.
3. Guru menyadari pentingnya membuat bahan ajar interaktif yang membuat siswa termotivasi untuk belajar khususnya dalam pembelajaran online sekarang ini.

Selain itu pelaksanaan pelatihan mendapat tanggapan yang baik oleh kepala sekolah dan peserta. Peserta akan meneruskan/menyelesaikan pembuatan bahan ajar yang sudah dibuat sebelumnya agar dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran online. Kepala sekolah menganggap bahwa kegiatan pelatihan ini perlu dilakukan agar guru dapat meningkatkan kreativitas dan juga inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan (Kalisa & Yuliasri, 2019), (Devi et al., 2020) yang menyatakan bahwa kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif online bagi guru mendapatkan respon yang positif dari para guru dan sangat membantu guru untuk lebih “melek teknologi” di era digital meskipun dengan beberapa kendala. Selain itu sesuai dengan hasil studi literatur (Deliviana, 2017) bahwa aplikasi video animasi *Powtoon* layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif sehingga harapannya kegiatan ini dapat memotivasi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang kreatif, inovatif, sehingga siswa tidak lagi bosan dan lebih termotivasi dalam pembelajaran online sekarang ini.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini sudah terlaksana dengan baik mulai dari tahap persiapan sampai tahap evaluasi. Kegiatan ini mengenalkan kepada guru tentang media pembelajaran online interaktif, serta mampu membuat dan akan memanfaatkan media pembelajaran berbasis online animasi yaitu *Powtoon* dalam proses kegiatan belajar siswa di sekolah. Saran yang dapat diberikan terkait dengan kegiatan sebaiknya kegiatan pelatihan media pembelajaran online interaktif berbasis animasi dilaksanakan secara rutin agar ketrampilan dan pengetahuan guru bertambah, selain itu

dibentuk suatu tim atau mitra binaan agar dapat mempermudah monitoring dan *follow up* ketrampilan, kreativitas dan inovasi hasil dari pelatihan pemanfaatan media pembelajaran online interaktif berbasis *powtoon*.

DAFTAR PUSTAKA

- De Lange, J. (2004). *Mathematical Literacy for Living from OECD-PISA Perspective*. Paris: OECD-PISA.
- Deliviana, E. (2017). Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makasar. *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya*, 1–6.
- Devi, W. S., Fadly, A., & Kartikasari, R. D. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru di Kota Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 162–168.
- Hariadi, S. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis TIK Teks Wawancara Bahasa Jawa Berbasis *Blended Learning* Pada Siswa Kelas VIII *Volume 1 Best Practice*
- Kalisa, P., & Yuliasri, I. (2019). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Online Bagi Guru. *Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP-UNNES*, 13–18.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran No. 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19)
- Kresnandya, T. F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Bab Konsep Vertebrata. *Meta Edukasi*, 2, 29–36.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79.
- Suhendra, Ii., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Audio-visual Powtoon Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 7.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-guru Di Lingkungan Gugus 1 Bogor Tengah Kota Bogor. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 231–241.