

IMPLEMENTASI MEDIA *POWTOON* DI ERA PANDEMI DI SMA NEGERI 1 IMOIRI

Ermawati¹, Sri Mulyati Umasugi²

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: ¹ermawati@ustjogja.ac.id, ²sri.mulyati@ustjogja.ac.id

Abstrak: Pembelajaran di era pandemi menuntut penggunaan IPTEK yang praktis dan sesuai dengan perkembangan zaman. Kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* dan memublikasikan produk yang dihasilkan. Metode yang digunakan berupa pengenalan, pelatihan, dan publikasi media pembelajaran *Powtoon*. Subjek penelitian adalah guru dan siswa di SMA Negeri 1 Imogiri dengan alamat Jalan Imogiri Timur Km. 14 Wukirsari Imogiri Bantul Yogyakarta. Hasil pelatihan ini menunjukkan peserta merasa senang, belum pernah mengenal media *Powtoon* dan peserta belum pernah membuatnya dalam pembelajaran. Setelah dilaksanakannya pelatihan ini peserta mampu membuat media *Powtoon* dengan baik. Kegiatan pelatihan ini mampu membantu guru dan siswa di SMA Negeri 1 Imogiri untuk melaksanakan proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif di era pandemi ini.

Kata kunci: pembelajaran, media *Powtoon*, produk, publikasi

PENDAHULUAN

Wabah virus corona yang telah mendunia telah mempengaruhi segala aspek kehidupan, khususnya aspek pendidikan. Aktivitas proses pembelajaran semua jenjang pendidikan di Indonesia dilakukan dari rumah dengan mempertimbangkan efektivitas, keamanan dan kenyamanan, metode pembelajaran online secara penuh menjadi pilihan di tengah pandemi yang diharuskan pembatasan sosial. Pelaksanaan proses pembelajaran secara *online* didasari oleh peraturan SE No. Tahun 2020 dari Kemdikbud PT.

Pemerintah telah melakukan inisiasi pemanfaatan TIK dalam bidang pendidikan melalui Keppres No.6 tahun 2001. Hal ini menjadi tuntutan bagi guru dan siswa untuk dapat menggunakan atau mengoperasikan TI (Teknologi dan Informasi) dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi dua arah yang melibatkan komunikasi antara guru dengan siswa. Proses komunikasi ini terdiri atas kegiatan penyampaian pesan (materi pembelajaran) antara pengirim (guru) kepada penerima (siswa). Penyampaian pesan membutuhkan penggunaan media yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Nugroho, dkk, (2016:1). Oleh karena itu, perlu digunakan media pembelajaran di era pandemi agar proses pembelajaran yang komunikatif dan interaktif.

Lebih lanjut, diungkapkan oleh Rossi dan Breidle dalam Nugroho, dkk (2016:1) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Bahkan kini, media pembelajaran telah banyak dikembangkan sehingga dapat diakses hanya dengan mengandalkan gawai (Akhmad dalam Devi, dkk, 2020). Media pembelajaran harus mempunyai kelengkapan fitur yang dapat diakses guru dan siswa untuk diisi dengan berbagai materi pembelajaran, mulai dari yang abstrak sampai yang paling sederhana dan pemanfaatannya dapat dilakukan berulang-ulang.

Media pembelajaran yang memiliki banyak fitur yang dapat di akses oleh guru dan siswa salah satunya adalah media pembelajaran *Powtoon*. Media pembelajaran berbasis *Web* ini memiliki fitur animasi, audio, audiovisual yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam mengolah materi untuk semua mata pelajaran, Tidak hanya itu, media *Powtoon* dapat menjadi sarana untuk meningkatkan minat belajar (Ariyanto, Kantun, & Sukidin, 2018). Meskipun demikian, minimnya pengetahuan tentang pemanfaatan gawai dan aplikasi dalam proses

pembelajaran menjadi kendala terbesar bagi seorang guru saat ini (Nurul Amali, Hapsari, & Senowarsito, 2018).

Berdasarkan kebutuhan untuk dapat melakukan proses pembelajaran yang komunikatif dan interkatif dewasa ini, SMA Negeri 1 Imogiri masih membutuhkan media pembelajaran yang variatif untuk digunakan selama proses pembelajaran daring dan pelatihan penggunaan berbagai media berbasis teknologi dan informasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut dilakukan pelatihan pengenalan sekaligus penggunaan media pembelajaran *Powtoon* untuk siswa kelas X dan guru SMA Negeri 1 Imogiri sebagai media pembelajaran di masa pandemi. Guru dan siswa SMA Negeri 1 Imogiri dapat memanfaatkan media pembelajaran *Powtoon* untuk pembelajaran daring, bahkan dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan kemandirian siswa, kemahiran, dan kreativitas SMA Negeri 1 Imogiri dalam mengelola perkembangan teknologi dan informasi melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran *Powtoon*. Pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa. Target luaran dalam penelitian ini berupa artikel yang dimuat dalam jurnal pengabdian Abdimas Dewantara.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa KKN Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST) bekerja sama dengan sekolah SMA Negeri 1 Imogiri. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 6 Februari 2021 pukul 09.00-17.00 WIB via *Google Meet*. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah ceramah dan latihan praktik (*drill practice*) sebelum pelatihan dimulai para peserta pelatihan harus menyiapkan laptop dan kondisi jaringan yang cukup baik, adapun langkah-langkah kegiatan pelatihan sebagai berikut. (1) Pemaparan materi secara langsung dibantu oleh *Power Point* mengenai pentingnya media pembelajaran di masa pandemik, kemudian dihubungkan dengan media *Powtoon*. Menjelaskan pengertian media *powtoon*. (2) Pemateri memperlihatkan hasil dari media *Powtoon* untuk meningkatkan motivasi peserta pelatihan untuk terus belajar. (3) Pemateri menjelaskan langkah-langkah menggunakan media *Powtoon*, masuk ke dalam akun *Powtoon*, membuat *slide*, memilih *templet*, memodifikasi animasi, menyimpan materi pembelajaran, dan mempublikasikan. (4) Sesi tanya jawab, pada sesi ini peserta pelatihan bertanya jawab mengenai materi yang telah dipaparkan oleh pemateri. Sesi ini tidak hanya membahas mengenai tanya jawab melainkan peserta pelatihan dan pemateri saling bercerita pengalaman dan saling memberikan masukan dan saran mengenai media-media pembelajaran yang sedang berkembang. (5) Peserta pelatihan diminta untuk membuka media *Powtoon* dan mulai mengoperasikan. Selama sesi pelatihan, para peserta pelatihan didampingi oleh panitia. (6) Sebagai bentuk luaran dan evaluasi dari pelatihan ini, peserta pelatihan ditugaskan untuk membuat biodata diri atau materi pembelajaran yang disukai melalui media *Powtoon*. Pelatihan dilanjutkan di grup *Whatsapp* sebagai bentuk evaluasi dan refleksi dari pelatihan. (7) Peserta mengunggah hasil luaran pada youtube. Berdasarkan hasil pendampingan, sebagian besar peserta pelatihan masih belum bisa menguasai atau belum lancar dalam memanfaatkan media *Powtoon*. Kendala lain, saat pembuatan media *powtoon* dibutuhkan sinyal yang kuat karena *software* dijalankan secara *online*. Karena membutuhkan waktu yang panjang, peserta diharapkan dapat menampilkan dalam satu atau dua slide saja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini merupakan kelanjutan dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik periode II tahun 2021 Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Kegiatan ini diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, publikasi.

1. Tahap Perencanaan

Langkah pertama, Tim melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Imogiri. Tim menyampaikan maksud dan tujuan akan dilakukan kegiatan Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* di SMA Negeri 1 Imogiri. Kebermanfaatannya dapat membantu dan mengenalkan media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar secara

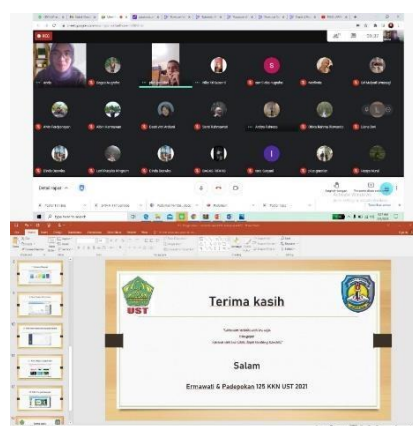
daring. Kedua, setelah mendapat izin pengabdian dari kepala sekolah, ditunjuk seorang guru pendamping, Tri Lestari, S.Pd., M.Pd. Kemudian, Tim berkoordinasi lebih lanjut bersama guru penanggung jawab siswa kelas X. Hal yang didiskusikan berupa: peserta yang akan dijadikan peserta pelatihan; Guru dan siswa yang sudah ditugaskan untuk mengikuti pelatihan akan dikumpulkan menjadi satu di Grup *Whatsapp* agar lebih mudah pelaksanaan pelatihan dalam memberikan informasi dan kendala lainnya. Peserta melakukan presensi melalui g.form. http://bit.ly/PRESENSI_PENGABDIAN. Teknik perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan dilakukan melalui WAG 1. Setelah itu dalam proses pembuatan dan penggunaan media *powtoon*, digunakan WAG 2 untuk mempermudah pemanduan intensif dalam proses menghasilkan produk.

2. Tahap Pelaksanaan dan Pendampingan

Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 6 Februari 2021 melalui *Google Meet* karena tidak memungkinkan dilakukan secara langsung dan sebagai bentuk pemutusan rantai penularan Covid-19. Peserta pelatihan ini berjumlah 20 orang. Narasumber pada pelatihan ini adalah Ermawati, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Materi pembuatan media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini diawali dengan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Materi tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami oleh peserta. Materi pembuatan media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini diawali dengan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Materi tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami oleh peserta.



Gambar 1. Poster kegiatan pelatihan



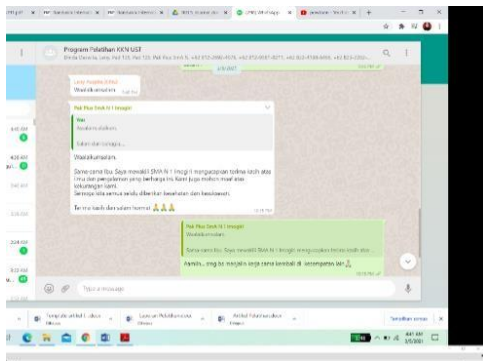
Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Gambar 1. di atas merupakan informasi yang dibuat untuk disajikan pada para peserta pelatihan dan masyarakat luas. Gambar 2 menjelaskan pelaksanaan kegiatan pelatihan. Pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan pada pukul 09.00-17.00 WIB dibuat menjadi tiga sesi pelatihan. *Sesi pertama*, dimulai dengan menyiapkan forum pelatihan di *Google Meet*, sambutan guru pendamping, dan teman-teman panitia pelaksana. Peserta masuk melalui akun *g.meet* yang telah disediakan. Peserta melakukan presensi melalui g.form. http://bit.ly/PRESENSI_PENGABDIAN. Teknik perencanaan dilakukan melalui WAG 1.

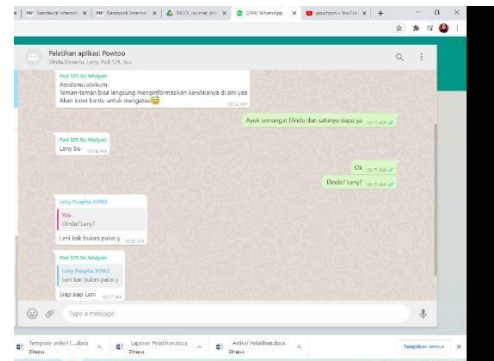
Setelah itu, pemaparan materi secara langsung oleh narasumber diawali dengan membangkitkan pemahaman siswa mengenai media pembelajaran dan pentingnya media pembelajaran di masa pandemi untuk meningkatkan motivasi belajar para peserta pelatihan dibantu oleh *Power Point* kemudian pemahaman-pemahaman tersebut dihubungkan dengan media *Powtoon* dan dilanjutkan dengan penjelasan pengertian dan langkah-langkah pembuatan media *powtoon*. *Sesi kedua*, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk bertanya menyampaikan hal-hal yang belum dipahami dan bertukar pengalaman terkait kendala-kendala yang pernah dialami dalam pembelajaran terkait pengaplikasian media pembelajaran *daring*. *Sesi ketiga*, setelah selesai sesi pemaparan materi dan sesi tanya jawab, kegiatan pelatihan di ruang virtual *Google Meet* ditiadakan dan kegiatan pelatihan dan

pendampingan pembuatan media pembelajaran *Powtoon* dilanjutkan melalui grup *Whatsapp*. Dalam proses pembuatan dan penggunaan media *powtoon*, digunakan WAG 2 untuk mempermudah pemanduan intensif dalam proses menghasilkan produk.

Tim pelaksana kegiatan pelatihan memandu pendampingan para peserta untuk berlatih membuat atau mengedit biodata atau materi yang disukai di media *Powtoon*. Para peserta diberikan kesempatan praktik untuk melatih kemandirian dan kreativitas. Apabila terdapat kesulitan dalam pembuatannya, tim akan memandu melalui video *call Whatsapp* atau *Whatsapp* grup. Setelah selesai berlatih, para peserta akan mengirimkan hasil kreasinyadi *youtube* kemudian lanjut mengirimkan di grup *Whatsapp* sebagai bahan evaluasi pelatihan ini.



Gambar 3. WAG 1 sebagai media pelaksanaan dan evaluasi pelaksanaan



Gambar 4. WAG 2 sebagai media bimbingan pembuatan *Powtoon*

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dilihat bahwa kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa dan guru SMA Negeri 1 Imogiri karena sebagian besar dari mereka belum pernah mendengar dan mengenal media *Powtoon* tetapi setelah diadakannya pelatihan ini para peserta menjadi antusias untuk belajar dikeathui dari indikator pencapaiannya yaitu para peserta yang sudah bisa mengedit atau mengolah kreativitas secara mandiri yang dituangkan dalam media *Powtoon* terlihat dari keluaran yang dihasilkan.

3. Tahap Publikasi

Tahap publikasi ini berupa pemublikasian hasil produk. Berikut ini dipaparkan hasil produk dari guru dan siswa.

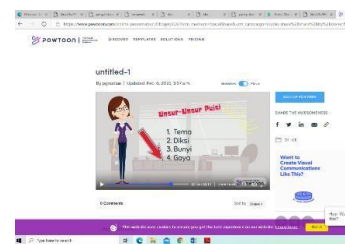
- a) Karya 1: <https://www.powtoon.com/s/fJEogerj9LX/1/m>



Gambar 5. Slide 1 Tujuan Pembelajaran



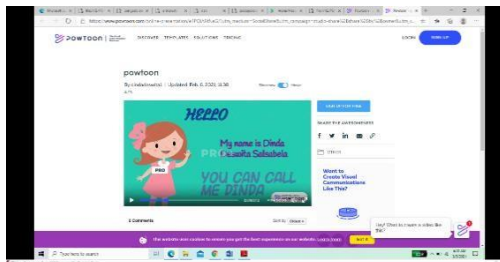
Gambar 6 Slide 2 Apersepsi



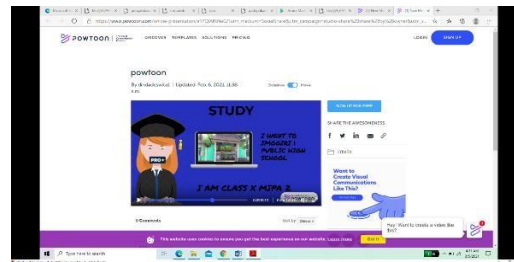
Gambar 7. Slide 3 Materi

Produk yang dihasilkan dari guru dengan inisial Pi ditunjukkan dalam gambar di atas. Slide pertama, berisi sapaan dan ajakan kepada siswa untuk belajar puisi (tujuan pembelajaran) diikuti dengan gambar animasi bergerak figur seorang guru laki-lagi mengetik. Slide 2 berisi apersepsi dengan animasi bergerak figur guru perempuan mengajak bertanya jawab mengenai puisi. Slide 3 berisi mengenai unsur-unsur puisi dengan animasi bergerak seorang guru perempuan sedang berpikir.

- b) Karya 2: <https://www.powtoon.com/s/e1PQIARtNeG/1/m> dan <https://youtu.be/R49H3Nwmp1M>



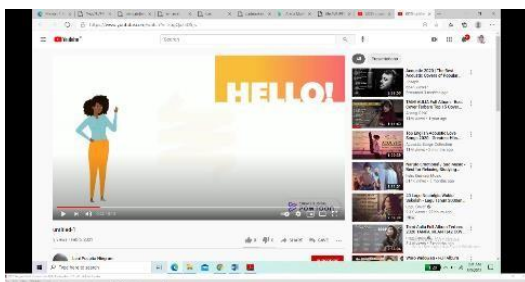
Gambar 8 Slide 1 Perkenalan Identitas Siswa



Gambar 9. Slide 2 Perkenalan Identitas Instansi

Gambar 8 merupakan produk dari siswa. Slide 1 menunjukkan identitas nama dan nama panggilan. Selain menggunakan animasi bergerak berupa figur seorang perempuan berbaju dan berpita, slide 1 ini juga sudah dibubuhi dengan instrumen musik. Slide 2 menggambarkan identitas instansi yaitu SMA N 1 Imogiri dengan pilihan yang sangat sesuai yaitu animasi perempuan bertoga. Selain sudah menyisipkan suara, peserta juga sudah dapat menyertakan gambar profil sekolah.

- c) Karya 3: https://youtu.be/zpgQaz5DS_s



Gambar 10. Slide 1 Sapaan dan Identitas Nama

Karya 3 berisi sapaan dan slide perkenalan identitas nama. Dalam karya 3 ini hanya terdiri atas satu slide. Namun, dalam karya 3 ini, peserta sudah mampu memberikan manajemen tampilan waktu yang lebih panjang sehingga munculnya teks kata 'Hello' dapat divariasikan dan dikreasikan.

Berdasarkan tampilan produk di atas, dapat disimpulkan peserta sudah mampu membuat, menghasilkan, dan memublikasikan media *powtoon*. Kekreatifan yang muncul dilihat dari variasi jumlah slide, tampilan pemilihan animasi yang sesuai dan berkarakter, sisipan gambar, sisipan suara, dan manajemen waktu tampilan. Peserta merasakan senang dengan adanya pelatihan. Pengabdian serupa juga dilaksanakan oleh Sukmanasa, Elly., Lina Novita., Aries Maesya. (2020) dengan hasil respon dari 34 orang yang mengikuti pelatihan 100% merasakan senang dan hasil media *powtoon* yang dikumpulkan dapat dikatakan bahwa pelatihan dan pendampingan pembuatan media *powtoon* sudah cukup berhasil dengan indikator keberhasilan mencapai lebih dari 70%. Keberhasilan pelatihan juga ditunjukkan dengan media yang dibuat sesuai tema pada kurikulum 2013, baik buku guru serta buku siswa.

KESIMPULAN

Pengenalan dan pelatihan dan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* kepada SMA Negeri 1 Imogiri dikatakan berhasil dilihat dari indikator pencapaiannya yaitu peserta mampu membuat dan mengolah media *Powtoon* secara mandiri. Peserta sudah mampu membuat,

menghasilkan, dan memublikasikan media *powtoon*. Kekreatifan yang muncul dilihat dari variasi jumlah slide, tampilan pemilihan animasi yang sesuai dan berkarakter, sisipan gambar, sisipan suara, dan manajemen waktu tampilan. Peserta juga merasa senang dengan adanya pelatihan ini. Kendalanya, sebagian peserta kurang memiliki jaringan koneksi yang memadai untuk itu perlu disiapkan dan difasilitasi jaringan yang mendukung untuk kegiatan pelatihan lebih lanjut.

REKOMENDASI

Untuk kedepannya para peserta hanya perlu berlatih secara intensif agar lebih mahir dalam membuat materi di media *Powtoon*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang sudah memberikan dukung dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Kemudian, kepada SMA Negeri 1 Imogiri atas partisipasi dan kerja samanya dalam mengikuti pelatihan ini sampai selesai dan teman-teman KKN Tematik yang sudah dengan penuh semangat membantu kelancaran pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Sukmanasa, Elly., Lina Novita., Aries Maesya. (2020). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *Powtoon* Bagi Guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Trasformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol 16 (1). Bogor: Universitas Pakuan.
- Devi, Wika Siviana., Ahmad Fadly., Ratna Dewi Kartikasari. (2020). Pelatihan Pemanfaatan *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru Di Kota Sukabumi. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (2) , (<http://jurnal.dharmawangsa.ac.id>), diakses 3 Maret 2021.
- Darmayanti, Ida Ayu Made., I Made S., I Nengah S., dkk. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pengaplikasian Media Pembelajaran *Daring* Bagi Guru-Guru Bahasa Indonesia Jenjang SMA/SMK Se-Kecamatan Buleleng. *Proceeding in The Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, Conference 2019, 1019-1027. Bali: UNDIKSA.
- Ariyanto, R., Kantun, S., Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. (<https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>) diakses 4 Maret 2021
- Nurul Amali, L., Hapsari, F. R., Senowarsito. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menulis Descriptive Text dengan Menggunakan Teknik Roundtable pada Siswa Kelas X SMAN 2 Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 12 (1) Semarang: Universitas PGRI Semarang.