

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO MENGGUNAKAN POWTOON GUNA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU SDN SUMBERGONDO 01

Kenintan Rinduiyasa , Anandita Shafa Dian Anisa, Faradia Syahfitri, Alviatus Kristianti

Coreponding author: kenintanrindu2806@gmail.com

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Abstrak

Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari karena berjalan seiringan kemajuan pendidikan. Sebagai upaya meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia, dimulai dari membenahan proses pembelajaran terutama dari cara guru mengajar. Pemanfaatan media digital seperti penggunaan video animasi sebagai penguatan materi dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih inovatif. Guru perlu memahami pembuatan video pembelajaran yang menarik sebagai media pembelajaran digital untuk peningkatan kompetensi guru pada era digital. Namun, belum semua guru memiliki keterampilan digital yang optimal. Pengabdian ini dilakukan untuk membantu guru meningkatkan kompetensi pemanfaatan media digital dengan pelatihan pembuatan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Powtoon*. Metode yang digunakan yakni metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan angket sebagai penilaian kepuasan dan juga angket *pretest* dan *posttest*. Teknik pelatihan meliputi presentasi, demonstrasi, dan simulasi bersama dengan para guru di SD Negeri Sumbergondo 01 melalui 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pengabdian yang telah dilakukan telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Hasil yang didapatkan yaitu membantu guru meningkatkan wawasan membuat video pembelajaran terutama dengan memanfaatkan aplikasi *Powtoon*, keterampilan penggunaan teknologi untuk menghadapi era digital meningkat, serta peningkatan profesionalisme guru dilihat dari kreativitas guru dalam membuat video pembelajaran secara mandiri dan menarik. Selain itu, luaran yang dicapai yaitu publikasi buku, pembuatan poster, dan pembuatan video tutorial penggunaan aplikasi *Powtoon*. Rekomendasi yang dapat disarankan kepada para peserta pelatihan yakni para guru SDN Sumbergondo 01 hendaknya banyak mengikuti kegiatan pelatihan yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, terutama dalam media video pembelajaran.

Kata kunci : Video Pembelajaran, Powtoon, Kompetensi Guru

TRAINING TO MAKING LEARNING VIDEO USING POWTOON TO IMPROVE THE COMPETENCE OF SUMBERGONDO 01 ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS

Abstract

Technological progress is inevitable because it goes hand in hand with educational progress. As an effort to improve the quality of education in Indonesia, it starts from improving the learning process, especially from teachers teach. Utilization of digital media like the use of animated videos as reinforcement of material can make learning more innovative. Teachers need to understand the creation of interesting learning videos as digital media to improve teacher competence in digital era. However, not all teachers have optimal digital skills. This service carried out to help teachers improve their competence in utilizing digital media with training in making animated videos using the Powtoon application. The method used is descriptive qualitative using a questionnaire as a satisfaction assessment also pretest and posttest. Training techniques include presentations, demonstrations, and simulations with teachers SDN Sumbergondo 01 through 3 stages, planning, implementation and evaluation. The service that has been carried out has succeeded in achieving the objectives set. The results obtained are helping teachers increase their insight into making learning videos, especially by utilizing the Powtoon, increasing their skills using technology to the digital era, and increasing teacher professionalism seen from teacher creativity in making learning videos independently and interestingly. The other outputs achieved are book publication, poster, and video tutorials for using the Powtoon application. Recommendations that can be suggested to the training

participants are that the teachers of SDN Sumbergondo 01 should participate in many training activities related to digital learning media, especially in learning video.

Keywords:. *Learning Video, Powtoon, Teacher Competency*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari dalam kehidupan karena berjalan dengan kemajuan kualitas pendidikan. Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia, dimulai dari pembenahan proses pembelajaran terutama dari cara guru mengajar (Firdianti, 2018). Proses pembelajaran yang monoton dan jarang menerapkan teknologi terutama dalam penggunaan media pembelajaran seringkali menjadi permasalahan yang dihadapi (Hasibuan dkk., 2022). Kurangnya inisiatif, pengetahuan, dan keterampilan guru dalam membuat ataupun menerapkan media pembelajaran berbasis digital menjadi latar belakang tim pengabdian mengambil permasalahan dalam pengabdian masyarakat. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian di SD Negeri Sumbergondo 01, penerapan media pembelajaran digital seperti penyajian video sebagai penunjang penjelasan materi kepada siswa kurang diperhatikan. SD Negeri Sumbergondo memiliki fasilitas yang cukup lengkap seperti akses internet dari Wi-Fi serta ruang IT yang menyediakan 12 komputer, namun pemanfaatan dalam kegiatan pembelajaran masih belum optimal. Seharusnya dengan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah, guru dapat memanfaatkan dalam kegiatan

pembelajaran. Penerapan media digital dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Maulani dkk., 2022). Siswa dapat lebih menangkap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui penguatan video serta kegiatan pembelajaran lebih bervariasi (Ikhsan & Humaisi, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara, pengetahuan dan pemahaman guru dalam membuat video pembelajaran masih kurang luas. Guru-guru masih menggunakan video di YouTube ketika akan menambahkan penguatan, bahkan hal tersebut masih jarang digunakan. Guru dapat membuat video yang kreatif dan menarik dengan memanfaatkan aplikasi seperti Powtoon. Sebelumnya, guru perlu memahami langkah-langkah pembuatan video pembelajaran yang menarik. Tim pengabdian dapat membantu guru meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan media digital untuk menghadapi era industri 5.0 dengan melakukan pengabdian berbentuk pelatihan secara inklusif bagi guru di SD Negeri Sumbergondo 01. Pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian yaitu dengan melakukan pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran digital berupa video di berbagai mata pelajaran sekolah dasar dengan menggunakan aplikasi Powtoon yang terdiri dari presentasi, demonstrasi, dan simulasi melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

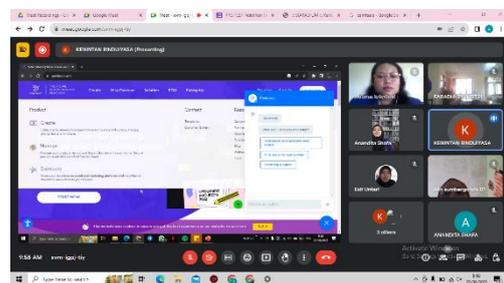
Metode

Metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan angket sebagai penilaian kepuasan dan juga angket *pretest* dan *posttest*. Sementara untuk teknik pelatihan meliputi presentasi, demonstrasi, dan simulasi bersama dengan para guru di SD Negeri Sumbergondo 01 melalui 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pelatihan akan diikuti oleh 9 guru di SD Negeri Sumbergondo 01 pada bulan Agustus hingga September 2023.

Pelatihan ini memiliki 3 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan dilakukan untuk menentukan mitra sasaran, pembuatan proposal, menyelesaikan administrasi perizinan tempat, pembuatan buku panduan, pembuatan media pembelajaran digital berupa video dari aplikasi Powtoon, pembuatan *QR-code* pada buku panduan yang berisi link video tutorial tahapan-tahapan pembuatan media digital berupa video pada buku, serta pembuatan poster terkait aplikasi. Tahap pelaksanaan meliputi *pre-test*, presentasi, dan demonstrasi pada pertemuan pertama. Tahap pelaksanaan juga memuat simulasi. Simulasi dilaksanakan dengan guru SD Negeri Sumbergondo 01 membuat video pembelajaran, lalu guru diberi penugasan untuk presentasi dan evaluasi pada pertemuan selanjutnya. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan dengan guru membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*. Guru akan mempresentasikan hasil karya video yang sudah dibuat lalu mengerjakan *post-test* dan angket kepuasan terhadap pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan guru dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon berjalan dengan lancar. Pertemuan pertama dilakukan *pre-test* dan presentasi oleh tim pengabdian yang beranggotakan Kenintan Rinduiyasa, Anandita Shafa Dian Anisa, dan Faradia Syahfitri mengenai pengertian, fitur-fitur, dan cara membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon. *Pre-test* dilakukan pada awal kegiatan bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal dari guru mengenai pembuatan media video pembelajaran dan *aplikasi Powtoon*. Adapun dokumentasi dari kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Presentasi aplikasi Powtoon

Hasil dari *Pre-test* yang diberikan kepada peserta menunjukkan bahwa guru jarang mengajar dengan menggunakan media video pembelajaran. Dari 9 responden peserta pelatihan video pembelajaran yaitu guru di SD Negeri Sumbergondo 01 dan satu kepala sekolah, 5 guru jarang menggunakan media video pembelajaran di kelas dan 3 guru sering menggunakan media video pembelajaran. Menurut semua guru, penggunaan media video pembelajaran penting karena dapat memotivasi siswa, menarik perhatian siswa, dapat

membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual auditori, serta mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslih (dalam Dewantara, 2020) yang menyatakan bahwa media yang memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa, memperjelas konsep yang kompleks, serta membuat konsep abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.



Gambar 2. Jumlah guru yang menggunakan video pembelajaran



Gambar 3. Pentingnya media video pembelajaran menurut para guru SD Negeri Sumbergondo 01

Hasil *pre-test* menunjukkan beberapa guru pernah membuat video pembelajaran sendiri, namun kebanyakan guru mengunduh dari internet. Hal yang menjadi pertimbangan memilih video yaitu kesesuaian materi, penggunaan animasi, ketepatan dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan taraf berpikir siswa, serta kemenarikan

visual dari video. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslina (dalam Sukarini, 2021) yang menyatakan bahwa pemilihan video yang beranimasi dapat menarik perhatian siswa, menambah motivasi belajar, menyampaikan konsep yang rumit, dan merangsang pemikiran siswa.



Gambar 4. Sumber video pembelajaran yang digunakan

Kegiatan pada pertemuan kedua, yaitu simulasi peserta untuk membuat video pembelajaran dengan menggunakan *aplikasi Powtoon* dengan dampingan oleh tim pengabdi. Setelah peserta mulai terbiasa menggunakan dan mengoperasikan *aplikasi Powtoon*, peserta diberikan penugasan untuk membuat video pembelajaran yang sesuai dengan kelas maupun dengan mata pelajaran yang diampu. Dokumentasi pada pertemuan kedua tersaji pada gambar 5.



Gambar 5. Pendampingan Membuat Video

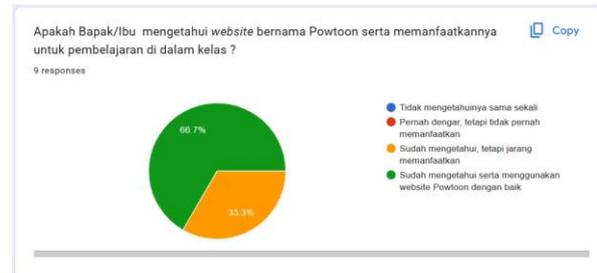
Kegiatan pada pertemuan ketiga berupa presentasi video pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta. Peserta menyajikan video yang telah dibuat, menyampaikan kelebihan dari penggunaan *aplikasi Powtoon* dalam membuat video

pembelajaran, dan menyampaikan kesulitan yang dialami. Dokumentasi pada kegiatan tersebut tersaji pada gambar 6.



Gambar 6. Presentasi oleh Peserta

Kegiatan selanjutnya yaitu pelaksanaan *post-test* oleh peserta untuk mengetahui perkembangan dari pengetahuan yang didapatkan. Hasil dari *post-test* yang dilaksanakan, menunjukkan bahwa peserta sering menggunakan media pembelajaran. Peserta telah mengetahui dengan baik pengertian media, manfaat penggunaan media pembelajaran, serta pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Peserta juga mengetahui penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Powtoon* ini dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. Peserta juga dapat mengetahui aplikasi *Powtoon* sebagai salah satu *platform* dalam pembuatan media video pembelajaran dan presentasi yang menarik. Hasil dari *post-test* tersaji pada gambar 7.



Gambar 7. Hasil Posttest Peserta Pelatihan

Setelahnya peserta mengisi angket kepuasan dan keberhasilan pengabdian. Angket yang diberikan berisikan pernyataan terkait bertambahnya wawasan mengenai penggunaan aplikasi atau website dalam membuat media pembelajaran, keinteraktifan pelatihan, peningkatan keterampilan penggunaan teknologi, pelayanan selama kegiatan pengabdian, serta peningkatan profesionalisme guru. Hasil dari angket kepuasan dan keberhasilan tersaji pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Kepuasan dan Keberhasilan

No.	Aspek	Skor
1.	Materi yang disajikan dapat menambah wawasan saya tentang penggunaan Aplikasi dalam membuat media pembelajaran	34
2.	Penyajian materi dalam pelatihan ini interaktif	32
3.	Bahan pelatihan dapat membantu saya meningkatkan wawasan tentang cara membuat media pembelajaran	35
4.	Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi	34
5.	Pelayanan administrasi untuk peserta sudah memadai	33
6.	Pelayanan konsumsi untuk peserta sudah memadai	36
7.	Setelah kegiatan ini, saya akan berusaha menggunakan website Powtoon dengan baik untuk membuat video pembelajaran	34

8. Kegiatan pelatihan ini membantu saya untuk meningkatkan profesionalisme	34
Total Skor	272

Total skor maksimal = 288

Keterangan:

P = Persentase kepuasan

F = Jumlah skor jawaban responden

N = Total skor maksimal

100% = Konstanta

$$P = F/N \times 100\%$$

$$P = 272/288 \times 100\%$$

$$P = 94.4\%$$

Hasil angket kepuasan pengabdian menunjukkan bahwa 94.4% peserta puas terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Melalui angket yang diberikan, diperoleh data bahwa kegiatan pelatihan dapat membantu peserta meningkatkan wawasan membuat video pembelajaran terutama dengan memanfaatkan aplikasi *Powtoon*, keterampilan penggunaan teknologi untuk menghadapi era digital meningkat, serta peningkatan profesionalisme guru dilihat dari kreativitas guru dalam membuat video pembelajaran secara mandiri. Empat keterampilan yang perlu dikuasai guru pada era revolusi industri 4.0 yaitu berpikir kreatif, komunikatif, berpikir kritis, dan kolaboratif (Ajizah, 2021). Keterampilan penggunaan teknologi bagi guru di era revolusi industri 4.0 telah meningkat, di mana guru mampu meningkatkan keterampilan kreatif dan kolaboratif. Pada angket juga disertakan mengenai tanggapan dari peserta selama

mengikuti kegiatan pelatihan yang hasilnya terjadi pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Kegiatan Pelatihan

No	Aspek	Tanggapan
1.	Bagaimana perasaan Anda selama mengikuti kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis Digital Melalui Aplikasi <i>Powtoon</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> ● 5 menjawab sangat menyenangkan ● 4 menjawab menyenangkan
2.	Apa saran dan/masukan Anda untuk perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis Digital Melalui Aplikasi <i>Powtoon</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> ● Peningkatan penyampaian materi ● Perlu pendampingan lagi terkait bagaimana cara mengatasi kendala kendala yang dalam <i>Powtoon</i> ● Tindak lanjut untuk diperkuat
3.	Untuk kegiatan selanjutnya, jenis pelatihan/ pendampingan seperti apa yang ingin Anda ikuti?	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Dubbing</i> video ● Pembuatan media pembelajaran lainnya yang lebih menarik ● Pelatihan pembuatan bahan ajar ● Pelatihan meningkatkan literasi numerasi siswa, pembuatan modul ajar dan modul P5 kurikulum merdeka.

Hasil dari pemberian angket tanggapan kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa peserta senang selama mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan tim pengabdi.

Pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* mendapatkan respon yang positif dari peserta pelatihan. Kegiatan pelatihan yang diharapkan oleh peserta yaitu pelatihan *dubbing* video, serta pembuatan media yang menarik. Harapan dari guru sebagai peserta terbukti telah meningkatkan minat guru untuk lebih banyak mempelajari teknologi dalam pembelajaran. Guru perlu memiliki keterampilan membuat dan memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas mengajar (Tafonao, 2018). Melalui respon yang diberikan, dapat dikatakan bahwa pengabdian masyarakat telah berhasil mencapai tujuan dari pengabdian yang telah ditetapkan.

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat selain untuk mencapai tujuan pengabdian, yaitu tim pengabdian telah mencapai luaran meliputi video tutorial menggunakan aplikasi *Powtoon* yang diunggah di YouTube, poster aplikasi *Powtoon*, poster pelaksanaan pengabdian, serta pembuatan buku panduan ber-ISBN. Poster pelaksanaan dan poster aplikasi *Powtoon* telah diberikan kepada mitra pada awal pengabdian. Buku yang telah diterbitkan dikirim kepada perpustakaan nasional, perpustakaan daerah, perpustakaan Universitas Negeri Malang, serta kepada sekolah mitra yaitu SD Negeri Sumbergondo 01.

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran sebagai media digital untuk meningkatkan kompetensi

guru di SDN Sumbergondo 01, terlaksana dengan baik. Peserta kegiatan pelatihan terdiri dari 9 orang yang merupakan guru di SD Negeri Sumbergondo 01. Kegiatan pelatihan menghasilkan karya berupa video pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran terlebih di era digital. Kegiatan pelatihan dapat membantu peserta meningkatkan wawasan membuat video pembelajaran terutama dengan memanfaatkan aplikasi *Powtoon*, keterampilan penggunaan teknologi untuk menghadapi era digital meningkat, serta peningkatan profesionalisme guru dilihat dari kreativitas guru dalam membuat video pembelajaran secara mandiri. Rekomendasi yang dapat disarankan kepada para peserta pelatihan yakni para guru SDN Sumbergondo 01 hendaknya banyak mengikuti kegiatan pelatihan yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, terutama dalam media video pembelajaran.

Daftar Pustaka

Buku:

Firdianti, A. (2018). *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Gre Publishing.

Jurnal:

Ajizah, I., & Munawir, M. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(1), 25-36.

Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2021). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28.

- Hasibuan, A. T., Ananda, F., Putri, R. M., & Siregar, S. R. A. (2022). Kreativitas Guru menggunakan Metode Pembelajaran PKn di SDN 010 Hutapuli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9946–9956.
- Ikhsan, M., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48-56.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.