



PEMBELAJARAN PROFESIONAL DAN BERMAKNA DENGAN VIDEO ANIMASI POWTOON

**Rahayu Pristiwati, Dyah Prabaningrum, Arinda Rachmawati,
Annisa Tetty Maharani, Amilia Buana Dewi Islamy, Ardha Dwi Fauzizah,
Nadya Vakyani Azizah, Leli Trifena**

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang
pristi@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna Guru SMA di Kota Tegal, mengalami kesulitan. Hal yang menjadi penyebabnya adalah guru kurang terbiasa menggunakan media pembelajaran video animasi powtoon dengan prinsip efisien, efektif, inovatif, dan berorientasi pada siswa dalam era 5.0. Tujuan pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan guru SMA di kota Tegal tentang kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna era 5.0 dengan Pelatihan Media Video Animasi Powtoon dalam keterampilan Menulis Bidang Studi Bahasa Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna Era 5.0. Dalam pelaksanaan penerapan IPTEKS ini digunakan dua metode, yaitu metode pelatihan dan metode pembimbingan. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini dapat meningkatkan kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna era 5.0 guru dengan baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kata kunci: video, animasi, powtoon, menulis, era 5.0

ABSTRACT

High school teachers in Tegal City experience difficulties in professionalism and managing meaningful learning. The cause is that teachers are less accustomed to using powtoon animated video learning media with the principles of efficient, effective, innovative, and student-oriented in the 5.0 era. The purpose of this training is to increase the knowledge, understanding, and ability of high school teachers in Tegal city about professional skills and manage meaningful learning in the 5.0 era with Powtoon Animated Video Media Training in Writing skills in the Indonesian Language Study Field to Improve Meaningful Learning in the 5.0 Era. In the implementation of the application of science and technology, two methods were used, namely the training method and the mentoring method. The results of this community service can improve the professional ability and manage meaningful learning in the 5.0 era of teachers well to improve the quality of learning.
Keywords: video, animation, powtoon, writing, era 5.0

PENDAHULUAN

Peningkatan kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna guru dapat dilakukan dengan berbagai cara (USAID, 2012). Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah melalui wadah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Namun demikian, MGMP belum mempunyai kinerja yang optimal. Beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain ukuran organisasi yang masih terlalu besar, manajemen yang belum mapan, ketersediaan anggaran yang belum mencukupi, dan dukungan para stakeholder yang masih kurang. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang menerapkan prinsip keinovatifan akan berdampak pada kreativitas peserta didik. (Ayu, D. P., & Amelia, 2020). Inovasi pembelajaran juga membantu pendidik dalam memperkenalkan teknologi era digital serta menjadi penunjang kebutuhan peserta didik yang lebih mudah dan efektif. (Lestari, 2021).

Situasi bagi pendidik saat ini diharuskan untuk mengedepankan atau memprioritaskan teknologi pada pengaplikasian pembelajaran yang modern. Bagi pendidik, tidak diharuskan untuk memakai teknologi yang sudah tersedia di sekolah, melainkan harus mengeksplorasi atau berselancar lebih luas terkait inovasi pembelajaran yang memudahkan dan dapat diakses secara fleksibel (Hadi, 2021).

Masa modernitas pada bidang pendidikan dan pengajaran membawa perubahan yang signifikan. Hal itu dibuktikan dengan adanya pengembangan berbagai aplikasi yang mendukung dalam proses pembelajaran yang berbasis digital misalnya *powtoon*. *Powtoon* adalah fitur layanan dalam pembuatan presentasi online dengan beberapa animasi yang menarik. Selain itu, *powtoon* juga mempermudah dalam pembuatan tampilan materi yang didukung oleh fitur akses dalam satu layar, Fitur animasi yang ditampilkan dalam *powtoon* yaitu karakterisasi kartun, model animasi, serta objek kartun yang tepat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran dengan prinsip keefektifan (Purnami et al., 2022). Kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan tepat guna. Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif maka akan menjadikan peserta didik lebih aktif dan komunikatif dalam situasi yang sedang dihadapi (Anggita, 2021). Media pembelajaran *powtoon* membuat konsep yang memudahkan, menyenangkan, dan membangkitkan

semangat belajar karena fitur materi yang disajikan kepada peserta didik menarik. Dalam penggunaannya, pendidik hanya menjelaskan materi tambahan yang tidak disajikan dalam *powtoon* tersebut. sehingga, peserta didik tidak bosan dan pembelajaran tidak konvensional (Deliviana, 2017).

Kemampuan Media Video Animasi *Powtoon* dalam keterampilan Menulis Bidang Studi Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna Era 5.0 sangat diperlukan bagi guru SMA di Kota Tegal Provinsi Jawa Tengah. Kemampuan yang dimaksud meliputi (1) mengidentifikasi penggunaan pembelajaran kontekstual dalam mengembangkan kecakapan hidup, (2) pertanyaan/tugas yang mendorong siswa untuk berbuat dan berpikir tingkat tinggi, (3) pemecahan masalah, (4) pembelajaran kooperatif, (5) menciptakan lingkungan kelas yang mendorong siswa untuk belajar, (6) pengembangan ide-ide pembelajaran yang beragam untuk mencapai Kompetensi Dasar, (7) merancang lembar kerja, (8) memanfaatkan media video animasi *powtoon* dalam pembelajaran online dan offline, (9) merancang alat penilaian yang lebih objektif, (10) menulis jurnal belajar yang reflektif, (11) model pembelajaran, (12) mengembangkan modul ajar (Jombang, 2018)

Potensi pembelajaran kontekstual dalam mengembangkan kecakapan hidup siswa SMA di Kota Tegal makin penting peranannya bagi guru mengingat (1) untuk tolok ukur kajian yaitu berupa alternatif konsep pembelajaran yang dapat diterapkan dalam usaha memperbaiki mutu pembelajaran dan mempertinggi interaksi pembelajaran dan (2) menciptakan khazanah dan inovasi pengembangan pengetahuan mengenai pembelajaran di era 5.0. Berkenaan dengan hal tersebut, khusus menyangkut

media video animasi powtoon dalam keterampilan menulis bidang studi bahasa Indonesia untuk meningkatkan pembelajaran bermakna era 5.0 bagi guru SMA di Kota Tegal. Sejumlah guru SMA di Kota Tegal Provinsi Jawa Tengah dihadapkan pada sejumlah hambatan sekaligus potensi. Hal ini disebabkan untuk dapat meningkatkan kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna era 5.0 dibutuhkan orang yang lebih dari sekadar tekun, cerdas, kreatif, dan inovatif. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan pembelajaran di sekolah tidak seharusnya diarahkan untuk sekadar mengenal, mengingat, atau memahami ilmu pengetahuan. (Agung, 2021). Peserta didik harus mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan yang dipelajarinya untuk bekal mereka dalam mengenali dan mengatasi masalah kehidupan atau bahkan dalam menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan (Pristiwati et al., 2022). Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna, era 5.0 dipandang penting dan mendesak diselenggarakannya suatu pengabdian berbentuk Pelatihan media video animasi powtoon dalam keterampilan menulis bidang studi bahasa Indonesia untuk meningkatkan pembelajaran bermakna era 5.0 bagi Guru SMA di Kota Tegal.

Fokus masalah kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna era 5.0 Guru SMA di Kota Tegal. Selanjutnya, masalah itu dijabarkan lagi menjadi tiga submasalah, yaitu (1) bagaimanakah meningkatkan pengetahuan kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna era 5.0 tentang media video animasi powtoon, konten pembelajaran berbasis online/offline, materi, keterampilan menulis Guru SMA di Kota Tegal, (2) bagaimanakah meningkatkan pemahaman kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna era 5.0 tentang Pelatihan Media Video Animasi Powtoon dalam keterampilan Menulis Bidang Studi Bahasa Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna Era 5.0 bagi Guru SMA di Kota Tegal. dan (3) bagaimanakah meningkatkan kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna era 5.0 tentang Pelatihan Media Video Animas Powtoon dalam keterampilan Menulis Bidang Studi Bahasa Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna Era 5.0 bagi Guru SMA di Kota Tegal.

METODE

Dalam pelaksanaan penerapan IPTEKS ini digunakan dua metode, yaitu metode pelatihan dan metode pembimbingan. Metode pelatihan digunakan untuk menyampaikan materi tentang Pelatihan Media Video Animas Powtoon dalam keterampilan Menulis Bidang Studi Bahasa Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna Era 5.0 bagi Guru SMA di Kota Tegal meliputi (1) menentukan tujuan pembelajaran, (2) mengembangkan langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan (3) asesmen, yang mengimplementasikan Literasi, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), HOTS, dan Keterampilan Abad 21 (Creativity, Critical tinking, Colaboration, dan Comunication), ((4) merancang perangkat pembelajaran implementasi TPACK, dan (5) membuat media pembelajaran online yang inovatif di era 5.0.

Adapun teknik yang digunakan dalam pelaksanaan metode pelatihan ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, problem solving, studi kasus, dan tugas.

Metode kedua yang digunakan dalam pelaksanaan penerapan IPTEKS ini adalah pembimbingan. Metode pembimbingan digunakan pada waktu praktik Pelatihan Media Video

Animasi Powtoon dalam keterampilan Menulis Bidang Studi Bahasa Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna Era 5.0 bagi Guru SMA di Kota Tegal. Adapun teknik yang dilaksanakan dalam pembimbingan Pelatihan Media Video Animas Powtoon dalam keterampilan Menulis Bidang Studi Bahasa Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna Era 5.0 bagi Guru SMA di Kota Tegal adalah praktik terbimbing dan praktik mandiri. Dengan kedua teknik ini, diharapkan khalayak sasaran pengabdian kepada masyarakat ini dapat meningkatkan kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna dengan baik.

Prosedur kerja pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini adalah seperti berikut.

1. Pemberian tugas berupa praktik diarahkan pada latihan dalam (1) menentukan tujuan pembelajaran, (2) mengembangkan langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan (3) asesmen, yang mengimplementasikan Literasi, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), HOTS, dan Keterampilan Abad 21 (*Creativity, Critical tinking, Colaboration, dan Comunication*), ((4) merancang perangkat pembelajaran implementasi TPACK, dan (5) membuat media pembelajaran online yang inovatif.
2. Tugas yang telah dikerjakan di rumah tersebut kemudian dipresentasikan untuk didiskusikan ke dalam kelas dengan model ICAR
3. Peserta yang telah menyusun dan mendiskusikan hasil pekerjaannya diminta untuk memperbaiki atau menyempurnakannya di rumah. Sementara itu, untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta dalam pelatihan media video animasi powtoon dalam keterampilan menulis bidang studi bahasa Indonesia untuk meningkatkan pembelajaran bermakna era 5.0 bagi guru SMA di Kota Tegal tersebut tidak dilakukan tes secara tulis, melainkan tes kinerja dan diajukan pertanyaan-pertanyaan (evaluasi) sebaya yang ada kaitannya dengan bobot dan metode pelatihan ini, kemudian ditrianggulasi dengan hasil pekerjaannya masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat pada mitra yang terkait dilaksanakan secara langsung yang bertempat di SMA Ihsaniyah Kota Tegal yang berjarak sekitar 165 km dari Universitas Negeri Semarang yang menjadi lokasi tim pengabdian masyarakat. Dalam pengabdian ini, tentunya dilakukan koordinasi oleh piha-pihak yang terkait. Pada tahap awal, dilakukan koordinasi dengan kepala sekolah SMA Ihsaniyah Kota Tegal dengan tujuan untuk penentuan pelaksanaan sosialisasi beserta pendampingan pelatihan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dapat memberikan manfaat dari dua sisi yaitu tim instruktur dan peserta pelatihan. Pemberian pelatihan berbekal pemahaman mengenai media powtoon dapat menjadi bentuk pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri tim instruktur. Dari sisi peserta pelatihan, terdapat solusi yang ditawarkan atas permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya pada faktor kebosanan peserta didik karena proses pembelajaran yang terkesan konvensional. Selain itu, pengenalan media powtoon dapat memberikan kontribusi secara langsung untuk peningkatan kualitas pengajaran dalam proses penyampaian materi.

Kegiatan diawali dengan metode pelatihan, yakni penyampaian materi Pelatihan Media Video Animasi Powtoon dalam keterampilan Menulis Bidang Studi Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna Era 5.0 bagi Guru SMA di

Kota Tegal. Pada tahap awal ini, peserta berperan aktif dan antusias dalam pelaksanaan pelatihan. Kemudian, peserta diajak untuk mengenali secara langsung media pembelajaran animasi Powtoon. Dalam penyampaian materi, tentunya terdapat ceramah, tanya jawab, diskusi terkait penyelesaian masalah, dan tugas yang diikuti secara komunikatif. Pada kegiatan ini, tim pengabdian juga menjelaskan berbagai fitur keunggulan yang dimiliki dalam animasi powtoon. Kemudian, tim pengabdian menampilkan tayangan berupa video animasi Powtoon dan peserta mampu memberikan umpan balik terkait cara memindahkan materi pada animasi powtoon.

Setelah melakukan tahapan awal dengan baik, kemudian melakukan praktik dengan metode pertama yaitu metode pembimbingan. Dalam praktiknya, tim pengabdian juga ikut berpartisipasi dalam pendampingan dengan tujuan memberikan panduan dan *problem solving* saat kegiatan praktik dilaksanakan. Dalam tahap ini, hal pertama yang dilakukan yaitu dengan membuka aplikasi powtoon di laman YouTube. Dalam praktiknya, peserta dapat mengikuti secara bertahap dengan baik dan berhasil karena adanya penunjang berupa buku panduan yang telah disiapkan.

Setelah kegiatan penyampaian materi secara teoretis dan praktik, kemudian terdapat sesi diskusi atau tanya jawab seputar pelaksanaan praktik tersebut. Dengan adanya sesi tanya jawab ini dapat menambah penguatan dan pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi powtoon yang diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran terhadap peserta didik secara interaktif dan efektif.

Tahap akhir yakni evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Tim pengabdian mendapat respon positif dan apresiasi dari pihak mitra. Pada tahap evaluasi, tentunya membahas terkait ketercapaian pelatihan yang telah dilaksanakan. Hasil yang didapat dari proses evaluasi yakni terwujudnya ketercapaian target dalam pengembangan media animasi powtoon.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini sudah terlaksana dengan baik mulai dari tahap persiapan sampai tahap evaluasi. Kegiatan ini mengenalkan kepada pendidik terkait media pembelajaran berbasis animasi powtoon bermula dari pengenalan hingga praktik secara langsung. Dalam keberlanjutannya, saran dari pihak mitra yang terkait harus diadakan kegiatan secara berkala terkait pengembangan media pembelajaran berbasis digital interaktif. Dengan adanya pelatihan ini, berhasil meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan guru SMA di kota Tegal tentang kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna era 5.0 dengan Pelatihan Media Video Animasi Powtoon dalam keterampilan Menulis Bidang Studi Bahasa Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna Era 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, D. A. G. (2021). Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um0330v4i1p1-8>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis E-Learning di era digital. *PROSIDING SAMASTA*.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Hadi, F. R. (2021). Studi literatur: Sumber dan media belajar dalam penanaman nilai dan karakter siswa SD. *Prosiding SENSASEDA*, 65–70.
- Jombang, S. P. (2018). *SISWA KELAS XI IPA SMA PGRI NGORO TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018 2 STKIP PGRI JOMBANG Pada hakikatnya belajar bahasa dalam belajar berkomunikasi dengan orang lain , baik secara lisan maupun secara tertulis . Aktivitas menulis merupakan salah satu kegiatan pa.* 22–36. <https://doi.org/10.32682/sastronesia.v6i1>
- Lestari, R. S. (2021). Pemanfaatan android melalui media articulate storyline dalam pembelajaran seni budaya SMK. *Prosiding SENSASEDA*, 149–155.
- Pristiwati, R., Prabaningrum, D., Elza Dinasti, A., & Oktaviani, R. (2022). Kanvas Rancangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bentuk Peningkatan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Implementasi*, 2(1), 80–84. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/ji/index>
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Seminar Nasional “Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran,”* 1, 25–31.
- USAID. (2012). *Indonesia: Decentralized Basic Education Project Final Evaluation. Volume 1: main report.* I(November), 86.