


Pelatihan Pengoptimalan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon

¹⁾Nur'ainulMiftahul Huda*, ²⁾Yudhi, ³⁾Fransiskus Fran, ⁴⁾Helmi, ⁵⁾MelianaPasaribu, ⁶⁾Yundari, ⁷⁾BayuPrihandono, ⁸⁾NilamsariKusumastuti, ⁹⁾MariatulKiftiah, ¹⁰⁾EviNoviani

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)}Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Tanjungpura, Indonesia
Email: 'nur'ainul@fmipa.untan.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
KataKunci: Powtoon Guru Pembelajaran Pandemi Survey	<i>Pandemi Covid-19 yang saat ini melanda Indonesia memberikan tantangan yang cukup berat di dunia pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilakukan dengan tatap muka secara langsung di sekolah harus berubah menjadi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara online. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran online yaitu media pembelajara Powtoon yang dapat membuat peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran karena aplikasi web ini memiliki banyak fitur yang menarik. Oleh karena itu, aplikasi Powtoon dapat menjadi solusi media pembelajaran yang digunakan pada masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu dengan adanya Kegiatan PKM Pelatihan Pengoptimalan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Powtoon diharapkan mampu memperkenalkan dan memberikan informasi kepada guru guru terkait Powtoon. Powtoon dimulai dengan pretest kemudian pemaparan tentang konsep pengenalan dan penggunaan aplikasi Powtoon secara luring di SMP Negeri 5 Pontianak. Kegiatan dilanjutkan dengan Pelatihan pembuatan media pembelajaran. Setelah kedua sesi tersebut dilaksanakan sesi Tanya jawab. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan. Selanjutnya dilakukan monitoring terhadap pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon. Selain itu juga dilakukan survey tanggapan kepada guru-guru terkait tanggapan mereka tentang pelatihan yang dilakukan oleh Program Studi Matematika FMIPA UNTAN dan survey Webqual 4.0 terhadap aplikasi Powtoon. Hasil kuisioner dianalisis dan diambil kesimpulan sebagai bahan pertimbangan untuk kegiatan PKM yang akan datang.</i>
Keywords: Powtoon Teacher Study Pandemic Survey	<i>The Covid-19 pandemic that is currently sweeping Indonesia poses quite a tough challenge in the world of education. Teaching and learning activities that have been carried out face-to-face in schools so far must be changed to teaching and learning activities that are carried out online. The learning media that can be used in online learning is Powtoon learning media which can make students not bored in learning because of the web application. It has many interesting features. Therefore, the Powtoon application can be a learning media solution used during the Covid-19 pandemic. Therefore, with the PKM Activity for Optimizing the Making of Learning Media Using the Powtoon Application, it is hoped that it will be able to introduce and provide information to teachers regarding Powtoon. Powtoon begins with a pretest then a presentation on the concept of introducing and using the Powtoon application offline at SMP Negeri 5 Pontianak. The activity continued with training on making learning media. After the two sessions, a question and answer session was held. Evaluation is carried out after the training activities. Furthermore, monitoring is carried out on the implementation of training on making learning media using the Powtoon application. In addition, a response survey was also conducted on teachers regarding their responses to the training conducted by the UNTAN FMIPA Mathematics Study Program and a Webqual 4.0 survey on the Powtoon application. The results of the questionnaire were analyzed and conclusions were drawn as material for consideration for future PKM activities.</i>
	<p>This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p> 

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia (Afrianto, 2012). Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menciptakan kemajuan dalam bidang Ilmu Pengetahuan & Teknologi (IPTEK), sehingga manusia diajak untuk berpikir dan melahirkan kreatifitas, ide, saran, sebagai

kontribusi bagi dunia pendidikan. Menurut UU No.20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi yang sangat pesat memberi dampak perubahan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada dunia Pendidikan (Budiman, 2017). Pendidikan di era ini dituntut untuk merespon kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru, yakni kurikulum yang mampu membuka jendela dunia dengan memanfaatkan *Internet of Things* (IoT) (Ngalimun et al., 2022). Guru sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan dituntut untuk melek teknologi serta dapat memanfaatkannya pada pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk dapat mencetak generasi yang mampu menjawab tantangan global (Astuti et al., 2019).

Peserta didik yang dihadapi guru saat ini merupakan generasi milenial yang tidak asing dengan dunia digital. Peserta didik sudah terbiasa dengan arus informasi dan teknologi. Berdasarkan data, pengguna internet terbesar di Indonesia adalah remaja dengan rentang usia 15-24 tahun dengan kisaran rentang presentase 26,7% - 30% (Hakim et al., 2022). Oleh karena itu guru dituntut untuk terus belajar meningkatkan kompetensi sehingga mampu menghadapi peserta didik generasi milenial. Salah satunya dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan teknologi.

Guru harus mampu mengkolaborasikan pembelajaran dengan penguasaan teknologi modern. Dengan demikian materi yang disampaikan tidak terkesan monoton dan membosankan, tetapi menarik dan menyenangkan.

II. MASALAH

Pandemi Covid-19 yang saat ini melanda Indonesia memberikan tantangan yang cukup berat di dunia Pendidikan (Siahaan, 2020). Kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilakukan dengan tatap muka secara langsung di sekolah harus berubah menjadi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara online. Hal ini dilakukan untuk memutus mata rantai penularan Covid-19. Pada akhirnya, kegiatan pendidikan sejak awal masa pandemi hingga saat ini dilakukan secara online. Beberapa aktivitas pendidikan yang dilaksanakan secara online adalah aktivitas belajar mengajar hingga pelaksanaan ujian online.

Meskipun proses belajar mengajar dilakukan dari rumah, pendidik atau guru harus tetap memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik tanpa kendala apapun. Pelaksanaan aktivitas belajar mengajar secara online dengan metode klasik seperti ceramah atau presentasi terkadang terkesan membosankan. Oleh karena itu, para guru juga dituntut untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk menambah dayaminat siswa dalam mempelajari matapelajaran tersebut. Media pembelajaran yang umum digunakan adalah media pembelajaran dengan bantuan *Microsoft Power Point* (Supit, 2021). Penggunaan *Microsoft Power Point* yang umum digunakan terkadang terkesan monoton, sehingga mengurangi ketertarikan para siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Seiring perkembangan ilmu dan teknologi saat ini, *smartphone* menawarkan beberapa aplikasi yang bisa digunakan dalam hal media pembelajaran berbasis *online*. Salah satu solusi media pembelajaran yang dapat digunakan di masa pandemi dan merupakan media berbasis Teknologi Informasi yaitu *Powtoon* (Anggita, 2020). *Powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Deliviana, 2017).

Melalui media *Powtoon* diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, *Powtoon* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *Powtoon* ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik (Purnami et al., 2022). Selain itu, *time-line* yang terdapat dalam *Powtoon* juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis dengannya.

III. METODE

Tim kegiatan PKM adalah seluruh dosen di Program Studi Statistika yang terdiri dari 10 orang dosen dan dua orang mahasiswa. Kegiatan PKM dilaksanakan di Hotel Ibis pada hari Sabtu, 29 Oktober 2022. Peserta kegiatan ini berjumlah 36 orang yang terdiri dari 33 orang guru SMP Negeri 5 Pontianak dan 3 orang guru SMP Negeri 5 Pontianak. Kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB sampai pukul 13.00 WIB. Sebelum pelaksanaan pelatihan, tim PKM membuat modul pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan Powtoon yang dibagikan kepada peserta sebelum kegiatan dimulai. Rangkaian kegiatan diawali dengan kata sambutan dari Kepala SMP Negeri 5 Pontianak, yaitu Bapak Nurhaidin, M.Pd.I. dan diikuti oleh kata sambutan dari ketua Jurusan Matematika FMIPA Untan, yaitu Ibu Dr. Yundari, M.Sc. Selanjutnya penyampaian materi oleh Bapak Yudhi, M.Si. mengenai pengenalan Powtoon dan cara pembuatan video pembelajaran dengan media Powtoon. Moderator pada kegiatan ini adalah Ketua Program Studi Matematika, yaitu Bapak Dr. Bayu Prihandono, M.Sc. Para dosen yang hadir serta mahasiswa yang terlibat ikut membantu peserta yang mengalami kesulitan ketika praktik menggunakan Powtoon. Kegiatan PKM dilaksanakan secara bertahap. Pelaksanaan pengoptimalan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dimulai dengan melakukan pretest dan selanjutnya pemaparan tentang pengenalan aplikasi. Kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran. Setelah kedua sesi tersebut dilaksanakan sesi Tanya jawab. Setelah kegiatan pelatihan para guru diminta untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selanjutnya dilakukan monitoring dan dilanjutkan dengan survey tanggapan kepada guru-guru serta tentunya melakukan posttest. Suasana ketika pelatihan berlangsung disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Suasana Pelatihan

Tahapan selanjutnya adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu. Selanjutnya dilakukan monitoring terhadap pelaksanaan pelatihan tersebut. Selain itu juga dilakukan survey tanggapan kepada guru-guru terkait tanggapan mereka tentang pelatihan yang dilakukan oleh Program Studi Matematika FMIPA UNTAN. Hasil kuisioner akan dianalisis dan diambil kesimpulan sebagai bahan pertimbangan untuk kegiatan PKM yang akan datang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest, serta hasil survey kepuasan peserta. Pretest dan posttest diikuti oleh seluruh peserta yaitu 36 orang. Statistika deskriptif dari nilai pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistika Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Variabel	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Min.	Q1	Median	Q3	Maks.	Jangkauan
Pretest	47.78	23.23	539.51	0.00	40.00	50.00	60.00	100.00	100.00
Posttest	93.89	11.37	129.32	60.00	95.00	100.00	100.00	100.00	40.00

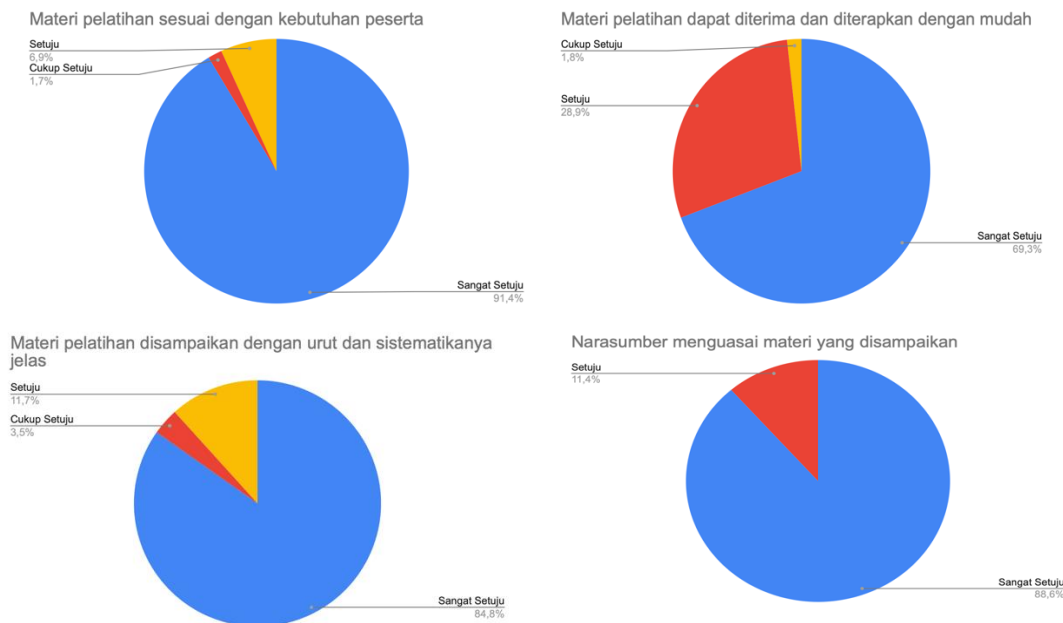
Berdasarkan *output* tersebut nilai minimum ketika pretest adalah 0 dan nilai maksimumnya adalah 100. Setelah dilakukan pelatihan baik itu pemberian materi maupun praktik, nilai minimum adalah 60 dan nilai maksimum adalah 100. Terjadi peningkatan nilai rata-rata yaitu dari 47,78 menjadi 93,89. Untuk lebih meyakinkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan dilaksanakan, maka dilakukan pengujian terhadap rata-rata nilai pretest dan posttest. Uji statistik yang digunakan adalah *paired sample t-test* dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : rata-rata nilai pretest = rata-rata nilai posttest

H_1 : rata-rata nilai pretest < rata-rata nilai posttest

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai *p-value* < α (5%). Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_0 ditolak, artinya rata-rata nilai pretest < rata-rata nilai posttest. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa hasil posttest meningkat secara signifikan yang artinya kemampuan peserta meningkat setelah dilaksanakan pelatihan.

Selanjutnya berdasarkan survey kepuasan yang dilakukan dengan menggunakan lima indikator yang diberikan, diperoleh hasil bahwa tingkat kepuasan peserta dengan pelatihan yang diberikan sesuai dengan harapan peserta. Berikut merupakan diagram lingkaran dari hasil survey.





Gambar 2. Diagram Lingkarandari Hasil Survey

Beberapa hasil testimoni peserta terkait pelatihan yang diberikanyaitu:

1. Pelatihan ini sangat baik dan juga sangat bermanfaat.
2. Waktu nya di perbanyak lagi
3. Pelatihan ini sangat baik dan berguna untuk pembelajaran siswa dalam berinovatif, semoga pelatihan ini dapat berkelanjutan 👍
4. Pelatihan ini sangat baik buat guru yang ingin membuat slide yang lebih menarik untuk peserta didik. Saran saya maaf terlalu cepat dalam menyampaikan materi sehingga peserta tidak bisa menyelesaikan materi dengan sempurna, terutama slide yang memasukan video dll. Terima Kasih
5. Mohon pelatihan ini berkelanjutan agar saya lebih dapat memahami viturini dan yang nantinya akan saya terapkan di pembelajaran di kelas
6. Sangat bermanfaat, dan mengedukasi guru dalam menamba ilmu
7. Pelatihan Ini Sangat bermanfaat buat guru

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berdampak positif dalam memberikan pengetahuan dan wawasan kepada guru-guru terkait cara pembuatan video pembelajaran menggunakan Powtoon. Secara keseluruhan kegiatan ini berjalan dengan lancar sesuai rencana dan peserta merasa puas mengikuti pelatihan. Peserta juga dapat melakukan eksplorasi data lebih lanjut menggunakan Powtoon berdasarkan modulyang telah diberikan. Selain itu kegiatan ini juga mendapat sambutan yang sangat baik dari peserta. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi dan keaktifan peserta pada saat kegiatan. Berdasarkan saran dan masukan dari peserta, sebagian besar menyatakan agar kegiatan ini dilaksanakan secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Fakultas MIPA Universitas Tanjungpura yang telah memberikan dana untuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat DIPA UNTAN 2022 dengan sumber pendanaan SP DIPA-023.17.2.677517/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I. (2012). Collaborative Learning System Sebuah Alternatif Konten C-Generation dan Flagship Detiknas. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 70–76.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2).
- Astuti, Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 75–83.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar*, 1–6.
- Hakim, S. N., Raj, A. A., & Prastiwi, D. F. C. (2022). Remaja dan Internet. *SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*.

-
- Ngalimun, Agustina, A., & Suwandewi, A. (2022). Kampus Merdeka dalam Pencapaian Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 dengan Tantangan Covid 19 di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Hadi*, 2(2), 1–7.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran*, 25–31.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, 1, 1–3.
- Supit, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan Minat Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Advent UNKLAB. *Cogito Smart Journal*, 7(2), 447–459.