

Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat

Learning Media Training using Powtoon Application At Muhammadiyah 4 Kalisat Vocational School

Hasan Suaedi¹, Yeni Mardiana Devanti², Henri Fatkurochman³, Fatqurhohman⁴
^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Jember

Email:Hasansuaedi@unmuhjember.ac.id*

Abstract, *Learning media are tools, materials and props used by teachers in learning activities. The use of learning media can help students understand the material. Powtoon is an IT application that can be used in learning. Powtoon is equipped with interesting devices that can be used in learning media. Based on service at SMK Muhammadiyah 4 Kalisat, there are three main conclusions. First, most of the teachers at Muhammadiyah 4 Kalisat Vocational School are able to understand the importance of learning media when teaching and use powtoon as an IT-based learning media. Second, some teachers still have difficulty creating media using the Powtoon application. Third, teachers are expected to be committed to creating learning media using the Powtoon application.*

Keyword: media, powtoon, learning

Abstrak, *Media pembelajaran merupakan alat, bahan, dan peraga digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dapat memahami materi. Powtoon merupakan aplikasi IT yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dalam powtoon dilengkapi perangkat-perangkat menarik yang dapat digunakan dalam media pembelajaran. Berdasarkan pengabdian di SMK muhammadiyah 4 Kalisat, terdapat tiga simpulan utama. Pertama, guru di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat sebagian besar telah mampu memahami pentingnya media pembelajaran saat mengajar dan menggunakan powtoon sebagai media pembelajaran berbasis IT. Kedua, sebagian guru masih kesulitan membuat media menggunakan aplikasi powtoon. Ketiga, guru diharapkan berkomitmen untuk membuat media pembelajaran dengan aplikasi powtoon.*

Kata Kunci: media, powtoon, pembelajaran.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan bahan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menggunakan media dalam pembelajaran mempermudah siswa memahami pelajaran (Arsyad, 2003:3). Selain itu, Mahnun (2012:29), media pembelajaran segala macam alat yang sengaja dirancang dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media di kelas dapat berdampak positif bagi siswa. Dampak positif yang dimaksud, siswa akan senang dan lebih aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas (Sadiman, 1996:23). Selain itu, penggunaan media dapat menjadikan kegiatan belajar lebih interaktif atau variatif. Ketika pembelajaran variatif berdampak pada motivasi belajar siswa di kelas lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar Informasi dan pemahaman siswa terhadap materi (Falahudin, 2014:109).Namun, sangat disayangkan masih banyak guru yang belum memahami pentingnya media pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan media pembelajaran di sekolah adalah salah satu solusi untuk memberikan pemahaman bagi guru terkait pentingnya media pembelajaran. Menurut Munadi (2013:38), media mempunyai tiga manfaat, yaitu sumber untuk belajar, memahami makna, dan fungsi manipulatif. Selanjutnya media terdiri dari 4 macam. Keempat macam tersebut, yaitu cetak, audio visual, gabungan, dan komputer (Purwono, 2014: 131). Selanjutnya menurut Sunaengsih (2016:185), merupakan pendamping dari metode, strategi, pendekatan, dan model pembelajaran.

Media pembelajaran dewasa ini banyak berbasis IT. Penggunaan media berbasis IT mempunyai keunggulan tersendiri. Diantaranya, (1) mudah diakses oleh siswa, (2) lebih menarik, (3) dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, dan (4) sesuai dengan generasi siswa. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis IT adalah *powtoon*. *Powtoon* dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran (Suaedi, 2018:248). Penggunaan media berbasis IT harus mengandung semua komponen yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran (2015:5). Media berbasis IT dapat disebar luaskan kepada siswa baik di kelas maupun luar kelas. Tentu dalam membuat pembelajaran berbasis IT memerlukan perangkat komputer atau laptop.

METODE PELAKSANAAN

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat menggunakan empat tahapan metode. Keempat tahap tersebut, digunakan untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan pelatihan media pembelajaran di sekolah. Berikut ini keempat penjelasan metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan.

- a. Tahap pertama, peneliti datang ke sekolah untuk mengajukan perijinan. Ijin melakukan pelatihan kepada kepala sekolah di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat untuk pelaksanaan bimbingan teknis pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*.
- b. Persiapan pelaksanaan pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama adalah membuat materi. Tahap kedua menyiapkan bukti lembar acara. Sedangkan tahap ketiga adalah membuat presensi.
- c. Tahap ketiga dalam pengabdian di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat memfokuskan pada pemahaman materi dan pentingnya media pembelajaran. Setelah memberikan materi, kegiatan dilakukan dengan diskusi antara peserta pelatihan dengan pemateri. Setelah itu, pemateri memberikan penjelasan tentang *powtoon* dan langkah-langkah dalam menggunakan *powtoon*. Setelah pelatihan ini diharapkan para guru dapat merancang dan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*.
- d. Tahap terakhir dalam kegiatan ini adalah refleksi dan tindak lanjut. Refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dalam pelatihan. Kemudian tindak lanjut dilakukan untuk merancang kegiatan pasca dilakukan kegiatan pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum pelaksanaan pelatihan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Powtoon* di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat berjalan dengan lancar. Pada pelaksanaannya, kegiatan pengabdian di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat dibagi menjadi tiga tahapan. Ketiga tahapan yang dimaksud adalah perencanaan, penyusunan, dan pembuatan. Berikut ini penjelasan tahapan dalam pelatihan media pembelajaran.

Tahap Pertama: Tahap Persiapan

Tahap pertama pada kegiatan ini dengan bertemu kepala sekolah. Pertemuan tersebut bertujuan untuk perijinan dan menetapkan tanggal pelaksanaan kegiatan pengabdian. Setelah melakukan rapat dengan kepala sekolah, kepala sekolah sebagai pimpinan di sekolah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan pelatihan. Output dalam penelitian ini adalah pemahaman tentang media, pemahaman tentang media pembelajaran berbasis IT dan membuat pembelajaran media dengan menggunakan aplikasi *powtoon*.

Berdasarkan rapat dengan kepala sekolah, disepakati jadwal pelaksanaan pengabdian di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat pada tanggal 13 Januari 2024. Pada kegiatan ini diikuti oleh semua guru di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat dengan jumlah 23 guru. Kegiatan pelatihan di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat akan dilaksanakan di salah satu kelas yang ada di sekolah. Pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* di sekolah di khususkan untuk para guru yang ada di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. Setelah

semua persiapan pada tahap pertama selesai, maka peneliti melanjutkan pada tahapan kedua. Pada tahapan kedua merupakan tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Tahap Kedua: Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam pengabdian ini terdiri dari tiga tahapan. Tahapan yang pertama adalah penyamaan konsep tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran. Tahapan kedua berupa memperkenalkan aplikasi *powtoon* dan langkah-langkah menggunakan *powtoon*. Kemudian tahapan ketiga berupa praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* bagi guru-guru di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. Berikut ini secara lengkap pemaparan ketiga tahapan dalam pelaksanaan pengabdian di sekolah SMK Muhammadiyah 4 Kalisat.

a. Pemaparan Materi tentang Media Pembelajaran

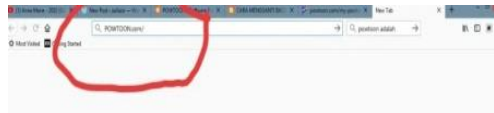


Pada tahapan pemaparan materi format pengabdian dilaksanakan seperti seminar. Pada tahap pertama, setelah peneliti menjelaskan teori tentang media pembelajaran, para guru diberikan kesempatan untuk bertanya jawab tentang materi yang disampaikan oleh ketua peneliti dan anggota peneliti. Pada tahap kedua, para guru sangat antusias dalam kegiatan diskusi. Ada banyak guru yang bertanya tentang konsep media pembelajaran di kelas. Bahkan ada guru yang selama ini keliru membedakan antara media pembelajaran, alat, dan bahan ajar. Padahal ketiga konsep tersebut jelas berbeda secara konsep, penggunaan, dan manfaat. Secara tegas media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran.

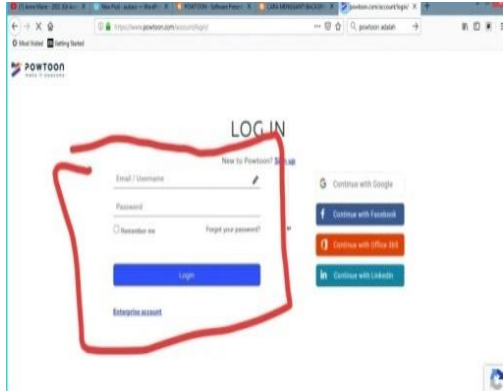
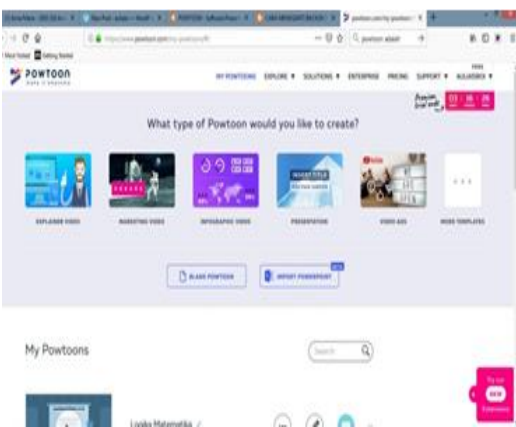
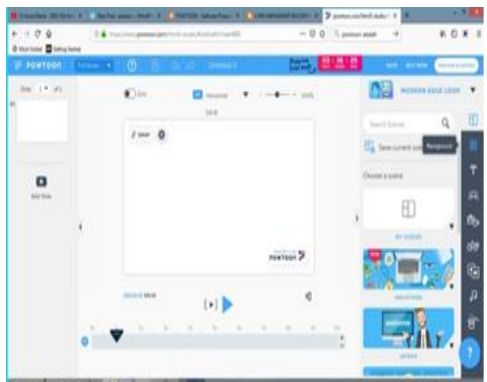
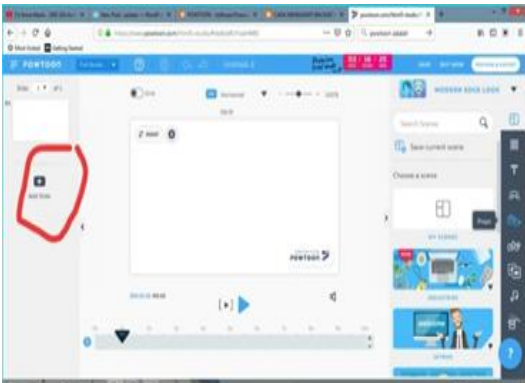


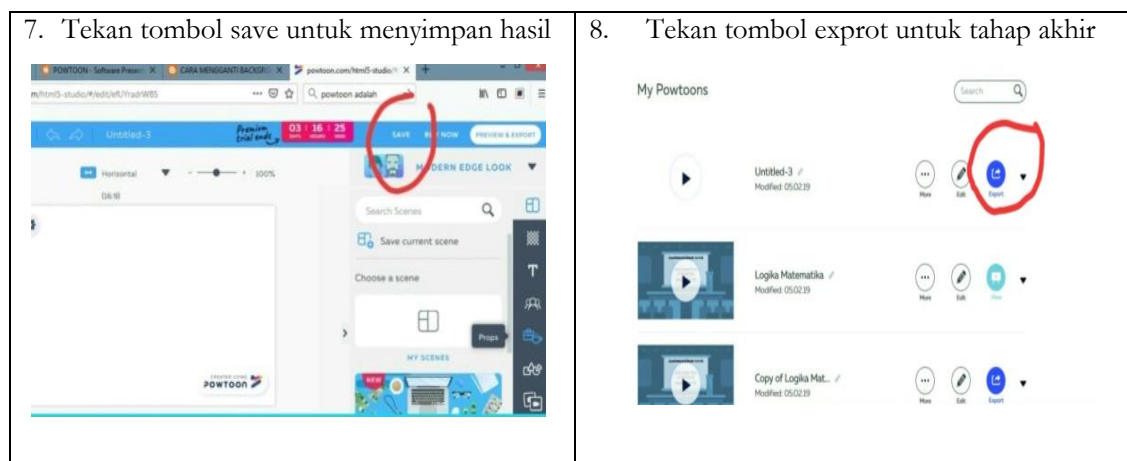
Gambar 1. Pemaparan Materi Media Pembelajaran

b. Tahapan Menggunakan Aplikasi Powtoon

Pada tahapan ini peneliti dan anggota peneliti memperkenalkan aplikasi *powtoon* terlebih dulu. Pengenalan dilakukan dengan cara menjelaskan tentang *powtoon*. Penjelasan tentang *powtoon* dilakukan dengan langsung pengenalan langsung aplikasi *powtoon*. Pada tahap ini peneliti mengajak peserta untuk membuka langsung aplikasi *powtoon*. Alasan pemilihan merode seperti ini untuk membantu pemahaman peserta lebih aplikatif daripada teoritis. Berikut ini tahapan dalam menggunakan aplikasi *powtoon*.

<p>1. Membuka aplikasi <i>powtoon</i> di browser</p> 	<p>2. Tekan Tombol Start untuk masuk aplikasi <i>powtoon</i></p> 
	

<p>3. Mengisi email dan password untuk login</p> 	<p>4. Pilih Blank <i>powtoon</i> untuk memulai</p> 
<p>5. Pilih tombol Background untuk membuat tampilan menarik</p> 	<p>6. Tekan Add Now untuk menambah bagian powtoon</p> 



Gambar 2. Proses pembuatan Media Pembelajaran menggunakan *powtoon*

c. Praktek Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon

Pada tahap terakhir merupakan tahapan praktek dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* untuk guru SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. Pada tahap ini guru diajak untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*. Media pembelajaran yang dibuat guru pada tahap ini memang jauh dari sempurna. Pada tahap ini target peneliti adalah guru membuat media pembelajaran sederhana. Dalam prakteknya, pada saat pembuatan media, ketua peneliti dan anggota peneliti memantau para guru SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. Ketua peneliti dan anggota peneliti diberi tanggung jawab yang sama. Ketua dan anggota peneliti masing-masing diberi tanggung jawab tujuh orang guru. Pembagian pendampingan dilakukan agar lebih maksimal dalam mengajarkan guru membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*.

Setelah melakukan pendampingan terdapat beberapa kesulitan yang di alami oleh guru. Adapun kesulitan yang dihadapi guru SMK Muhammadiyah 4 Kalisat adalah sebagai berikut ini.

1. Jaringan wifi yang masih lemah, mengingat *powtoon* membutuhkan jaringan yang stabil
2. Beberapa guru masih menggunakan *Hanphone* ketika praktek pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*. Hal ini menjadi salah satu kelemahan karena fitur aplikasi *powtoon* terbatas jika membuka melalui *handphone*.
3. Proses editing gambar, anime, suara, dan tulisan yang memakan waktu lama.

Tahap Ketiga: Tahap Evaluasi

Setelah diberikan pelatihan tentang pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dari tahapan perencanaan, penyusunan, dan pembuatan, ditemukan beberapa orang yang belum sepenuhnya dapat membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*. Hal ini dibuktikan pada saat pelaksanaan pelatihan beberapa orang tersebut tidak dapat membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*.

Evaluasi para guru di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat lainnya menunjukkan hasil yang positif. Dimana mayoritas peserta pelatihan dapat membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*. Bukti telah mampunya mayoritas para guru di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*. Meskipun tahapan dalam membuat media pembelajaran tidak sepenuhnya dilakukan oleh pra guru, paling tidak para guru di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat telah mampu membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* meskipun masih sederhana.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada sebuah perubahan pemahaman dan keterampilan dari di SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. Para guru sudah memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik. Selain itu, para guru di sekolah SMK Muhammadiyah 4 Kalisat sudah mampu membuat media

pembejaran yang sederhana menggunakan aplikasi *powtoon*. Jika sebelumnya guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional, saat ini guru sudah mampu menggunakan media pembelajaran berbasis IT.



Gambar 3. Tahap Evaluasi

Tujuan dari evaluasi ini untuk menilai jangka pendek konsistensi dari media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon*. Besar harapan kedepannya dapat menjadi sebuah percontohan maupun rujukan bagi para guru di sekolah lainnya yang belum mendapatkan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*, sehingga efek transformasi ilmu antara guru nantinya akan dapat berjalan dan pada akhirnya diharapkan seluruh produk para guru di sekolah khususnya dan para guru pada umumnya tidak ada lagi yang tidak sesuai standar tetapi telah memenuhi kaidah perencanaan, penyusunan dan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon*.

KESIMPULAN

Setelah diberikan pelatihan, media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* para guru di sekolah SMK Muhammadiyah 4 Kalisat secara keseluruhan telah mengalami kemajuan yang baik. Meskipun dari semua konsep pelatihan membuat media pembelajaran tidak dipahami secara menyeluruh, tetapi para guru di sekolah SMK Muhammadiyah 4 Kalisat telah mampu memahami dan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini, para guru di sekolah SMK Muhammadiyah 4 Kalisat dapat membuat media pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Transferisasi ilmu antar guru sangat penting terlaksana, karena pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar dan mengajarkan. Selain itu, dengan pelatihan ini, diharapkan para guru di sekolah SMK Muhammadiyah 4 Kalisat dapat membagi pengetahuan dengan para guru lainnya dari luar sekolah di sekolah SMK Muhammadiyah 4 Kalisat.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini beberapa pihak yang patut diberi saran antara lain sebagai berikut.

1. Bagi guru di sekolah SMK Muhammadiyah 4 Kalisat, diharapkan mampu membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah.
2. Bagi guru di sekolah SMK Muhammadiyah 4 Kalisat, diharapkan menjadi sebuah percontohan maupun rujukan bagi sekolah lainnya yang ada disekitarnya yang belum mendapatkan pelatihan menggunakan aplikasi *powtoon* dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- A.S, Sadiman. dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaismara*, 1 (4), 104-117.
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27-33.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: GP Press Group.
- Purwono, dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (2), 127-144.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sunaengsih, Cucun. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (3), 183-190.
- Suryani, Nunuk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Prosiding Workshop Nasional Pengembangan ICT dalam Pembelajaran*. (hlm. 1-12). Surakarta: UNS
- Suaedi, Hasan. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Ict Dengan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Identifikasi Unsur Intrinsik Teks Drama. *Prosiding Seminar Nasional SAGA 1*. (hlm 247-258)