

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI POWTOON BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI MAGETAN

Sri Hartatik <sup>a\*</sup>, Pance Mariati <sup>b</sup>, Nafiah <sup>c</sup>

<sup>a,b,c</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

\*corresponding author : titax@unusa.ac.id

---

### Abstract

Pandemi covid 19 memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia Pendidikan diman semua guru harus mampu merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi Pandemi covid 19. Guru Sekolah Dasar (SD) dituntut untuk dapat menyampaikan informasi/materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan metode pembelajaran saat daring. Media pembelajaran yang menarik kreatif, dapat meningkatkan motivasi belajar dan sesuai tujuan pembelajaran saat pandemic. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa SD salah satunya media pembelajaran dengan desain kartun. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran yaitu Powtoon perangkat lunak animasi berbasis cloud untuk membuat presentasi animasi dan video penjelajah animasi. Tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini adalah untuk memberikan keterampilan serta wawasan kepada Guru SD dalam membuat media pembelajaran sederhana dan menarik sesuai dengan tema pelajaran di SD dengan menggunakan aplikasi Powtoon, Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini, peserta didik bisa lebih tertarik serta mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yakni pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan secara daring dengan subjek sasaran yakni Guru SD yang ada di Magetan sebanyak 56 orang. Tahapan kegiatan ini yaitu pemaparan materi, simulasi pembuatan media, dan pendampingan pembuatan media. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan yaitu guru-guru Sekolah Dasar sekarang sangat paham dengan powtoon, mereka percaya diri untuk dapat membuat media dengan powtoon; mereka menyadari bahwa membuat media dengan powtoon tidak sulit; mereka semua merasa senang dengan kesempatan yang diberikan mengikuti pelatihan ini. Dan mereka mulai mencoba membuat media pembelajaran dengan aplikasi powtoon untuk murid-murid. Kesimpulannya yakni kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon memberikan manfaat yang sangat besar kepada guru-guru Sekolah Dasar dalam mengembangkan media pembelajaran di tengah pandemic Covid 19. Harapannya, kegiatan serupa dapat terus dilaksanakan agar dapat meningkatkan kreativitas guru.

*Keywords:* aplikasi powtoon, guru sekolah dasar

---

### 1. Pendahuluan

Pandemic Covid 19 memberikan perubahan yang besar terhadap proses pembelajaran. Adanya pembatasan bersosialisasi dalam segala aktivitas baik di sekolah maupun dimasyarakat. Physical Distancing yang diterapkan oleh pemerintah adalah menutup instansi pendidikan dengan memindahkan aktivitas proses pendidikan yang mulanya di

Sekolah menjadi belajar dari rumah (BDR) yang diujarkan pula dengan sebutan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Anugrahana, 2020). Kebijakan tersebut tertuang dalam Surat Edaran (SE) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4/2020 terkait Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease 19 (Covid-19) (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.).

Mengikuti kebijakan pemerintah terkait pembatasan bersosialisasi, maka ada perubahan proses pembelajaran dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran dalam jaringan (jaring). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan. Dalam upaya pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh ini, pembelajaran dilaksanakan secara online atau dalam jaringan (daring). Menurut Moore dkk, (Aidah et al., 2020) pembelajaran daring (Online) ialah proses pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, dan konektivitas guna memunculkan pelbagai jenis interaksi pembelajaran. Perubahan proses pembelajaran yang terjadi secara tiba-tiba, membuat pendidik, peserta didik maupun orang tua tidak memiliki kesiapan beradaptasi dengan proses pembelajaran jarak jauh. Sehingga, perubahan proses pembelajaran tersebut tidak selamanya memberikan dampak baik bagi semua kalangan.

Pada dasarnya, seorang guru Sekolah Dasar (SD) menjadi salah satu faktor yang ada dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu, guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, harus menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan dalam mencapai tujuan tersebut guru harus menguasai materi atau isi pembelajaran; strategi atau metode yang tepat; sumber dan media pembelajaran yang sinkron sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan serta menggunakan evaluasi yang sesuai (Sujarwo, 2008). Untuk itu dibutuhkan pengembangan Media pembelajaran daring (online). Media yang diharapkan dari pengembangan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat konkret. Materi pembelajaran yang dibuat ke dalam bentuk animasi audio visual lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa. Media yang telah dibuat dan dikembangkan nantinya akan dapat dipakai saat pembelajaran daring (Online). Adanya kebutuhan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk saat ini sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selama pembelajaran daring

tentunya sangat berpengaruh pada belajar siswa. Kesulitan belajar siswa timbul saat pembelajaran daring (Alfiyah et al., 2021)

Ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran tematik salah satunya adalah Software animasi powtoon. Software animasi powtoon merupakan software berbasis web untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Sehingga dengan bantuan aplikasi ini dapat dihasilkan suatu media pembelajaran tematik yang menarik siswa sekolah dasar sehingga minat belajar meningkat dan target tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

## **2. Metode**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan guru Sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran tematik menggunakan aplikasi Powtoon ini diikuti oleh 56 peserta yang terdiri dari guru-guru sekolah dasar yang berasal dari Kabupaten Magetan. Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi zoom.

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan penciptaan lagu tematik ini dilakukan melalui 3 (tiga) tahap yaitu : 1. Pemberian materi terkait media pembelajaran, 2. Simulasi pembuatan media pembelajaran, dan 3. Pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon. Pada awal kegiatan, peserta diminta untuk mengisi pretes dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik terkait materi pelatihan yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis powtoon. Dan di akhir kegiatan peserta diminta untuk mengisi postes dan meminta mereka untuk mengupload media pembelajaran berbasis Powtoon hasil dari pelatihan.

## **3. Hasil dan Diskusi**

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Dan Pendampingan pembuatan media pembelajaran tematik berbasis Powtoon diikuti oleh 56 peserta dari guru-guru sekolah dasar yang berasal

dari kabupaten Magetan. Kegiatan ini berlangsung kurang lebih selama 180 menit yang terdiri atas penyampaian materi dan dilanjutkan dengan praktek langsung membuat lagu anak sesuai dengan tema pembelajaran. Adapun materi penciptaan lagu anak disampaikan dengan sangat sederhana agar peserta yang belum pernah menciptakan lagu dapat dengan mudah membuat lagu. Berikut ini dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon bagi guru Sekolah dasar dimagetan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Pengmas

Berdasarkan dari hasil angket yang diberikan pada saat awal kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diperoleh informasi bahwa, 100 % dari peserta menyatakan sangat perlu sekali kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi powtoon dilakukan. Dari 56 peserta, hanya sebesar 9 % yang menyatakan pernah membuat media pembelajaran powtoon sedangkan 91 % dari peserta menyatakan tidak pernah membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon. Sehingga antusias yang peserta ketika mengikuti kegiatan sangat terlihat dengan jelas.

Sebagian besar media pembelajaran online yang sering mereka gunakan selama pembelajaran daring berupa PPT, Video pembelajaran, media visual. Berdasarkan pendapat salah satu peserta pelatihan adalah sebagai berikut : "peserta didik sangat termotivasi dengan adanya media -media pembelajaran yang menarik dan lucu biasanya dalam bentuk kartun" Adanya motivasi belajar pada siswa menjadikan siswa tersebut lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal (Awalia et al., 2019).

Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini menggunakan aplikasi powtoon yaitu aplikasi yang merupakan perangkat video animasi berbasis online yang penggunaannya cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru maupun siswa didik dalam memudahkan pembelajaran dan layak digunakan (Deliviana, 2017). Aplikasi ini sangat mudah digunakan karena fitur-fiturnya juga mudah untuk dipelajari. Aplikasi Powtoon menyediakan fitur-fitur yang menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar. PowToon adalah alat yang sangat mudah digunakan dan menawarkan pilihan untuk memulai dari awal atau menyesuaikan template yang sudah jadi. Area Dasbor adalah di mana semua pekerjaan Anda akan disimpan. Pilihan latar belakang disediakan (Change, 2015)

Pelatihan dan pendampingan ini, memberikan wawasan kepada peserta pelatihan tentang bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik. Adapun beberapa hasil karya peserta pelatihan adalah sebagai berikut :



Gambar 2. beberapa contoh hasil karya peserta pelatihan

Media pembelajaran berbasis powtoon hasil karya peserta sangat bagus dan menarik untuk disajikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil angket yang telah disimpulkan dari 56 peserta seperti pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Kesimpulan hasil angket pelatihan dan pendampingan

<b>Indikator</b>	<b>Hasil Pretes</b>
Kesesuaian materi dengan kebutuhan / harapan peserta	100 % peserta menyatakan telah sesuai
Pengetahuan terkait aplikasi powtoon	Mengalami peningkatan sebesar 91 %
Materi dalam pelatihan	Telah disajikan dengan jelas dan runtut; Penyajian mudah dipahami disertai dengan contoh nyata; Peserta diberi

	kesempatan berlatih dan bertanya; Sangat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah
Pemutakhiran materi yang disampaikan	Mutakhir sesuai dengan perkembangan; Sesuai Kebutuhan guru; Sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan
Setelah pelatihan dan pendampingan yang dirasakan oleh peserta pelatihan	sangat percaya diri untuk dapat membuat media dengan powtoon; membuat media dengan powtoon tidak sulit; senang dengan kesempatan yang diberikan mengikuti pelatihan ini; yang ingin diketahui telah terjawab pada hari ini; sangat senang sekali, dan merasa bahwa media pembelajaran ini akan menarik bagi peserta didik

Berdasarkan tabel diatas pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran memberikan dampak yang positif kepada peserta pelatihan. Adanya rasa percaya diri yang tinggi guru sebagai peserta didik untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Aplikasi powtoon sangat mudah digunakan baik pemula maupun profesional sehingga peserta yang baru saja sekali mengikuti pelatihan dengan sungguh-sungguh tersebut akan mudah membuat media pembelajaran. Media pembelajaran Powtoon dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Hal itu juga disampaikan oleh Fajar, Riyana dan Hanoum (2017) bahwa pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan powtoon berpengaruh pada peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif.

#### **4. Kesimpulan**

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon bagi guru sekolah dasar di Magetan memberikan dampak yang positif bagi guru-guru sekolah dasar. Adanya peningkatan dari 9 % peserta yang mengetahui dan bisa membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon menjadi 100 % peserta mengetahui dan bisa membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon. Adanya peningkatan sangat percaya diri untuk dapat membuat media dengan powtoon; membuat media dengan powtoon tidak sulit; senang dengan kesempatan yang diberikan mengikuti pelatihan ini; yang ingin diketahui telah terjawab pada hari ini; sangat senang sekali, dan merasa bahwa media pembelajaran ini akan menarik bagi peserta didik merupakan bukti keberhasilan dari pelatihan dan pendampingan ini.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM UNUSA yang telah memfasilitasi penulis dalam melakukan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon bagi guru sekolah dasar di Magetan. Penulis juga mengucapkan kepada tim pelaksana dan peserta pelatihan dan pendampingan, sehingga kegiatan bisa berjalan dengan lancar dan dapat memberikan manfaat kepada peserta khususnya, guru-guru sekolah dasar guna meningkatkan kompetensi menjadi seorang guru profesional.

## Referensi

- Aidah, D. H., Sobarningsih, N., & Rahayu, N. (2020). Pemahaman matematis melalui metaphorical thinking berbantuan aplikasi powtoon. *Jurnal Analisa*, 6(1), 91–99.
- Alfiah, Z. N., Hartatik, S., Nafilah, N., & Sunanto, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Secara Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Zuraida. *Basicedu*, 5(5), 3158–3166. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Change, G. C. (2015). *Global Climate Change* <http://www.epa.gov/climatestudents/>. 84.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Fajar, S. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TERPADU: Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 25 Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).