



PENINGKATAN KOMPETENSI TUTOR PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM) DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON

Oleh

Komang Hari Santhi Dewi¹, I Putu Gd Abdi Sudiatmika², Rifky Lana Rahardian³,

I Gusti Ayu Sri Melati⁴, I Komang Budi Mas Aryawan⁵, I Wayan Gede Narayana⁶

^{1,2,3,4}Sistem Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

E-mail: ¹santhi.dewi@stikom-bali.ac.id, ²gede_abdi@stikom-bali.ac.id,

³rifky@stikom-bali.ac.id, ⁴melati@stikom-bali.ac.id, ⁵budimas.aryawan@stikom-bali.ac.id,

⁶narayana@stikom-bali.ac.id

Article History:

Received: 12-11-2021

Revised: 15-12-2021

Accepted: 23-12-2021

Keywords:

Media Pembelajaran, Pkbm, Powtoon, Tutor, Video

Abstract: *Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran khususnya di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), namun pada kenyataannya tidak semua tutor memahami bagaimana cara membuat media pembelajaran khususnya video interaktif. Oleh sebab itu kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan tutor PKBM dalam membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi powtoon. Mitra pengabdian dalam kegiatan ini yaitu PKBM Mentari Fajar. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan metode pelatihan. Pelatihan membuat media pembelajara berbasis video ini menggunakan aplikasi Powtoon dengan jumlah peserta sebanyak 16 orang. Tahap pelaksanaan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi dan refleksi. Hasil program pengabdian menunjukkan bahwa persentase ketercapain tutor dalam membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan powtoon sebelum pelatihan adalah sebesar 18,75% dan terjadi peningkatan sebesar 81,25% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100%. Selain itu, seluruh peserta kegiatan pengabdian memberikan respon positif terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran menjadi salah satu instrumen penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran terbukti meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik pembelajaran yang dilakukan secara daring maupun pembelajaran yang



dilakukan secara *offline*¹. Berkaitan dengan kondisi saat ini, dimana terjadi pembatasan aktivitas pada jenjang pendidikan baik formal maupun informal akibat pandemic Covid-19, guru atau pendidik dituntut mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dengan menerapkan berbagai model dan media pembelajaran yang inovatif. Namun pada implementasinya tidak semua pendidik memiliki kompetensi dalam membuat media pembelajaran video interaktif sebagai bentuk dari pembelajaran digital.

Sistem pembelajaran digital menuntut keberadaan infrastruktur dan teknologi yang mendukung (*technology support*), seperti komputer, akses internet, server, televisi, video interaktif, CD/DVD ROM, dan sebagainya². Penerapan sistem pembelajaran digital ini seharusnya dapat diterapkan di seluruh jenjang pendidikan, termasuk di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). PKBM merupakan salah satu lembaga non formal yang berada di bawah pengawasan dan bimbingan Kemendikbud yang diharapkan dapat menjadi wadah bagi kegiatan masyarakat untuk meningkatkan keterampilan, potensi diri dan sikap peserta didik³. Proses pembelajaran di PKBM dibimbing oleh tutor. Tutor PKBM mempunyai fungsi dan peran sebagai pembimbing, motivator, fasilitator dan evaluator bagi peserta didik yang mengikuti pendidikan non formal⁴.

Sebagaimana dampak Pandemi Covid-19 yang mengakibatkan keterbatasan ruang dan gerak dalam proses pembelajaran, Tutor PKBM diharapkan dapat menampilkan pembelajaran dan mensimulasikan materi-materi sesuai dengan kebutuhan di dunia nyata kedalam video interaktif. Berdasarkan studi pendahuluan terkait kondisi pembelajaran di PKBM Mentari Fajar dan wawancara dengan kepala pengelola PKBM Mentari Fajar, diketahui bahwa sebagian besar tutor masih menggunakan presentasi berupa power point dalam menjelaskan materi, selain itu media yang digunakan untuk membagikan materi dan tugas adalah Google Meet dan group WA. Permasalahan yang terungkap adalah sebagian besar tutor belum memiliki kompetensi dalam merancang, membangun dan mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis awal yang menyatakan bahwa hanya 19,5% guru saja yang mampu membuat media pembelajaran berbasis video interaktif dan telah menerapkannya dalam pembelajaran. Selain itu kurangnya keikutsertaan tutor dalam pertemuan ilmiah maupun pelatihan merancang media pembelajaran yang ideal juga menjadi penyebab belum optimalnya aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Merujuk dari permasalahan yang terjadi dalam dalam pelaksanaan pembelajaran di SMK TI Global Jimbaran, maka tim pengabdian memandang perlu memberikan solusi permasalahan dengan melaksanakan pelatihan merancang media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Aplikasi Powtoon. Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi

¹ Della Sari and Neta Dian Lestari, "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa," *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi* 2, no. 2 (2018): 71–80.

² Suhery Suhery, Trimardi Jaya Putra, and Jasmalinda Jasmalinda, "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, No. 3 (2020): 129–132.

³ Junadi Arriany, Ike and Agung Dwi Laksono, "Pelatihan E-Learning Untuk Tutor Pendidikan Kesetaraan," *Journal Community Development* 1, no. 2 (2020): 118–124.

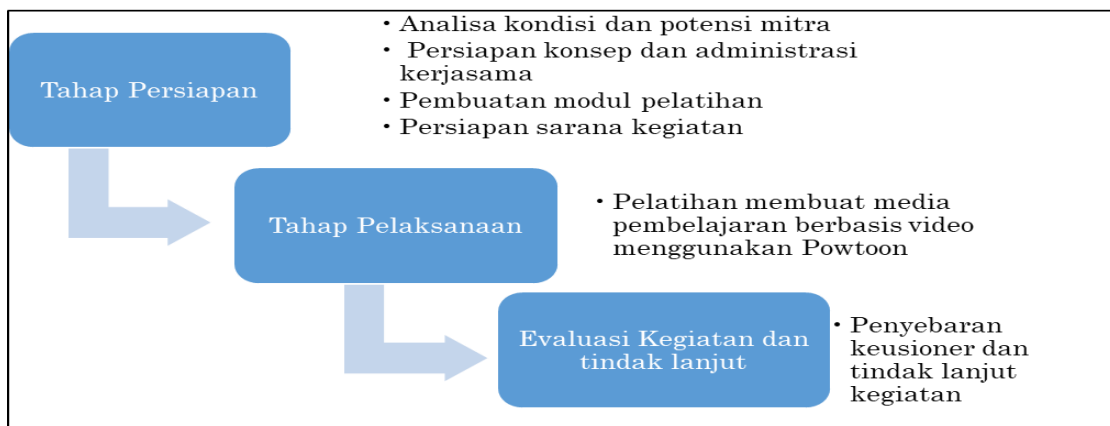
⁴ Gina Yustiani, Ishak Abdulhak, and Joni Rahmat Pramudia, "Peran Tutor Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mandiri (Studi Pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket C Di PKBM Geger Sunten Lembang)," *Jurnal Pendidikan Non Formal dan Informal* 7, no. 2 (2015): 1–17, <http://ejournal.upi.edu/index.php/PNFI/article/download/5588/3794>.



berbasis online atau web apps online yang menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa⁵. Dengan demikian berdasarkan analisis situasi yang berfokus pada kondisi terkini mitra, maka tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan tutor PKBM Mentari Fajar dalam membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi powtoon.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode pelatihan. Mitra pengabdian merupakan lembaga non formal yang bergerak di bidang Pendidikan yaitu PKBM Mentari Fajar Jimbaran. PKBM Mentari Fajar Jimbaran beralamat di Jalan Goa Gong, Gang Mentari, Banjar Angga Swara, Jimbaran, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali. Pelatihan yang dilakukan adalah membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Aplikasi Powtoon. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah 16 orang. Kegiatan ini juga melibatkan 3 orang mahasiswa program studi sistem informasi. Kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu; tahap perencanaan, tahap pelaksanaan kegiatan, tahap monitoring dan evaluasi. Tahap-tahap kegiatan kegiatan pengabdian disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahap-Tahap Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pada tahap perencanaan dilakukan analisis situasi terkait kondisi dan permasalahan yang dihadapi mitra, kemudian persiapan dilanjutkan dengan merancang konsep dan administrasi kerjasama, serta pembuatan modul pelatihan. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Powtoon untuk tutor Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Kegiatan ini dilakukan secara *offline* dan *online* menggunakan *Google Classroom*. Pada kegiatan *offline* diberikan materi terkait konsep media pembelajaran dan aplikasi Powtoon, kemudian pada kegiatan *online* dilanjutkan dengan membuat video kemudian mengupload media tersebut pada youtube atau media lainnya. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian target

⁵ Evi Deliviana, "Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya," *Journal of Chemical Information and Modeling* (2017): 1689–1699.



kegiatan, respon mitra dan analisis kendala terhadap pelaksanaan kegiatan. Adapun target kegiatan adalah 80-100% membuat media pembelajaran berbasis video interaktif. Evaluasi kegiatan menggunakan kuesioner dan dibagikan kepada peserta pelatihan pada akhir kegiatan. Pada tahap evaluasi juga dilakukan analisis terhadap kendala-kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan.

HASIL

Tahapan pelaksanaan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis video menggunakan Powtoon dibagi menjadi tahap persiapan, tahap pelaksanaan serta tahap evaluasi dan tindak lanjut

1. Tahap Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan pada kegiatan pengabdian masyarakat di PKBM Mentari Fajar, diawali dengan melakukan analisis situasi terkait proses pembelajaran, melalui analisis ini diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa belum optimal dikarenakan pemahaman dan kemampuan tutor (tenaga pendidik) dalam membuat media pembelajaran berbasis video masih kurang. Melihat kondisi ini, maka solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian kepada mitra adalah pelatihan membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi Powtoon. Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan pengelola PKBM terkait konsep pelatihan serta kelengkapan administrasi kerjasama. Tim pengabdian masyarakat bersama ketua PKBM dan tutor berdiskusi terkait materi yang dibutuhkan sehingga menghasilkan sebuah modul pelatihan.

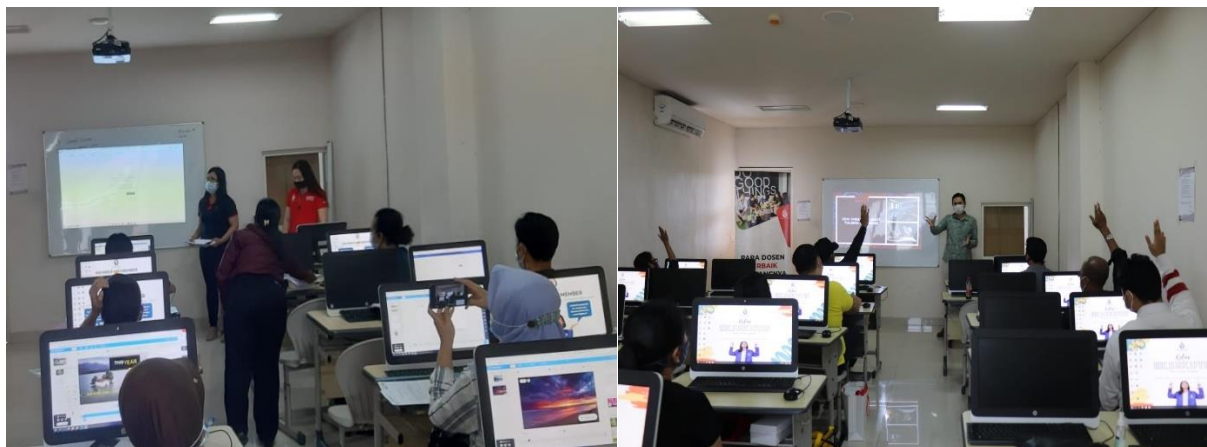
2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi dua kegiatan. Kegiatan pertama dilakukan secara *offline* dan kegiatan kedua dilakukan secara daring. Dalam melaksanakan kegiatan seluruh peserta dan tim pengabdian telah menerapkan protocol kesehatan, seperti melakukan pengecekan suhu tubuh, mencuci tangan dan menggunakan masker. Adapun materi dan standar kompetensi pada kegiatan pelatihan ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Materi dan Standar Kompetensi Kegiatan pelatihan

No	Materi	Standar Kompetensi	Target Kegiatan
1	Konsep media pembelajaran berbasis digital	Peserta memahami Konsep media pembelajaran berbasis digital	80-100 persen peserta mampu memahami konsep media pembelajaran berbasis digital
2	Membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Powtoon	Membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Powtoon	80-100 persen peserta mampu membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Powtoon

Adapun dokumentasi kegiatan pelatihan pada sesi pertama disajikan pada Gambar 2 berikut ini.



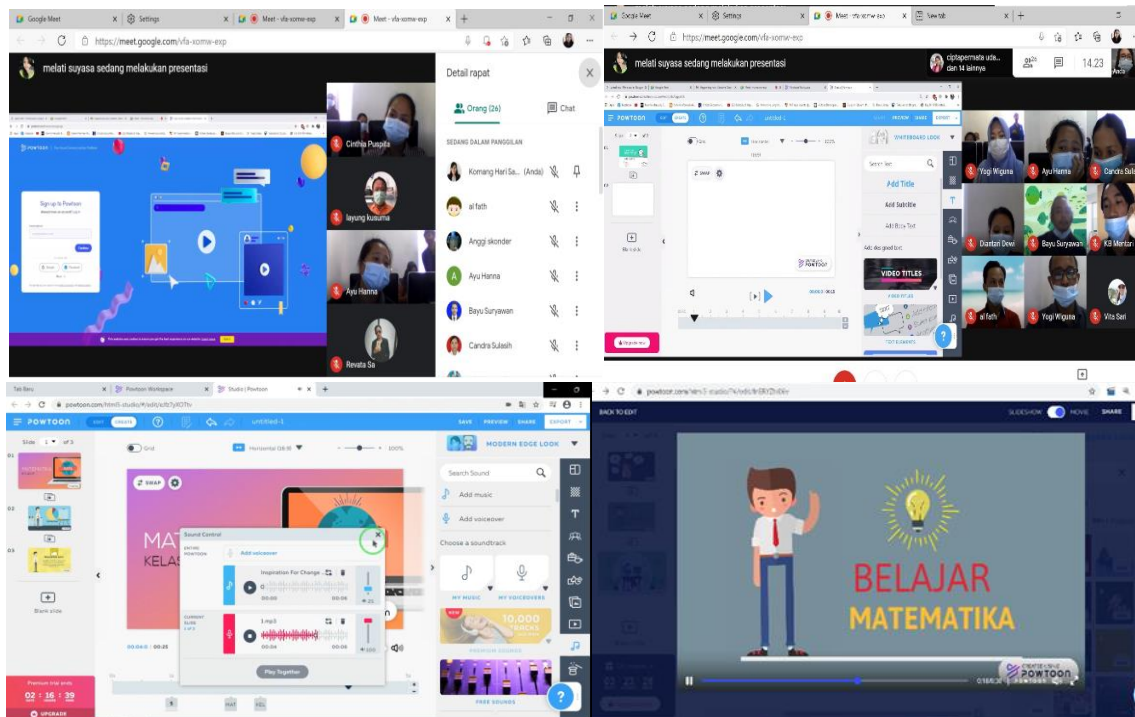
Gambar 2. Penyampaian Materi Konsep Media Pembelajaran

Pada kegiatan pertama, disampaikan konsep media pembelajaran berbasis multimedia yaitu berupa video presentasi dan video animasi kepada tutor. Penerapan media pembelajaran ini dituliskan pada rencana kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran yang dibimbing. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini difokuskan penggunaan konsep multimedia sehingga nantinya akan memudahkan para tutor dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Pada kegiatan ini para peserta sangat antusias bertanya terkait media pembelajaran yang ideal digunakan sesuai dengan mata pelajaran yang mereka bimbing. Dalam kegiatan ini, mahasiswa juga berperan membantu pelaksanaan pelatihan yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Partisipasi Mahasiswa Pada Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Selanjutnya pada kegiatan kedua, dilakukan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Powtoon. Tim pengabdian memberikan modul pelatihan dan menyampaikan membuat media pembelajaran berbasis video interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Kegiatan kedua ini dilakukan secara online menggunakan *Google Meet*. Adapun kondisi kegiatan pelatihan pada sesi kedua divisualisasikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Pelatihan dan Bimbingan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Powtoon

Pada kegiatan kedua tim pengabdian menyampaikan tutorial pembuatan video interaktif mulai dari membuat akun pada halaman web <https://www.powtoon.com> yang ada pada modul pelatihan. Pada sesi ini peserta, masing-masing tutor membuat sebuah contoh video sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selanjutnya tutor diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan melalui chat meeting atau menyampaikan langsung dengan melalui menekan mengaktifkan tombol *microphone* pada *Google Meet*. Saat kegiatan pelatihan berlangsung tim pengabdian memberikan masukan dalam membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan powtoon kepada tutor agar sesuai dengan kebutuhan bahan ajar pada mata pelajaran yang diampu.

3. Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian target kegiatan pengabdian, respon peserta serta kendala-kendala yang dihadapi selama pelatihan dilaksanakan. Pengukuran ketercapaian target dilakukan meminta peserta mengisi kuesioner yang telah disediakan. Data ketercapaian penguasaan tutor dalam membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan powtoon disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2. Kondisi Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pelatihan

Sebelum Kegiatan Pelatihan	Setelah Kegiatan Pelatihan
a) Sebagian besar tutor PKBM belum memahami cara membuat video interaktif sebagai media pembelajaran.	a) Setelah kegiatan pelatihan para tutor mampu membuat video interaktif sesuai dengan kebutuhan materi pada mata pelajaran yang diampu
b) Penyampaian materi dilakukan	b) dengan



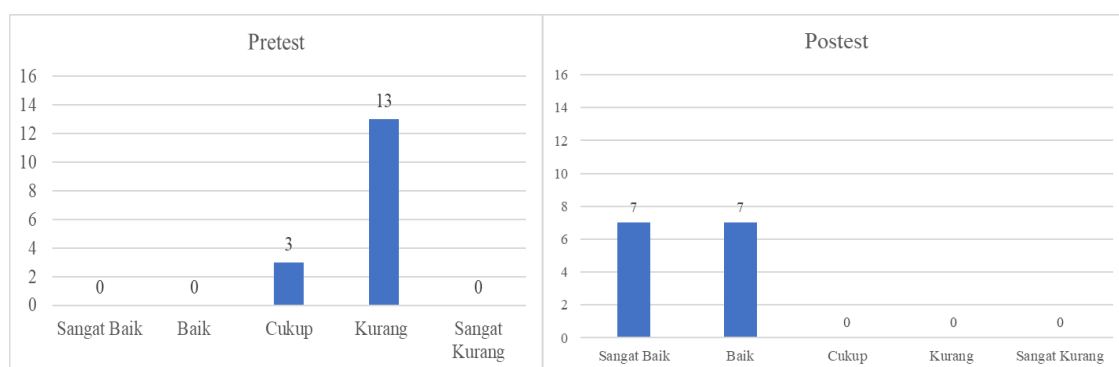
Sebelum Kegiatan Pelatihan	Setelah Kegiatan Pelatihan
mengirimkan file lembar kerja dalam bentuk text melalui <i>Whatsapp group</i>	b) Para tutor mampu membagikan video pembelajaran melalui link youtube dan peserta didik dapat langsung mengkases link video pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan selama proses kegiatan pengabdian ini berlangsung ditemukan bahwa sebagian besar tutor PKBM masih belum memahami cara membuat video interaktif sebagai media pembelajaran, sehingga pada saat proses pembelajaran tutor hanya membagikan materi berupa text melalui *Whatsapp group*. Namun setelah kegiatan pelatihan berlangsung para tutor PKBM mampu membuat media pembelajaran berbasis video interaktif sesuai dengan kebutuhan materi mata pelajaran yang diampu. Selain itu para peserta pelatihan juga diajarkan membagikan video pembelajaran melalui link youtube, sehingga nantinya peserta didik dapat langsung mengkases link video pembelajaran tersebut.

Pengukuran ketercapaian target dan tujuan pelatihan diakukan menggunakan kuesioner dengan hasil disajikan pada Tabel 3 dan Gambar 4.

Tabel 3. Hasil Ketercapaian Penguasaan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Powtoon

Kategori Penguasaan Peserta Pelatihan	Jumlah Peserta		Keterangan
	Pretest	Posttest	
Sangat Baik	0	7	Peningkatan kompetensi peserta pelatihan sebesar 81,25%
Baik	0	7	
Cukup	3	0	
Kurang	13	0	
Sangat Kurang	0	0	
Persentase penguasaan	18,75%	100%	
Total Peserta	16	16	



Gambar 4 Histogram Pretest dan Posttest Penguasaan Tutor PKBM Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon



Berdasarkan hasil analisis penguasaan tutor pada kegiatan pelatihan, diketahui bahwa persentase ketercapaian penguasaan tutor dalam membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Aplikasi Powtoon sebelum pelatihan adalah sebesar 18,75% dan meningkat sebesar 81,25% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100% peserta mampu membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Aplikasi Powtoon dengan kategori sangat baik. Selain itu, peserta memberikan respon yang sangat baik selama kegiatan pengabdian berlangsung.

Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam, memberikan gambaran umum terkait pelaksanaan proses pembelajaran di PKBM. Selain itu mitra juga menyediakan sarana dan prasarana untuk pelatihan dan bersedia diberikan pelatihan, dimonitoring dan dievaluasi untuk mengetahui ketercapaian kegiatan pengabdian. Pada tahap evaluasi ini para tutor menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif sangat memungkinkan untuk dijalankan di PKBM sesuai dengan kebutuhan jenjang pendidikan karena dapat merangsang siswa untuk kreatif dalam mencari sumber belajar dan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana penunjang pembelajaran.

Kendala kegiatan yang terekam dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah kurangnya stabilitas akses internet dari beberapa peserta kegiatan, sehingga untuk kegiatan-kegiatan pengabdian secara daring yang akan dilakukan dimasa yang akan datang perlu difokuskan ketersediaan akses dan stabilitas internet.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di PKBM Mentari Fajar Jimbaran dapat disimpulkan bahwa persentase ketercapaian penguasaan tutor PKBM dalam membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi powtoon sebelum pelatihan adalah sebesar 18,75% dan meningkat sebesar 81,25% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100% peserta mampu membuat media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi powtoon dengan kategori sangat baik. Hasil evaluasi menunjukkan peserta memberikan respon yang sangat baik selama kegiatan pengabdian berlangsung. Selanjutnya direkomendasikan para tuor dapat mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif ini kedalam proses pembelajaran. Selain itu melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan para tutor memiliki motivasi mengembangkan media pembelajaran lainnya sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan variatif demi mengoptimalkan aktivitas belajar siswa di era digital.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kegiatan pengabdian dapat berjalan dengan baik dan lancar, karena dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini tim pengabdian masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih kepada; (1) Direktorat Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Perpustakaan ITB STIKOM Bali. (2) Kepala pengelola PKBM mentari Fajar Jimbaran yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini serta memberikan kesempatan berbagi informasi tentang pembuatan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi Powtoon.



DAFTAR REFERENSI

- [1] Arriany, Ike, Junadi, and Agung Dwi Laksono. "Pelatihan E-Learning Untuk Tutor Pendidikan Kesetaraan." *Journal Communnity Development* 1, no. 2 (2020): 118-124.
- [2] Deliviana, Evi. "Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya." *Journal of Chemical Information and Modeling* (2017): 1689-1699.
- [3] Sari, Della, and Neta Dian Lestari. "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa." *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi* 2, no. 2 (2018): 71-80.
- [4] Suhery, Suhery, Trimardi Jaya Putra, and Jasmalinda Jasmalinda. "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): 129-132.
- [5] Yustiani, Gina, Ishak Abdulhak, and Joni Rahmat Pramudia. "Peran Tutor Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mandiri (Studi Pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket C Di PKBM Geger Sunten Lembang)." *Jurnal Pendidikan Non Formal dan Informal* 7, no. 2 (2015): 1-17. <http://ejournal.upi.edu/index.php/PNFI/article/download/5588/3794>.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN