



Training on Powtoon-Based Animated Video Learning Media for English Language Teachers (MGMP)

Pelatihan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Bagi Guru-Guru MGMP Bahasa Inggris

¹Rizkayeni Marta, ²Ilmiyati Rahmy Jasril, ³Vera Irma Delianti, ⁴Ermita Ermita

^{1,2,3}Department of Electronics Engineering Universitas Negeri Padang, Indonesia

⁴Department of Educational Administration Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: ¹rizkayeni.marta@ft.unp.ac.id, ²ilmiyatirahmyjasril@ft.unp.ac.id, ³vera_ti_mgx@yahoo.com, ⁴ermita@fip.unp.ac.id

Makalah: Diterima 12 November 2023; Diperbaiki 16 November 2023; Disetujui 19 November 2023
Corresponding Author: Rizkayeni Marta

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Peserta pelatihan adalah guru-guru MGMP bahasa Inggris Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat. Peserta pelatihan berjumlah 19 orang guru. Lokasi pelatihan di SMPN 1 Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Pelatihan dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Metode evaluasi dilakukan dengan observasi dan penilaian produk akhir. Berdasarkan hasil evaluasi didapatkan bahwa pelatihan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil produk berupa media video animasi berbasis powtoon, sebanyak 80% guru menghasilkan produk media dengan kategori baik (selesai dan full fitur) sedangkan 20% guru lainnya menghasilkan produk media dengan kategori cukup (belum selesai dan minim fitur).

Keywords: literasi digital guru, media pembelajaran, video animasi powtoon

Abstract

This training aims to enhance the quality of teaching by utilizing technology. The participants are English language teachers from the MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran or Subject Teacher Forum) in Lima Puluh Kota Regency, West Sumatra. There are a total of 19 teachers participating in the training. The venue for the training is SMPN 1 Harau, Lima Puluh Kota Regency. The training utilizes methods such as lectures, discussions, and demonstrations. Evaluation methods involve observation and assessment of the final products. Based on the evaluation results, it is concluded that the training on video animation-based Powtoon instructional media can improve the digital literacy skills of the teachers. This is evidenced by the produced products in the form of Powtoon-based video animations, where 80% of the teachers created media products categorized as good (completed and fully-featured), while the remaining 20% produced media products categorized as fair (incomplete and minimal features).

Keywords: digital literacy of teachers, instructional media, powtoon animated videos

1. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk juga sektor pendidikan. Revolusi industri 4.0 memberikan perubahan besar dalam bidang pendidikan, terutama dari segi metode pengajaran dan pembelajaran. Beberapa dampak positif yang terjadi antara lain pembelajaran yang lebih terpersonalisasi, keterlibatan siswa yang lebih aktif, pengembangan kemampuan kognitif yang lebih baik, dan kesetaraan dalam pembelajaran. Dalam rangka memanfaatkan potensi revolusi industri 4.0, dunia pendidikan harus menyesuaikan diri dengan cepat dalam hal menyediakan sarana digital yang memadai, serta membuka diri terhadap peluang kolaborasi dan perkembangan teknologi yang semakin maju. Hal ini akan membuka peluang bagi siswa dan guru untuk bersama-sama memperbaiki pendidikan dan menyiapkan generasi mendatang untuk siap dalam menghadapi masa depan.

Kabupaten Lima Puluh Kota merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki komunitas guru-guru Bahasa Inggris yang aktif dan berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris, para guru berkolaborasi untuk membagikan pengalaman, pengetahuan, dan teknik terbaik dalam pengajaran Bahasa Inggris. Salah satu upaya untuk memajukan pembelajaran yaitu dengan meningkatkan literasi digital guru. Literasi digital ini merupakan hal penting yang harus dimiliki, tidak hanya guru tetapi juga siswa [1]. Literasi digital merupakan kemampuan dalam penggunaan teknologi dan informasi dari segala perangkat digital secara efektif dan efisien [2]. Disamping itu, literasi digital juga merupakan kemampuan untuk mencari, mengadakan, dan mengevaluasi serta menyebarkan informasi melalui platform digital, misalnya melalui perangkat jaringan. Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk menciptakan produk termasuk didalamnya informasi dengan penggunaan teknologi untuk kepentingan belajar, bekerja ataupun komunikasi.

Pemanfaatan teknologi di dalam media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan Teknologi Informasi (TI) dalam pembelajaran dengan pemanfaatan media yang lebih atraktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Hal ini senada dengan fungsi dari media pembelajaran untuk mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan [3]. Sedangkan bagi siswa, literatur digital yang baik berguna untuk meningkatkan pemahaman materi yang akan berimbas kepada hasil belajar dan kehidupan sehari-hari [4].

Berdasarkan hasil wawancara dan sebaran angket secara daring pada Bulan Februari 2023, permasalahan yang yang ditemui berupa terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku teks. Pembelajaran dengan penggunaan media tersebut menimbulkan komunikasi yang searah dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga membuat siswa cepat merasa bosan. Selain permasalahan di atas, guru juga kesulitan memotivasi siswa dalam pembelajaran yang disebabkan oleh keterbatasan waktu dalam pembelajaran, hanya 4-6 JP/minggu, sedangkan untuk sekolah yang menggunakan KTSP pelajaran bahasa inggris 4-6 jp/minggu tergantung dari keputusan pihak sekolah, tetapi rata-rata 4 jp/minggu.

Permasalahan lainnya adalah metode pembelajaran yang tidak relevan hanya tatap muka dikelas, selama ini metode yang digunakan guru bahasa inggris dalam kegiatan belajar mengajar adalah dengan metode ceramah dan diskusi kelompok. Hal tersebut dikarenakan rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan inovatif. Padahal, Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa [5][6]. Kemudian jika dilihat dari aspek guru, kendalanya berupa keterbatasan literasi digital dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Keterbatasan inilah yang menimbulkan kurang bervariasinya media yang digunakan oleh guru selama pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang populer saat ini adalah media pembelajaran video animasi. Media ini tidak hanya mampu menggambarkan konsep secara visual dengan menarik, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Media video animasi merupakan media dengan pemanfaatan teknologi yang memiliki unsur pergerakan didalamnya, seperti objek yang bergerak atau berpindah dengan tujuan menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa [7]. Selain itu, media video animasi juga merupakan media yang didalamnya terdapat kumpul gambar yang dikelola sedemikian rupa termasuk pemberian audio sehingga memunculkan nilai hidup yang didalamnya juga mengandung pesan-pesan dari materi pembelajaran [8].

2. Metode

2.1. Tempat dan Waktu

Lokasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah di SMP Negeri 1 Harau Jln. Raya Negara Km 7 Tanjung Pati, Koto Tuo, Kec. Harau, Kab. Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat. Sekolah ini memiliki jarak ± 119 Km dari Universitas Negeri Padang yang bisa ditempuh dengan kendaraan mobil selama 3,5 jam. Pengabdian dilaksanakan pada bulan Agustus 2023.

2.2. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran pada pengabdian ini adalah guru-guru MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat. Peserta pelatihan dipilih secara acak dari masing-masing sekolah sehingga didapat peserta pelatihan sebanyak 19 orang guru.

2.3. Metode Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian menggunakan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi secara langsung. Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru-guru MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Lima Puluh Kota.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pelatihan, tahap pendampingan, dan tahap evaluasi. Berikut penjelasan untuk masing-masing tahap kegiatan.

1. Tahap Analisis
Sebelum dilakukan pelatihan, terlebih dilakukan analisis terkait masalah dan solusi yang diharapkan mampu meminimalisir permasalahan yang dilakukan secara online melalui Google forms dan disebarakan kepada guru-guru di sekolah mitra.
2. Tahap Perancangan
Tahap ini digunakan untuk merancang sebuah modul yang berisi materi dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon. Modul inilah akan digunakan selama pelatihan pengabdian.
3. Tahap Pelatihan
Tahap ini dilaksanakan secara luring di SMPN 1 Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Pelaksanaan Pelatihan diawali dengan pemaparan pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa, pengenalan aplikasi Powtoon dan cara menggunakannya dalam membuat media pembelajaran dalam hal ini adalah video animasi. Guru-guru diminta membuat media pembelajaran video animasi berbasis powtoon yang berhubungan langsung dengan materi Bahasa Inggris.
4. Tahap Pendampingan
Tahap ini bertujuan untuk memantau dan membantu guru selama proses pembuatan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi powtoon. Tahap ini dilakukan melalui dua cara, yaitu secara luring dan daring. Pendampingan luring dilaksanakan selama pelatihan berlangsung di SMPN 1 Harau Kabupaten Lima Puluh Kota dengan melihat langsung proses kinerja guru di dalam labor. Sedangkan Pendampingan daring dilakukan selama pembuatan atau penyelesaian media pembelajaran di luar kegiatan pelatihan dengan diskusi melalui WhatsApp Group maupun telepon.
5. Tahap Evaluasi
Tahap ini dilakukan selama proses dan akhir pelatihan yaitu pada aspek pencapaian tujuan pelatihan dan juga penyelenggaraan pelatihan. Evaluasi proses dan hasil (pencapaian tujuan pelatihan) dilakukan dengan observasi, dan produk media video animasi.

2.4. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon untuk Guru-Guru MGMP Bahasa Inggris Kab. Lima Puluh Kota ada 2 metode, yaitu: (1) Evaluasi selama proses pelatihan, dan (2) evaluasi pasca pelatihan.

1. Evaluasi Selama Proses Pelatihan
Evaluasi saat pelaksanaan pelatihan meliputi, keterlibatan dan kemampuan peserta setiap tahap pelatihan.
2. Evaluasi Pasca Pelatihan
Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dievaluasi berdasarkan hasil desain pemanfaatan aplikasi powtoon dalam pembuatan media pembelajaran.

2.5. Metode Evaluasi

Pembuatan media video animasi berbasis powtoon diharapkan tetap dilakukan oleh guru untuk topik materi pembelajaran lainnya. Hal ini bertujuan supaya kemampuan literasi digital guru tetap terasah dan menghasilkan media video animasi yang lebih kreatif.

3. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan narasumber dari dosen-dosen di Departemen Teknik Elektronika Universitas negeri padang dibantu dengan 2 orang mahasiswa. Guru-guru dipandu dalam pembuatan media video animasi dengan menggunakan metode demonstrasi secara langsung di laboratorium. Aplikasi Powtoon memiliki beragam macam fitur seperti animasi, teks, musik, video, rekaman suara dan fitur lainnya yang mana hal ini membuat guru-guru antusias dan semangat dalam berkreasi sesuai kreatifitas masing-masing.

3.1. Evaluasi selama proses pelatihan

Evaluasi dilakukan secara observasi selama pelatihan berlangsung. Evaluasi ini meliputi keaktifan, hasil praktikum, semangat mengikuti pelatihan, dan aktifitas peserta selama pelatihan. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan, semangat, dan aktifitas peserta tergolong tinggi. Hal ini dilihat dari banyaknya diskusi atau pertanyaan yang diajukan peserta kepada narasumber maupun sesama peserta. Kemudian untuk hasil observasi terkait hasil praktikum dapat dikatakan 80% peserta berhasil menyelesaikan media video animasi berbasis powtoon selama pelatihan. Sedangkan 20% peserta lainnya mengalami kesulitan seperti kesulitan mengoperasikan laptop atau mengikuti arahan yang disebabkan karena faktor usia, dan akses internet.



Gambar 2. Dokumentasi Peserta Mengikuti Arahan Narasumber

Gambar 2 menggambarkan tentang proses penyampaian materi secara demonstrasi yang diikuti praktik langsung oleh peserta pengabdian.



Gambar 3. Dokumentasi Keaktifan, Semangat, dan Aktifitas Peserta Pelatihan

Gambar 3 menggambarkan tentang keaktifan, semangat, dan aktifitas peserta pelatihan berupa diskusi dengan mahasiswa, ataupun dosen serta antar peserta pelatihan.

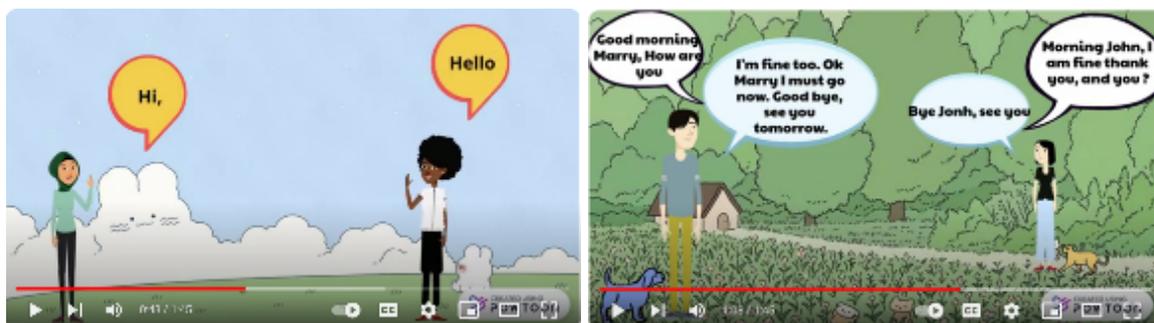


Gambar 4. Dokumentasi Hasil Praktikum Peserta Pelatihan

Gambar 4 memperlihatkan salah satu hasil praktikum peserta pelatihan selama 2 hari. Ketika peserta sudah menyelesaikan praktikum dan memiliki hasil berupa media animasi produk maka dikategorikan berhasil.

3.2. Evaluasi pasca pelatihan

Evaluasi pasca pelatihan berdasarkan produk media pembelajaran video animasi berbasis powtoon yang sudah selesai. Produk ini sudah disusun sesuai dengan materi bahasa Inggris sehingga bisa langsung diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil pengumpulan produk, dapat didata bahwa 80% peserta atau 16 orang peserta mengumpulkan produk dengan hasil sesuai dengan materi dan arahan (full fitur), sedangkan 20% atau 3 peserta lainnya mengumpulkan produk yang hasil seadanya (belum selesai dan minim fitur). Produk media dari salah satu peserta pelatihan dapat dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Produk Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon

Powtoon adalah salah satu platform yang muncul sebagai alat yang sangat berguna dalam menciptakan video animasi dengan mudah. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, banyak template yang tersedia, dan kemampuan untuk menambahkan teks, gambar, dan suara. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [9][10] mengenai pengaruh media powtoon terhadap kemampuan literasi digital guru dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan literasi digital guru.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa 80% guru sudah mampu menghasilkan media video animasi berbasis powtoon. Hasil produk media video animasi yang telah diselesaikan guru dapat diterapkan langsung di dalam proses pembelajaran. Media video animasi yang menarik dan inovatif akan berdampak kepada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pelatihan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon dapat meningkatkan literasi digital guru secara signifikan.

5. Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Padang atas hibah dana PNBPN yang diberikan berdasarkan SK Rektor Nomor: 628/UN.35/PM/2023 tanggal 06 Juni 2023 dan Surat Perjanjian Nomor 2066/UN35.15/PM/2023 tanggal 07 Juni 2023 sehingga Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bisa terlaksana dengan baik serta memberi manfaat untuk masyarakat.

Referensi

- [1] D. Hery, Santosa Made, *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Daring Guru-Guru Di Indonesia*. 2022. Accessed: Nov. 11, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Integrasi_Teknologi_dalam_Pembelajaran_D/ZLB4EAAAQB-AJ?hl=en&gbpv=1&dq=pemanfaatan+teknologi+dalam+pembelajaran&pg=PA58&printsec=frontcover
- [2] E. Nurhidayat, R. D. Herdiawan, and A. Rofi'i, "Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon," *Papanda J. Community Serv.*, vol. 1, no. 1, pp. 27–31, 2022, doi: 10.56916/pjcs.v1i1.71.
- [3] R. Marta, V. I. Delianti, and Y. Hendriyani, "PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU SEKOLAH DASAR DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA," *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.*, vol. 12, no. 2, pp. 39–42, 2019, doi: 10.24036/tip.v12i2.232.
- [4] Asrizal, A. Amran, A. Ananda, F. Festiyed, and R. Sumarmin, "The development of integrated science instructional materials to improve students' digital literacy in scientific approach," *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 7, no. 4, pp. 442–450, Dec. 2018, doi: 10.15294/jpii.v7i4.13613.
- [5] S. Resmini, I. Satriani, and M. Rafi, "Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris," *Abdimas Siliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 335–343, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- [6] Bastiar Ismail Adkhar, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd," 2016.
- [7] M. T. Bua, "Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 3594–3601, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2689.
- [8] I. R. Cahyani, "Pemanfaatan Media Animasi 3 Dimensi," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 57–68, 2020.
- [9] R. Marta, M. Giatman, H. Maksun, and R. Hikmah, "Media animasi Powtoon : meningkatkan literasi digital guru," vol. 9, no. 2, pp. 952–957, 2023.
- [10] R. P. N. Budiarti, A. Rulyansah, N. Authar, R. R. Mardhotillah, and C. N. A. Zahro, "Pelatihan Penggunaan Powtoon dalam Pembelajaran: Program Pemberdayaan Guru di SDN Tambelang I Kabupaten Probolinggo," *Indones. Berdaya*, vol. 4, no. 1, pp. 161–170, 2022, doi: 10.47679/ib.2023389.