

## WORKSHOP ON POWTOON-BASED VIDEO LEARNING MEDIA IN THE TEACHERS PROFESSIONALISM IMPROVEMENT OF TK EKA KAHARAP IN SIGI, KAHAYAN TENGAH, PULANG PISAU

### PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* DALAM PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU TK EKA KAHARAP DI DESA SIGI KECAMATAN KAHAYAN TENGAH KABUPATEN PULANG PISAU

Orbit Thomas<sup>(1)</sup> Annisa Wulandari<sup>(2)</sup> Efriani<sup>(3)</sup>

<sup>1), 2), 3)</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya  
Kampus UPR Tunjung Nyaho Jl. H. Timang, 73111A

e-mail:orbit.thomas@fkip.upr.ac.id

#### ABSTRACT

The community service aimed to provide the skills for Eka Kaharap kindergarten's teachers in the village of Sigi in creating an exciting, creative and innovative learning media. Through appropriate media, the students have a better understanding of the subject matter. By mastering the skill, it was expected that teachers of Eka Kaharap Kindergarten would be able to create and develop Powtoon-based video media as a classroom learning tool in the future. This community service activity consisted of 2 stages, namely socialization and training. The socialization and research activities were attended by teachers of Eka Kaharap kindergarten. Moreover, a module of Poutoon application as a kindergarten learning media was used as the training material. The evaluation indicator of the activity was the ability of the trainees to design and develop Powtoon-based video learning media in accordance with the kindergarten learning subject.

**Keywords:** Teacher professionalism, video learning media, Powtoon

#### ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk memberikan keterampilan bagi para guru TK Ekakaharap di Desa Sigi untuk membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Melalui penggunaan media yang baik dan tepat, penyampaian materi mampu diserap dengan lebih baik oleh siswa. Untuk kedepannya, dengan penguasaan keterampilan ini diharapkan guru di TK Eka Kaharap mampu membuat dan mengembangkan media video berbasis *powtoon* ini sebagai media pembelajaran di kelas sehingga menjadi raw input yang baik pula. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari 2 tahap, yaitu tahap pertama memberikan sosialisasi dan tahap kedua pelatihan. Sosialisasi dan penelitian diikuti oleh guru-guru TK Eka Kaharapa di Desa Sigi. Materi pelatihan adalah cara penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran TK. Indikator evaluasi kegiatan ini dikatakan berhasil adalah apabila peserta pelatihan mampu merancang dan mengembangkan media video pembelajaran *powtoon* sesuai dengan materi pembelajaran yang ada di TK.

**Kata kunci:** *Profesionalisme guru, media video pembelajaran, powtoon.*

#### PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kebutuhan akan konsep maupun mekanisme dalam proses belajar mengajar berbasis IT menjadi penting, terutama dalam menyajikan materi pembelajaran dengan bantuan media. Media diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu pertama media yang tidak diproyeksikan dan media yang diproyeksikan. Media yang diproyeksikan adalah media yang pemanfaatannya memerlukan alat penampil (proyektor), sedangkan media yang tidak diproyeksikan adalah media yang pemanfaatannya tidak memerlukan alat penampil (proyektor).

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam peningkatan proses

pembelajaran. Sehingga, setiap guru dituntut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif yang mampu mendorong siswa belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas.

Media video merupakan media yang bisa diproyeksikan sehingga keunggulannya dapat menghemat waktu, kendali belajar pada siswa, memberikan umpan balik dan penguatan secara otomatis, bisa untuk belajar secara individu/mandiri, mengelolah dan mencatat informasi secara teratur, konsisten, efektif dan efisien, ketepatan komunikasi dan dapat memberi pengalaman belajar yang berbeda-beda.

Mempertimbangkan dengan pemahaman yang masih kurang dalam mengembangkan dan menggunakan media video pembelajaran, maka pelaksana peneliti dari prodi teknologi pendidikan FKIP UPR berkerjasama dengan para guru-guru di TK Eka Kaharap Desa Sigi Kecamatan Kahayan Tengah Kabupaten Pulang Pisau Provinsi Kalimantan Tengah untuk mengadakan pelatihan pengembangan media video pembelajaran untuk guru-guru.

Para guru TK Eka Kaharap di Desa Sigi kecamatan Kahayan Tengah Kabupaten Pulang Pisau Provinsi Kalimantan Tengah dilibatkan dalam kegiatan pengabdian ini, dimana mereka diminta untuk mengikuti pelatihan ini dan diharapkan nanti mereka dapat mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Solusi yang ditawarkan adalah guru-guru TK Eka Kaharap memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi *pawtoon* dan dapat mempermudah proses belajar mengajar menggunakan media video serta memotivasi siswa dalam memperhatikan dan menyimak pembelajaran dikarenakan adanya perubahan proses belajar video berbasis *pawtoon* yang menampilkan gambar serta suara sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan adanya animasi kartun.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Profesionalisme Guru

#### 1. Pengertian Guru

Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan.

#### 2. Kompetensi dan Tugas Guru

Profesionalisme seorang guru merupakan suatu keharusan dalam mewujudkan sekolah berbasis pengetahuan, yaitu pemahaman tentang pembelajaran, kurikulum, dan perkembangan manusia termasuk gaya belajar (Kariman, 2002). Pada umumnya di sekolah-sekolah yang memiliki guru dengan kompetensi profesional akan menerapkan "pembelajaran dengan melakukan" untuk menggantikan cara mengajar di mana guru hanya berbicara dan peserta didik hanya mendengarkan.

### B. Pengertian Pawtoon

Teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perkembangan setiap detik. Berbagai macam perangkat lunak (*software*) bertebaran dari yang instan sampai yang kompleks dan dari yang gratis

sampai yang komersil. Sebuah komunitas pemerhati perangkat lunak seperti "Formulasi" merupakan salah satu faktor yang akan ikut berperan dalam menumbuhkan kembangkan penggunaan *software* secara maksimal dengan saling berbagi informasi dan pengetahuan.

Sebatang lidi tentu belum dapat digunakan untuk menyapu bersih, satu *software* tidaklah cukup untuk memenuhi kebutuhan kita dalam pembelajaran di kelas. Seperti halnya *software* presentasi yang menjadi idola kita yaitu Powerpoint. Sebagai alternatif terdapat juga beberapa *software* seperti Aura 3 dimensi *Presentation*, *Prezi*, dan *PowToon* yang tidak kalah hebatnya. *Powtoon* adalah aplikasi menghasilkan persembahan video animasi, Oleh itu pengguna *PowToon* perlu menggunakan internet untuk menjalankan apps *Pawtoon* ini.

*PowToon* telah dihasilkan pada Januari 2012. Pembangun *Powtoon* telah melancarkan versi beta pada Ogos 2012. Semenjak dari ini pengguna *Powtoon* semakin bertambah selepas tempoh pelacaran versi beta tersebut. Pada Februari 2013 Penggunaan *Powtoon* yang mana pengguna yang mendaftar menggunakan versi free turut dibenarkan untuk menggunakan fungsi menghasilkan video animasi yang boleh di export ke dalam akun Youtube.

Strategi memperkenalkan akun *free* untuk pengguna adalah satu strategi bagi mempromosi dan meningkatkan penggunaan *Powtoon* dikalangan pengguna internet bagi menghasilkan persembahan dalam bentuk video animasi. Persembahan animasi boleh dihasilkan melalui manipulasi multimedia seperti objek, *image* yang diimport, dan teks. Manakala musik atau penambahan audio telah tersedia untuk dipilih atau diimport dari melalui dokumen yang tersimpan di folder laptop/ PC individu. Bagian dari *Pawtoon* ini juga menyediakan fungsi untuk merakam suara untuk dipadankan dengan hasil animasi.

### C. Media Video Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Video Pembelajaran

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Arsyad (2004 : 36) mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau *disk*.

Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids* (AVA), yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

Menurut Heinich, Molenda, Russel (1993 : 188) video diartikan sebagai berikut : "The primary meaning of video is the display of pictures on a television type screen (the latin word video literally means "I see" any media format the employs a

*chatode-ray screen to present the picture portion of the message can be referred to as video*".

Apabila diterjemahkan dapat diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambar dalam sebuah televisi atau sejenis layar. Dalam bahasa latin video diartikan sebagai " saya lihat / see". Setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video.

Media video pembelajaran termasuk ke dalam media video *cassette recorder* (VCR) yaitu media audio visual gerak yang perekamannya dilakukan dengan menggunakan kaset video, dan penayangannya melalui pesawat televisi atau laptop/perangkat komputer.

#### D. Manfaat Media Pembelajaran Pawtoon

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-katatertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
3. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
4. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
5. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram,dan lain-lain, dan;
6. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkandalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

#### E. Kekurangan dan Kelebihan

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *Powtoon* sebagai jenis media pembelajaran Audio-visual yakni;

##### Kekurangan

1. Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi;
2. Harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada;
3. Mengurangi kreativitas dan invasi dari jenis media pembelajaran lainnya;
4. Membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoprasikannya.

##### Kelebihan

1. Interaktif
2. Mencakup segala aspek indera
3. Penggunaannya praktis

4. Kolaboratif
5. Lebih variatif
6. Dapat memberikan *feedback*
7. Memotivasi

#### F. Cara Penggunaan *Pawtoon*

Berikut ini langkah-langkah membuat animasi di website *PowToon* :

1. Buka *website* nya di alamat <https://www.powtoon.com/> kemudian klik tombol warna biru yang ada tulisan *START NOW* seperti pada Gambar 1
2. Muncul halaman pendaftaran. Jika belum mendaftar menjadi anggota di web *Powtoon*, silahkan mendaftar terlebih dahulu. Daftarnya bisa menggunakan akun Google, Facebook, LinkedIn, atau E-mail seperti pada Gambar 2
3. Kalau sudah memiliki akun, klik tulisan *Log in*. Isi username dan passwordnya bila menggunakan email atau menggunakan akun Google, Facebook, maupun LinkedIn seperti pada Gambar 3
4. Setelah *Log in* akan tampil menu untuk membuat animasi. Dalam tutorial ini saya memilih *Build your story scene by scene* seperti pada Gambar 4
5. Kemudian tampil menu untuk membuat tampilan dari animasi yang akan dibuat. Terdiri dari berbagai macam pilihan, yaitu *PROFESSIONAL*, *WHITE BOARD*, *INFOGRAPHIC*, *CARTOON*, dan *CORPORATE*. Dalam tutorial ini saya memilih *CARTOON* seperti pada Gambar 5
6. Tidak lama kemudian tampil menu *Your storyboard structure*. Silahkan pilih sesuai dengan keinginan atau langsung saja klik tombol warna biru yang ada tulisan *CONTINUE* seperti pada Gambar 6
7. Silahkan tunggu loadingnya sampai selesai. Proses loading memerlukan waktu beberapa detik, tergantung kecepatan koneksi internet seperti pada Gambar 7
8. Jika proses loading sudah selesai, maka akan muncul jendela editor untuk membuat animasi. Panel sebelah kiri untuk melihat slide yang sudah dibuat dan bisa digunakan untuk menambah slide baru atau menghapusnya bila tidak dibutuhkan (Gambar 8). Panel timeline yang ada di tengah digunakan untuk memasukkan gambar, teks, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan (Gambar 8). Panel yang ada di sebelah kanan memiliki fungsi untuk

mengatur Layouts, Background, Text, Library, Objects, Graphs, Sound, dan Images yang akan dimasukkan ke dalam Panel Timeline (Gambar 8)

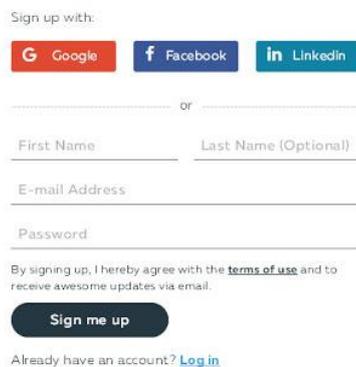
9. Apabila telah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol Export. Kemudian tampil menu EXPORT OPTIONS. Silahkan pilih fitur yang akan digunakan,

misalnya kita pilih Download as MP4 atau Upload to YouTube seperti pada Gambar 9

Demikianlah tutorial cara membuat animasi menggunakan aplikasi berbasis web yang ada di website PowToon



Gambar 1 Tampilan awal



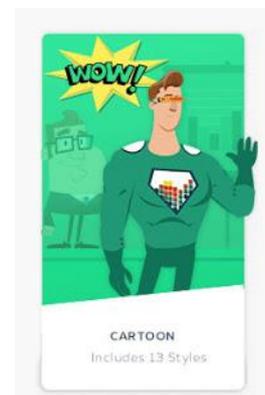
Gambar 2. Halaman pendaftaran



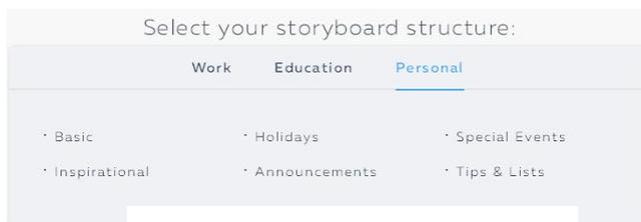
Gambar 3. Halaman log in



Gambar 4. Tampilan Menu Animasi



Gambar 5. Salah satu Tampilan Menu Animasi



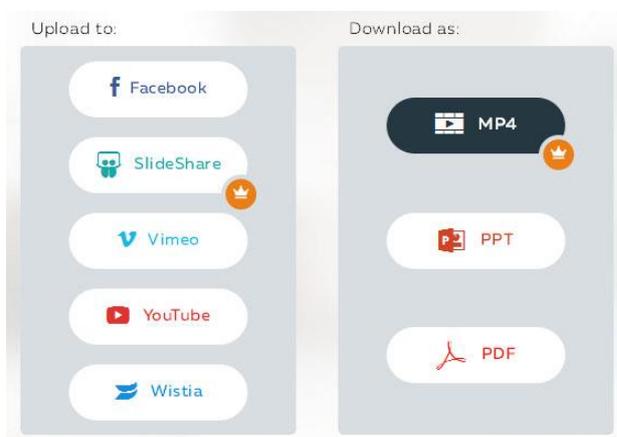
Gambar 6. Menu storyboard



Gambar 7. Menu loading



Gambar 8. Jendela Editor



Gambar 9. Menu Exsport Options

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di TK Eka Kaharap di Desa Sigi Kecamatan Kahayan Tengah Kabupaten Pulang Pisau Provinsi Kalimantan Tengah seperti ditunjukkan pada Gambar 10. Diharapkan melalui kegiatan pengabdian yang dilakukan di Perguruan Tinggi sejalan dengan fungsi dan tujuan yang amanatkan dalam UU No. 12 Tahun 2012 Pasal 4 ayat 3. "Mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai Humaniora". Dan pada pasal 5 ayat 4; " terwujudnya Pengabdian Kepada Masyarakat berbasis penalaran dan karya penelitian yang bermanfaat dalam memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa".

### A. Langkah-Langkah Kegiatan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan pelatihan agar berjalan sukses sebagai berikut:

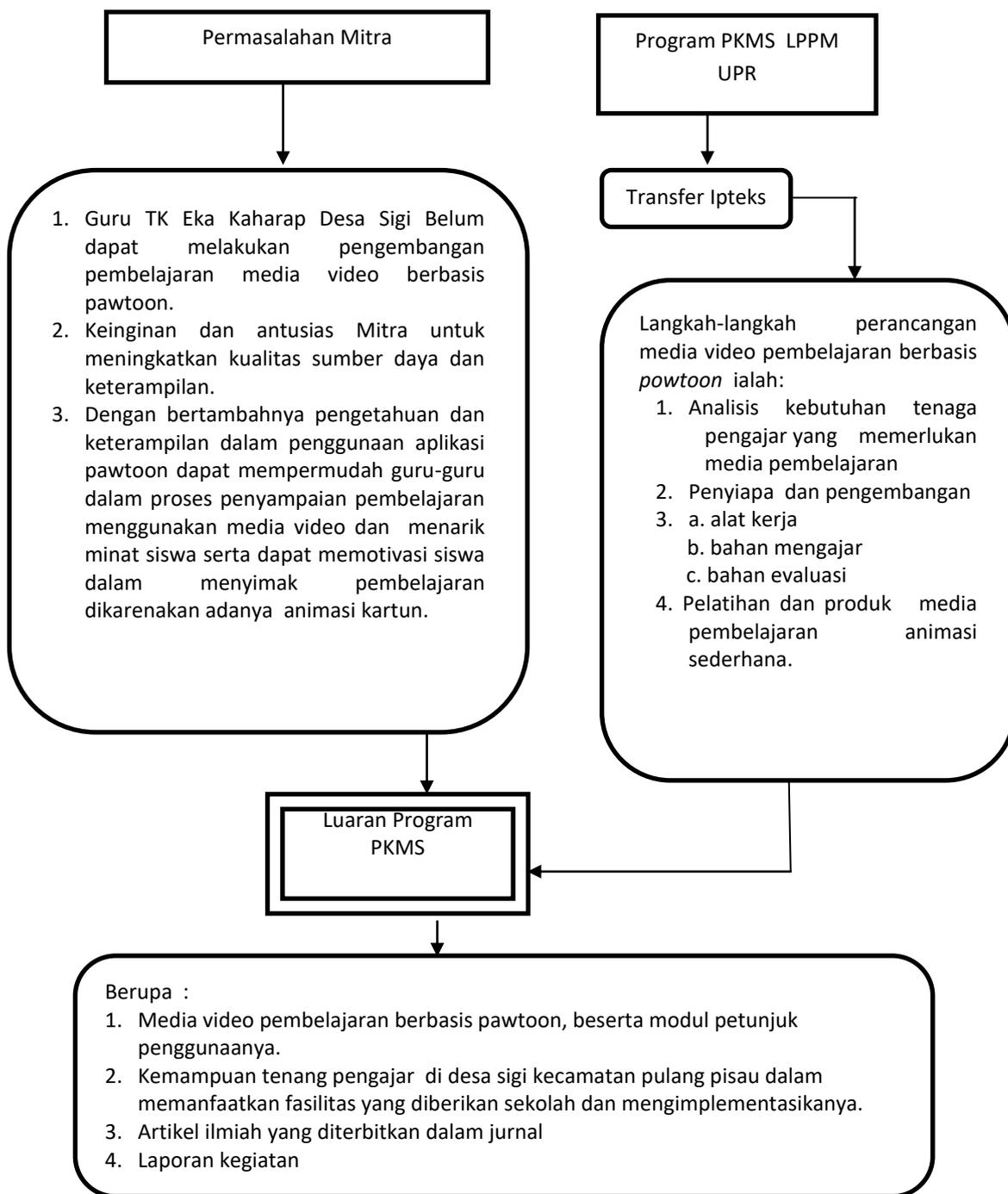
1. Menganalisis kebutuhan pelatihan organisasi, yang sering disebut *need analysis* atau *need assesment*.
2. Menentukan sasaran dan materi program pelatihan.
3. Menentukan metode pelatihan dan prinsip-prinsip belajar yang digunakan.
4. Mengevaluasi program.

Desain kegiatan pengabdian disajikan pada Gambar 11 berikut.

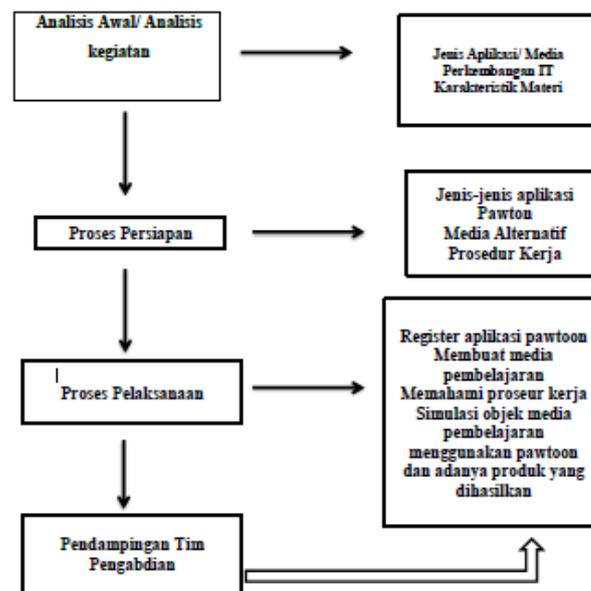
### B. Partisipasi Mitra

Posisi partisipasi mitra pada kegiatan ini adalah antara lain :

1. Mendukung pelaksanaan kegiatan ini agar terlaksana dengan baik dan lancar.
2. Mengikuti kegiatan pelatihan dari awal sampai dengan berakhirnya pelaksanaan.
3. Memberikan masukan teknis pelaksanaan kegiatan.



Gambar 10. Desain Mengatasi Masalah Mitra



Gambar 11. Desain Kegiatan Pengabdian

## HASIL YANG DICAPAI

Hasil yang sudah dicapai dalam pengabdian Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) adalah :

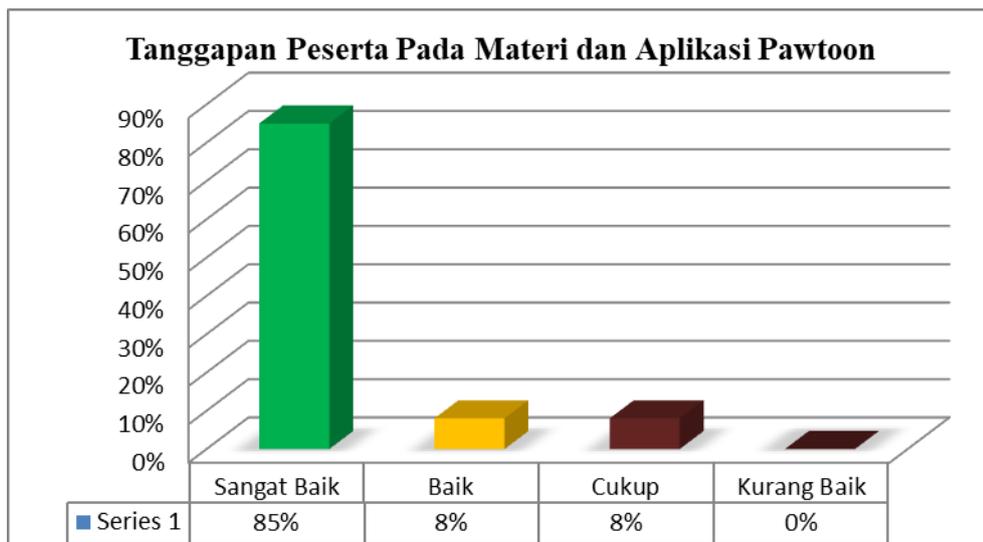
1. Kegiatan koordinasi sekaligus survei sekolah pelaksanaan pengabdian. kegiatan ini merupakan awal dengan sekolah serta UPTD pendidikan Kecamatan Kahayan Tengah, selanjutnya melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah TK Eka Kaharap di Desa Sigi. Melalui wawancara dengan Kepala Sekolah diperoleh informasi tentang pemahaman guru terhadap media video pembelajaran berbasis pawtoon. Selama ini guru TK hanya menggunakan media cetak, media audio serta objek fisik. Kemudian guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT karena keterbatasan guru dalam mengikuti perkembangan IT serta keterbatasan jaringan yang tidak stabil di Desa Sigi. Selama ini guru menggunakan metode bercerita, bercakap-cakap, metode karyawisata, metode demonstrasi serta metode tanya jawab dalam memberikan pemahaman kepada siswa dengan adanya aplikasi pawtoon ini, guru-guru dapat mengaplikasikan metode pembelajaran yang mengasyikan untuk siswa. Hasil koordinasi dengan pimpinan sekolah dan penilik Paud, disepakati kegiatan dilaksanakan hari pertama di laksanakan di TK Eka Kaharap di Desa Sigi dan hari kedua dan ketiga di adakah di Aula UPTD Pendidikan Kecamatan Kahayan Tengah.
2. Penyiapan Perangkat Pelatihan  
Dari hasil koordinasi awal, tim pelaksanaan menyiapkan materi pelatihan dengan

memperhatikan usulan dari kepala sekolah dan penilik PAUD serta sesuai kebutuhan guru. Selain menyiapkan materi, tim pelaksanaan juga melakukan pembekalan kepada mahasiswa dan tim pendampingan untuk mempermudah pelaksanaan pelatihan.

3. Pelaksanaan Pelatihan  
Pelaksanaan diawali dengan pengenalan aplikasi pawtoon kepada peserta pelatihan. Pelatihan dilakukan dengan memberikan langkah-langkah praktik dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*. Dalam kegiatan ini, tim pelaksana melibatkan pendamping dan mahasiswa sebagai tutor. Setelah peserta mengikuti pelatihan peserta dibentuk kelompok untuk membuat 1 produk dari aplikasi pawtoon.
4. Refleksi Hasil Pelatihan

Dari hasil tanggapan peserta pada materi tentang *powtoon* dan aplikasi *powtoon*, secara umum guru mengatakan pelatihan ini sangat baik dan aplikasi yang digunakan dapat menarik minat siswa serta dapat memotivasi siswa dalam menyimak pembelajaran dikarenakan adanya gambar-gambar kartun yang bergerak atau adanya animasi yang menarik yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini. Grafik disajikan pada Gambar 12.

Dari hasil tanggapan peserta terhadap instruktur, sangat berkompeten dalam memaparkan materi dan pada saat melatih guru-guru dalam penggunaan aplikasi *powtoon*. Grafik disajikan pada Gambar 13.

Gambar 12. Tanggapan Peserta Terhadap Materi dan Aplikasi *Powtoon*

Gambar 13. Tanggapan Peserta Pada Instrukturinya

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) sudah dilakukan berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran di TK pelatihan diawali dengan pengenalan mengenai aplikasi *powtoon*, kemudian dilanjutkan dengan register di aplikasi *powtoon*. Dari hasil diskusi dengan kepala sekolah, penilik paud dan guru TK, mulai dari awal koordinasi dan selama pelaksanaan pengabdian, mereka sangat mengharapkan pelatihan-pelatihan mengolah media pembelajaran menarik. Namun kegiatan ini diharapkan tidak berakhir pada kegiatan pengabdian, tetapi bias dibentuk kerjasama dalam penyebaran informasi tentang perkembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan profesionalisme guru, tidak hanya

pada guru TK saja melainkan pada tingkat SD, SLTA, dan SMA di Kecamatan Kahayan Tengah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Michael. (2013) *Michael Allen's Guide to Learning*. Canada: Jhon Wiley & Sons
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Rahmad, M. (2004) *Peningkatan Mutu Pendidikan* (file.upi.edu/Direkori/Munawar-Pendidikan\_Cianjur.pdf) diakses tanggal 30 Oktober 2019
- Rusman, dkk.2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.