

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON

Siska Pratiwi^{1*}, Abdussalam², Yunita Hariyani³, Ihwan Firmansyah⁴

*Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan,
Jl. Soekarno Hatta no.52 (10pt Normal Italic)*

* Penulis Korespodensi : siskapратиwi@stkippgri-bkl.ac.id

Abstrak

Tujuan dilakukan kegiatan PkM ini yaitu untuk membekali guru tentang pengetahuan aplikasi powtoon dalam pembuatan video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dilakukan karena pelaksanaan pembelajaran di MI Ar Raudlah masih monoton, tidak menggunakan media berbasis digital. Sedangkan saat ini perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan sangat pesat. Selain itu, fasilitas yang dimiliki sekolah cukup memadai dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital selama pembelajaran. Sistem yang dilakuan dalam kegiatan ini berupa workshop. Metode pelaksanaan workshop menggunakan ceramah. Hasil dari pelaksanaan PkM ini yaitu pelaksanaan workshop ini berjalan dengan lancar dan memperoleh ansuasme dari para peserta, serta peserta secara aktif berdiskusi terkait materi yang disajikan dalam work shop. Simpulan dari kegiatan PkM ini adalah kegiatan workshop ini menambah wawasan guru dalam alternative pemilihan aplikasi pembuatan video animasi dan menambah kemampuan dan kreativitas guru dalam membuat video animasi yang menarik sebagai bahan media pembelajaran di dalam kelas.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Powtoon*

Abstract

The aim of this PkM activity is to equip teachers with knowledge of the Powtoon application in making animated videos which are used as learning media. This is done because the implementation of learning at MI Ar Raudlah is still monotonous, not using digital-based media. Meanwhile, currently technological developments in the world of education are very rapid. Apart from that, the school's facilities are adequate for the use of digital-based learning media during learning. The system implemented in this activity is in the form of a workshop. The workshop implementation method uses lectures. The result of implementing this PkM is that the workshop ran smoothly and received enthusiasm from the participants, and the participants actively discussed the material presented in the work shop. The conclusion of this PkM activity is that this workshop activity broadens teachers' insight into alternative choices for applications for making animated videos and increases teachers' abilities and creativity in making interesting animated videos as learning media material in the classroom.

Keywords: *Learning Media, Powtoon Application*

1. PENDAHULUAN

Saat ini dunia teknologi sangat berkembang pesat dalam berbagai bidang. Salah satunya yaitu dalam bidang Pendidikan. Perkembangan tersebut tidak dapat dihindari, sehingga patut kita manfaatkan guna menciptakan pembelajaran berbasis digital bagi berbagai kalangan, khususnya sebagai pengajar atau guru. Salah satu cara memanfaatkannya yaitu dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Awalia, dkk (2019) menyatakan bahwa menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dapat memudahkan guru dalam memvisualkan materi pembelajaran yang akan dipelajari, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dunia digital tidak serta merta dimanfaatkan semua guru dalam menciptakan pembelajaran berbasis digital dan menarik bagi siswa. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai factor, baik factor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan factor yang dipengaruhi dari dalam diri guru sendiri, salah satunya yaitu kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan ketersediaan waktu dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital. Sedangkan factor eksternal merupakan factor yang dipengaruhi dari luar, diantaranya fasilitas yang dimiliki sekolah

dalam menunjang pembelajaran di kelas. Factor tersebut saling ketergantungan satu sama lain. Jika guru tidak bisa menggunakan teknologi yang berkembang saat ini dan tidak memiliki waktu dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital, sedangkan fasilitas sekolah mendukung adanya terciptanya media pembelajaran berbasis digital dan proses pembelajaran di kelas, maka proses pembelajaran akan berjalan monoton dan membosankan. Sebaliknya jika fasilitas sekolah tidak memadai dalam terciptanya media pembelajaran berbasis digital dan proses pembelajaran di kelas, sedangkan guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan dunia teknologi dan memiliki waktu yang cukup dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital, maka pembelajaran berbasis digital akan sulit untuk terlaksana di dalam kelas.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk atau sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan teori belajar dan digunakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat menciptakan proses

pembelajaran yang baik (Suryani, 2018: 46). Lebih lanjut Suryani (2018: 51) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang rasa ingin tahu untuk belajar, memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis, memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.

Terdapat berbagai jenis atau bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran dapat dirancang dengan berbagai bentuk, salah satunya yaitu video animasi. Pembuatan video animasi dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi baik secara online maupun offline, diantaranya Video Scribe, Animaker, Biteable, Wideo, dan GoAnimate (Wulandari, 2020). Pembuatan video animasi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi powtoon.

Aplikasi powtoon merupakan aplikasi online yang dapat menyajikan materi dalam bentuk tampilan animasi yang menarik (Deliviana, 2017). Pembuatan video animasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan, salah satunya guru. Penggunaan aplikasi ini cukup mudah. Selain itu aplikasi ini memiliki fitur animasi dan juga efek yang bervariasi sehingga

pembuatan video animasi dapat lebih menarik (Anggita, 2020). Cara menggunakan fitur dalam aplikasi ini sangat mudah sehingga pengemasan video animasi yang disajikan dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa (Qurrotaini, 2020). Selain itu, Video animasi sangat membantu guru dalam memvisualisasikan materi pembelajaran yang abstrak sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa yang maksimal.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tiwow, dkk (2022) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik yaitu hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon lebih tinggi dari kelas yang diajarkan media konvensional dan terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Aidah (2020) dengan judul Pemahaman matematis melalui metaphorical thinking berbantuan aplikasi powtoon. Kesimpulan dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang menggunakan pembelajaran metaphorical thinking berbantuan

aplikasi powtoon dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata N-gain tes kemampuan pemahaman yang menggunakan pembelajaran metaphorical thinking berbantuan aplikasi powtoon memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan kepala sekolah di MI Ar Raudlah, pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas masih terbilang monoton. Hal ini disebabkan oleh guru MI Ar Raudlah tidak menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi, khususnya tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Padahal, MI Ar Raudlah memiliki fasilitas cukup dalam menunjang terciptanya pembelajaran berbasis digital. Salah satu fasilitas yang dimiliki yaitu tersedianya LCD dan laptop sekolah. Hal tersebut terjadi karena guru masih merasa kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, khususnya pembelajaran berbasis digital, misalnya dalam membuat video animasi. Minimnya referensi aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi dan kemampuan guru menjadi factor utama dalam ketidakterlaksanaannya pembelajaran menggunakan media berbasis digital. Oleh karena itu, maka penulis tertarik melakukan

pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon”. Tujuan dilakukannya Pengabdian kepada masyarakat ini yaitu agar menambah pengetahuan guru tentang aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan video animasi dan cara pembuatan video animasi guna menunjang proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

2. BAHAN DAN METODE

Pada tahapan ini tim pengusul melakukan diskusi bersama mitra membahas persiapan yang diperlukan untuk memulai pelaksanaan program PKM. Pengusul menyusun jadwal workshop yang akan dilaksanakan dalam “Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon”

Sistem pelaksanaan dalam kegiatan ini yaitu dalam bentuk Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon. Metode yang digunakan dalam workshop ini yaitu metode ceramah. Metode ceramah yang dimaksud yaitu dengan memberikan penjelasan mengenai aplikasi powtoon secara umum, manfaat dari aplikasi

powtoon baik bagi guru maupun bagi peserta didik, fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi powtoon, dan cara membuat sebuah video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon. Narasumber dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu dosen PGSD dan dibantu oleh mahasiswa. Kegiatan ini diselenggarakan pada tanggal 23 Oktober 2023.

Kegiatan Pengabdian akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan pelaksanaan kegiatan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Penyiapan lokasi Pengabdian
- b. Koordinasi dengan Lembaga yang dituju
- c. Perekrutan mahasiswa dengan berkoordinasi dengan UPPM
- d. Pembekalan mahasiswa
- e. Penyiapan materi pelatihan

Partisipasi yang dilakukan mitra dalam menunjang terlaksananya kegiatan workshop ini diantaranya menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama pelatihan berlangsung, seperti tempat pelaksanaan kegiatan yaitu ruangan dalam melaksanakan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon dan Proyektor.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa Workshop Pembuatan Media

Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon. Kegiatan PkM ini dimulai dengan sarana dan prasarana yang digunakan selama pelaksanaan workshop. Persiapan tersebut meliputi menentukan ruangan pelaksanaan workshop, menata ruangan pelaksanaan workshop, dan alat yang akan digunakan selama workshop, berupa komputer/laptop dan LCD/proyektor. Selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terdapat beberapa sesi kegiatan, yaitu:

- a. Pemaparan materi workshop, yaitu Materi Pembelajaran, pentingnya media pembelajaran, jenis media pembelajaran, gambaran umum tentang aplikasi Powtoon, Fitur-fitur dalam aplikasi Powtoon, dan Cara membuat video pembelajaran, berupa video animasi.
- b. Diskusi (Tanya-Jawab) berkaitan dengan materi yang telah dipaparkan.

Pelaksanaan workshop ini mendapatkan antusiasme yang tinggi dari para peserta workshop, yaitu kepala sekolah beserta dewan guru MI Ar Raudlah. Hal ini dapat terlihat dari kehadiran peserta workshop mencapai persentase sebesar 100%. Hal ini terjadi karena materi yang dipaparkan dalam kegiatan workshop ini merupakan pengetahuan baru bagi para peserta workshop. Selain itu paparan materi workshop dapat diaplikasikan dalam

pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan inovatif di dalam kelas.

Selama kegiatan workshop berlangsung, para sangat aktif dalam berdiskusi berkaitan dengan penggunaan aplikasi powtoon. Hal ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu dari para peserta sangat tinggi. Berdasarkan hasil evaluasi, workshop yang telah dilaksanakan sangat bermanfaat bagi para peserta dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, kualitas sebagai pendidik, maupun keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Sehingga, para peserta dapat mengikuti arus perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini.

Setiap peserta pasti memiliki latar belakang kemampuan yang berbeda dan bervariasi dalam mengoperasikan IT dan mengimplementasikan materi yang telah dipaparkan. Namun besar harapan kami, para peserta dapat mengimplementasikan materi yang telah kami berikan, yaitu membuat video animasi sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rekap hasil dan pembahasan, maka simpulan kegiatan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran

Menggunakan Aplikasi Powtoon sebagai berikut:

- c. Kegiatan workshop ini menambah wawasan guru dalam alternative pemilihan aplikasi pembuatan video animasi
- d. Kegiatan workshop ini menambah kemampuan dan kreativitas guru dalam membuat video animasi yang menarik sebagai bahan media pembelajaran di dalam kelas

5. Ucapan Terima Kasih:

Terima kasih kami sampaikan kepada berbagai pihak yang mendukung terealisasinya kegiatan PKM ini. Adapaun pihak-pihak tersebut diantaranya: (a) Ketua STKIP PGRI Bangkalan yang telah mendukung dan memberikan motivasi terlaksananya PKM ini; (b) UPPM STKIP PGRI Bangkalan yang telah memberikan motivasi dalam terlaksananya kegiatan workshop ini; (c) Para dosen PGSD yang telah menjadi narasumber dalam kegiatan ini; (d) Mahasiswa yang telah membantu dalam mempersiapkan dan proses pelaksanaan kegiatan workshop ini; dan (e) MI Ar Raudlah sebagai mitra yang telah bersedia memfasilitasi terlaksananya kegiatan workshop ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aidah, Didah Husnul. (2020). Pemahaman matematis melalui metaphorical thinking berbantuan aplikasi powtoon. *JurnalAnalisa* 6 (1), 91-99.

Anggita, Zulfa. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7 (2), 44-52.

Awalia, Izomi, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10 (1), 49-56.

Deliviana, Evi. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya (pp. 1-6). Makassar, Indonesia: Universitas Negeri Makassar

Suryani, Nunuk, Setiawan, Achmad, & Putria, Aditin Zainul. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Tiwow, deiby, dkk. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4 (2).

Qurrotaini, Lativa. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. Jakarta, Indonesia: Universitas Muhammadiyah Jakarta

Wulandari, Yani, dkk. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8 (2). 269-279.