

POWTOON SEBAGAI MEDIA YANG KREATIF DAN INOVATIF UNTUK PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI COVID-19

Lilia Indriani^{1*}, Rini Estiyowati Ikaningrum², Ika Setyowati³

^{1,2,3}Universitas Tidar

*Korespondensi : indriani@untidar.ac.id

ABSTRACT

Limited face-to-face meetings and school digitalization are some steps in adapting with this post-Covid-19 pandemic. The success of teachers in conducting online learning in the post-Covid-19 pandemic is the teacher's ability to innovate in designing and composing materials, learning methods, and learning media. Partners of this Pengabdian Unggulan Universitas (PUU) are SD Negeri Magelang 4, SD Negeri Magelang 6, and SD Negeri Magelang 7 consisting of 56 teachers. The methods used in this activity are peer mentoring, modeling, and providing feedback. The mentoring implementation procedure is divided into several activities: observation, preparation, implementation, and evaluation. This activity was carried out in six offline meetings in each school. This activity successfully increased the quantity and quality of creative and innovative online learning media. It improved teachers' understanding and skills in making creative and innovative online learning media, especially using the Powtoon application.

Keywords : Learning Media, Powtoons, Post-Covid-19 Pandemic

ABSTRAK

Pembelajaran tatap muka terbatas dan penyiapan digitalisasi sekolah adalah beberapa langkah yang dilakukan untuk beradaptasi dengan pandemic Covid-19. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pasca pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, meramu materi, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan metode. Mitra dari kegiatan Pengabdian Unggulan Universitas (PUU) ini adalah SD Negeri Magelang 4, SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7 sejumlah 56 orang guru. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *peer-mentoring*, *modelling* dan pemberian *feedback*. Prosedur pelaksanaan pendampingan terbagi menjadi beberapa kegiatan: observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan dalam enam kali pertemuan secara luring di setiap sekolah. Kegiatan ini berhasil untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif, khususnya menggunakan aplikasi Powtoon.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Powtoon, Pasca Pandemi Covid-19

RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 27/09/2022

Diterima : 31/07/2023

Dipublikasikan : 12/08/2023

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Indonesia selama masa pasca pandemic Covid-19 mendorong guru dan siswa untuk beradaptasi dengan perubahan di dalam proses pembelajarannya. Ketidakmampuan untuk mengikuti perubahan ini menjadi sebuah permasalahan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Oleh karena itu, di pasca pandemic Covid-19, Direktur Sekolah Dasar, Kemendikbudristek, Dra. Sri Wahyuningsih, M.Pd., menjelaskan bahwa ada tiga langkah yang dilakukan Direktorat Sekolah Dasar dalam beradaptasi dengan pandemi Covid-19 untuk mencapai tujuan pendidikan Indonesia yang lebih baik. Pertama, melalui kebijakan yang dikeluarkan pemerintah di tengah pandemi, seperti relokasi anggaran, SKB 4 Menteri tentang Pembelajaran Tatap Muka, koordinasi dengan pemerintah daerah dan sekolah. Kedua adalah transisi masa pandemi, dimana pemerintah telah melakukan vaksinasi terhadap guru dan tenaga kependidikan. Pemerintah juga melakukan penyiapan infrastruktur termasuk digitalisasi dan telekomunikasi untuk pemenuhan pembelajaran di masa pandemi. Ketiga, persiapan pembelajaran tatap muka terbatas, remedial, penyiapan digitalisasi sekolah, penyiapan program Sekolah Penggerak dan melakukan upaya pembinaan UKS untuk mendukung kebiasaan hidup di era new normal, dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (Hendriyanto, 2021). Oleh karena itu penyiapan digitalisasi sekolah terutama dalam proses pembelajaran tatap muka terbatas perlu dipersiapkan.

Pesatnya teknologi informasi saat ini harus dibarengi dengan sumber daya manusia yang dapat menggunakan teknologi dalam semua aspek termasuk didalamnya adalah bidang Pendidikan (Amirulloh et al., 2022). Pembelajaran blended adalah sistem pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran dalam jaringan. Internet sebagai media pembelajaran di masa pandemi bukan sebuah jaminan menjadikan pelajar pandai (Wahyuni et al., 2022). Keberhasilan guru dalam melakukan

pembelajaran blended pada situasi pasca pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan membuat materi, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Kreatifitas seorang guru dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar. Hadirnya media digital memberikan inovasi pembelajaran, dimana media pembelajaran yang monoton dirubah menggunakan media digital yang lebih praktis dan menarik. Salah satu alternatif media digital yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah *Powtoon*. Beberapa penelitian juga telah dilakukan mengenai penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran. Seperti penelitian yang telah dilakukan Anggita (2020) yang menilai bahwa media pembelajaran *Powtoon* sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran, hal itu dikarenakan dapat menghindari kebosanan siswa dalam belajar. Anggita juga menyatakan bahwa aplikasi *Powtoon* dapat menjadi solusi media pembelajaran yang digunakan pada masa pasca pandemic Covid-19.

Sementara, Anita & Kardena (2021) menemukan bahwa menggunakan *Powtoon* sebagai media dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan media yang tepat seperti *Powtoon*, kesadaran peserta didik untuk lebih memperhatikan pembelajaran menjadi lebih baik. Bahkan beberapa peserta didik yang akan menginginkan gurunya untuk menggunakan media dalam pengajaran (Anita & Kardena, 2021). Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran mereka menyadari bahwa penggunaan *Powtoon* telah mempengaruhi motivasi mereka sendiri. Berdasarkan hasil penelitian Siti et al. (2021) menyarankan agar guru dapat menggunakan media *Powtoon* sebagai strategi untuk membantu peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa beberapa kajian di atas sebagian besar berfokus pada penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran yang pada akhirnya mendapat respon positif baik dari pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan terdapat inovasi-inovasi baru yang

dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri (Wijayanti, 2019). Salah satu karakteristik pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah guru menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik siswa untuk belajar. Kriteria media pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah: (1) media dapat membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai; (2) media dapat memperjelas materi; (3) media dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas dalam proses pembelajaran; dan (4) media dapat mengatasi keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan di beberapa sekolah dasar di kota Magelang ditemukan bahwa baik kepala sekolah dan guru-guru mengakui bahwa kemampuan guru dalam bidang teknologi masih kurang dan masih sangat perlu ditingkatkan terutama dalam pembuatan media pembelajaran daring. Perkembangan teknologi yang cukup pesat ternyata tidak didukung dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Hal ini juga diakui oleh guru bahwa mereka kurang mampu membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan terutama dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan analisis situasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pendampingan pembuatan media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* sangat dibutuhkan bagi guru. Secara khusus, guru akan mampu memanfaatkan teknologi berupa aplikasi *Powtoon* untuk melaksanakan pembelajaran baik di masa pasca pandemi maupun tatap muka. Secara umum, pengabdian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menghadapi permasalahan pembelajaran jarak jauh di masa pasca pandemi ini atau di masa normal.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara luring. Sasaran dari kegiatan pendampingan ini

adalah guru di SD Negeri Magelang 4, SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7 sejumlah 56 orang dengan rincian 12 orang dari SD Negeri Magelang 4, 25 orang guru dari SD Negeri Magelang 6 dan 19 orang guru dari SD Negeri Magelang 7. Metode pelaksanaan yang akan diterapkan dalam kegiatan ini adalah: (a) pendampingan berbasis *peer-mentoring*, dimana fasilitator melakukan pendampingan sejawat kepada semua peserta, (b) diadakan permodel-an dimana peserta (guru) akan mempresentasikan media pembelajaran daring dihadapan peserta lain, (c) pemberian feedback dari fasilitator dan teman sejawat mengenai hasil media pembelajaran daring. Prosedur pelaksanaan pendampingan terbagi menjadi beberapa kegiatan: observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Rincian program pendampingan dijelaskan sesuai tabel berikut:

Tabel 1. Rincian Program Pendampingan

No	Pertemuan	Kegiatan
1	I	Pembukaan Materi I: Memperkenalkan konsep tentang Pembelajaran Daring dan Media Pembelajaran untuk Guru-guru SD
2	II	Materi II : Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Daring 1
3	III	Materi III: Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Daring 2
4	IV	Materi IV: Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Daring 3
5	V	Presentasi: Media Pembelajaran Daring
6	VI	Review dan Penutup

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan dilaksanakan secara luring di masing-masing sekolah dengan jadwal yang berbeda. Kegiatan ini terbagi menjadi 4 yaitu observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Observasi

Berdasarkan observasi lapangan di setiap sekolah ditemukan bahwa guru menjelaskan materi menggunakan metode pengajaran yang biasanya diterapkan di kelas tatap muka yaitu metode ceramah. Selain itu, materi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa buku teks dan papan tulis. Selain itu guru juga menggunakan gambar –gambar atau alat peraga seperti saat pembelajaran tatap muka dan belum adanya pemanfaatan teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa-siswa kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil prestasi belajar siswa menjadi kurang maksimal. Situasi seperti ini disebabkan oleh rendahnya profesionalitas guru, keterbatasan media, materi pembelajaran dan keterbatasan menggunakan teknologi informasi. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil wawancara beberapa orang guru-guru dari sekolah-sekolah tersebut.

2. Persiapan

Setelah melakukan observasi di lapangan, tim pengabdian melakukan koordinasi internal terkait materi, perlengkapan, akomodasi, dan pembagian tugas untuk kegiatan pendampingan ini. Koordinasi dilaksanakan secara luring dan daring. Materi pendampingan dikembangkan dari berbagai sumber yang terkait dengan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Powtoon*.

3. Pendampingan

Pertemuan pertama dalam pendampingan ini adalah memperkenalkan konsep tentang pembelajaran daring dan media pembelajaran digital.



Gambar 1. Fasilitator mengenalkan konsep pembelajaran daring dan aplikasi *Powtoon*

Dilanjutkan dengan pertemuan kedua yang memfasilitasi peserta dengan materi pembuatan akun, mengenalkan menu-menu utama, mengenalkan tool dan asset *Powtoon*. Pada pertemuan ketiga dan keempat, fasilitator memberikan materi mengenai pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*. Selain itu, fasilitator juga mendampingi peserta dalam pembuatan video pembelajaran secara langsung.



Gambar 2. Fasilitator mendampingi pembuatan media menggunakan aplikasi *Powtoon*

Pada pertemuan kelima, peserta mempresentasikan video pembelajaran yang telah mereka buat untuk mendapatkan masukan baik dari fasilitator maupun teman sejawat.



Gambar 3. Guru mempresentasikan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*

4. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan di pertemuan keenam, dimana fasilitator dan peserta mereview kegiatan pengabdian. Pengabdian ini memberikan hasil yang positif karena guru-guru Sekolah Dasar dapat dengan mudah membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran daring maupun tatap muka. Kuantitas dan kualitas media pembelajaran daring meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan dan keterampilan guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*. Ini dibuktikan dengan jumlahnya video pembelajaran sebelum dilakukan pendampingan hanya sejumlah 5 video dan setelah dilakukan pendampingan menjadi 26 buah video. Dari segi kualitas video, sebelum dilakukan pendampingan guru hanya menggunakan potongan-potongan gambar yang digabungkan menjadi sebuah video dan setelah dilakukan pendampingan guru dapat menghasilkan video dengan kualitas yang lebih baik dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Demikian pula, kemampuan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pun meningkat. Media pembelajaran yang berupa video pembelajaran dapat meningkatkan cara mengajar guru sehingga lebih efektif dan menyenangkan. Siswa yang awalnya enggan dan bosan menjadi bersemangat dan fokus terhadap materi yang disampaikan. Kreatifitas guru sangat dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran. Video pembelajaran hasil dari pelatihan ini diunggah di YouTube masing-masing sekolah maupun di Google drive milik sekolah sehingga kapan pun Bapak dan Ibu guru membutuhkan sebagai media pembelajaran akan lebih mudah untuk diakses.

SIMPULAN

Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif menggunakan aplikasi *Powtoon* pada guru SD di wilayah Kota Magelang, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil, hal ini bisa dibuktikan dengan beberapa hal seperti berikut

ini: terbentuknya tiga kelompok pendampingan dengan jumlah 56 orang guru; meningkatnya kuantitas dan kualitas media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif bagi guru SD di wilayah Kota Magelang terutama di SD Negeri Magelang 4, SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7; meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif, khususnya menggunakan aplikasi *Powtoon*.

UCAPAN TERIMA KASIH (optional)

Terimakasih kepada LPPM-PMP Universitas Tidar, SD Negeri Magelang 4, SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirulloh, M., Novianty Muchtar, H., Saleh, K. A., Hukum, F., & Padjadjaran, U. (2022). PENINGKATAN PEMAHAMAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL BAGI GURU DAN SISWA SMKN 4 KUNINGAN JAWA BARAT. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 229–237. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i2.36775>
- Anggita, Z. (2020). PENGGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19. *JURNAL KONFIKS*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/KONFIKS.V7I2.4538>
- Anita, A. S., & Kardena, A. (2021). THE EFFECT OF USING POWTOON TOWARD STUDENTS' MOTIVATION IN WRITING. *ELP (Journal of English Language Pedagogy)*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.36665/ELP.V6I1.369>
- Hendriyanto. (2021). *Strategi Pendidikan Menuju Era Pasca Pandemi - Direktorat Sekolah Dasar*. Direktorat Sekolah Dasar, Kemendikbudristek. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/strategi-pendidikan-menuju-era-pasca-pandemi>
- Siti, A., Fauziah, N., Lilies, U. G., Friatin, Y., Galuh, U., & Surahmat, A. (2021). Teaching Media “Powtoon” to Assist

Students' Writing Narrative Text. *Jadila: Journal of Development and Innovation in Language and Literature Education*, 1(4), 416–422.
<https://doi.org/10.52690/JADILA.V1I4.154>

Wahyuni, N., Putera, R. E., Rahayu, W. K., Fajri, H., Publik, J. A., Andalas, U., Ilmu, J., Negara, A., & Padang, U. N. (2022). PENINGKATAN PENDIDIKAN RAMAH ANAK BERBASIS LITERASI DIGITAL. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 301–308.
<https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i2.37090>

Wijayanti, M. (2019). *Pengembangan perangkat pembelajaran inovatif dalam sub tema Kegiatan Keluargaku mengacu kurikulum 2013 untuk siswa kelas I Sekolah Dasar - USD Repository* [Universitas Sanata Dharma].
<https://123dok.com/document/q29p39jz-pengembangan-perangkat-pembelajaran-inovatif-kegiatan-keluargaku-kurikulum-repository.html>