



# Powtoon sebagai Media Alternatif Bimbingan Belajar Online SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo

Afib Rulyansah<sup>1\*)</sup>; Ribut Prastiwi Sriwijayanti<sup>2</sup>; Ani Anjarwati<sup>2</sup>; Pance Mariati<sup>1</sup>

Published online: 10 April 2022

## ABSTRACT

The spread of COVID-19 has made it difficult to teach in the classroom. One way to avoid this challenge is through online virtual classes. consequently, the media must play a role in ensuring that students are engaged in their studies. This community service aims to empower Powtoon in virtual learning at SDN Curahsawo 3, Probolinggo Regency. The PKM project is designed to help teachers use technology more effectively when creating instructional videos that can be used during the learning process. This community service project is divided into four parts: observation, looking at the problem, looking for solutions, and finding. This service involves 28 first graders. Adopting Powtoon media has many benefits, such as increasing student enthusiasm, making learning more interesting, and helping students learn faster. In addition, the teacher's enthusiasm for developing Powtoon content is evident.

**Keywords:** Powtoon; Virtual learning; Digital material learning

**Abstrak.** Penyebaran COVID-19 telah membuat sulit untuk mengajar di kelas. Salah satu cara untuk menghindari tantangan ini adalah melalui kelas virtual online. Akibatnya, media harus memainkan peran dalam memastikan bahwa siswa terlibat dalam studi mereka. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan powtoon dalam pembelajaran virtual di SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo. Proyek PKM dirancang untuk membantu guru menggunakan teknologi secara lebih efektif ketika membuat video pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Proyek pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi empat bagian: observasi, melihat masalah, mencari solusi, dan mengevaluasi. Layanan ini melibatkan 28 siswa kelas satu. Mengadopsi media Powtoon memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan semangat siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa belajar lebih cepat. Selain itu, antusiasme guru untuk mengembangkan konten Powtoon terlihat jelas.

**Keywords:** Powtoon; Pembelajaran virtual; Media pembelajaran digital

## PENDAHULUAN

Salah satu cara agar siswa memperhatikan dan menanggapi suatu pelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media digunakan dalam proses pengajaran dan pendidikan untuk membantu guru membuat pembelajaran siswa lebih bermakna dan efisien. Ketersediaan media

memungkinkan konsep-konsep abstrak untuk diberikan sebagai representasi dalam jenis item yang nyata terlihat, ditangani, dan dimanipulasi untuk memfasilitasi pemahaman.

TIK memainkan peran penting dalam pembelajaran jarak jauh online selama pandemi ini (Pakpahan & Fitriani, 2020; Pertiwi & Sutarna, 2020). Sebagai hasil dari banyak manfaat teknologi informasi, banyak guru menggunakannya dalam proses

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Panca Marga

*\*) corresponding author*

Afib Rulyansah  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: [afibrulyansah@unusa.ac.id](mailto:afibrulyansah@unusa.ac.id)

pembelajaran, terutama untuk meningkatkan pengajaran kelas online. Banyak perangkat lunak pendidikan tersedia untuk instruktur secara gratis. Akibatnya, cukup miris jika ada beberapa aplikasi pendidikan namun adopsinya masih kurang optimal. Berdasarkan temuan pilot research yang dilakukan oleh pelaksana Pengabdian Masyarakat di SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo, Guru atau pakar materi pelajaran menggunakan WhatsApp atau aplikasi perpesanan lainnya untuk memberikan pembelajaran jarak jauh (PJJ) kepada siswa. Persyaratan tambahan termasuk menonton program pendidikan RCTV. Grup Whatsapp memungkinkan siswa untuk belajar dari kenyamanan rumah mereka sendiri. Gambar 1 menggambarkan tugas pekerjaan rumah yang khas di mana siswa melakukannya di rumah dengan bimbingan guru mereka.



**Gambar 1. Pembelajaran Daring**

Dengan tidak adanya informasi konkret tentang kapan siswa akan diizinkan kembali ke sekolah, instruksi semacam ini mungkin membosankan. Sebagai hasil dari upaya PKM ini, sekolah dan tim dapat menggunakan media Powtoon untuk menerapkan pembelajaran.

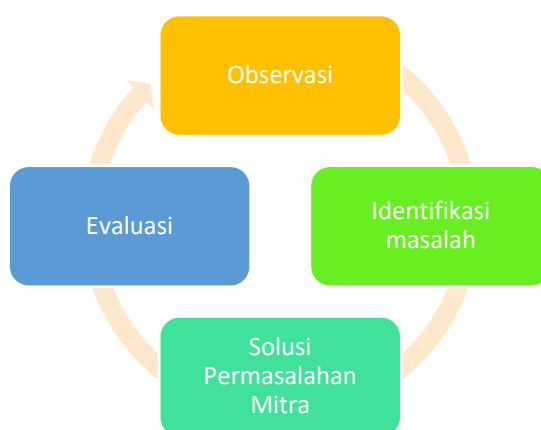
Oleh karena itu, penggunaan media listrik dipandang sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan lingkungan belajar dan membuat siswa tetap terlibat dengan apa yang mereka pelajari. Sebagai bagian dari aplikasi berbasis web, Powtoon telah diimplementasikan. Dalam banyak hal, Powtoon adalah tiruan dari PowerPoint, alat yang paling sering dikaitkan dengan pembuatan materi presentasi. Slide diisi dengan konten presentasi, dan gerakan ditambahkan ke slide tersebut untuk membuatnya lebih menarik. Powtoon mampu melampaui batasan jarak, waktu, dan kemampuan sensorik karena mekanisme keluaran perangkat lunak adalah video (Anggita, 2020). Powtoon mengharuskan pengguna untuk mendaftar akun di situs ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)) atau menggunakan identifikasi jejaring sosial yang ada untuk mengakses layanan (Diyah & Syah, 2022).

Contoh soal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan dan soal latihan juga disertakan dalam media ini. Pembelajaran siswa dapat dibantu dengan memberikan mereka tugas-tugas yang mendorong eksplorasi lebih lanjut dan penggabungan dari apa yang mereka temukan ke dalam jawaban mereka. Ketika semuanya dikatakan dan dilakukan, hasil akhir dari proyek multimedia ini

adalah video instruksional yang dapat diakses dari lokasi mana pun dan kapan pun. Powtoon akan digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo sebagai bagian dari proyek pengabdian masyarakat ini.

## BAHAN DAN METODE

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi pada bagian latar belakang mitra pengabdian masyarakat yaitu SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo maka pendekatan yang diusulkan adalah adopsi Powtoon sebagai media alternatif pembelajaran kelas virtual di SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo. Pada tanggal 25 Agustus 2020, SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo menggunakan Powtoon sebagai media lingkungan belajar virtual, yang terdiri dari pengajar kelas I dan 28 siswa yang belajar secara online. Seperti yang terlihat pada Gambar 2, layanan ini berlangsung melalui empat langkah, dimulai dengan proses pengamatan dan diakhiri dengan penentuan tujuan keluaran.



**Gambar 2. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat**

Tahap 1. Observasi. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan instruktur SDN Curahsawo 3 selama epidemi untuk belajar tentang pendidikan jarak jauh; Tahap 2. Identifikasi Masalah. Sebuah powtoon tentang pelajaran matematika dibuat dan jawaban siswa diatur pada tahap ini; Tahap 3. Solusi Permasalahan Mitra. Tim mendemonstrasikan cara menggunakan media powtoon dalam kursus online pada tahap pemecahan masalah mitra di SDN Curahsawo 3, Kabupaten Probolinggo; Tahap 4. Evaluasi. Tim menggunakan Powtoon untuk mempelajari reaksi siswa terhadap pembelajaran jarak jauh selama fase evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan media Powtoon pada materi sesuai dengan tahapan berikut yang dinyatakan dalam pendekatan pelatihan. Di awal pelajaran, tim mendemonstrasikan cara membuat powtoon kepada guru. Setelah itu, tim meminta untuk dimasukkan ke Grup WhatsApp agar bisa menggunakan Powtoon di kelas matematika. Akan ada dua sesi masing-masing 35 menit, termasuk presentasi materi dan waktu untuk tanya jawab. Bahan powtoon terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Penjelasan Materi

Ketika siswa diperkenalkan dengan mata pelajaran baru, mereka diberikan beberapa contoh masalah yang mengandung penyebut yang sama dan jenis yang berbeda. Ada tanda tanya pada Gambar 4.



Gambar 4. Contoh Soal

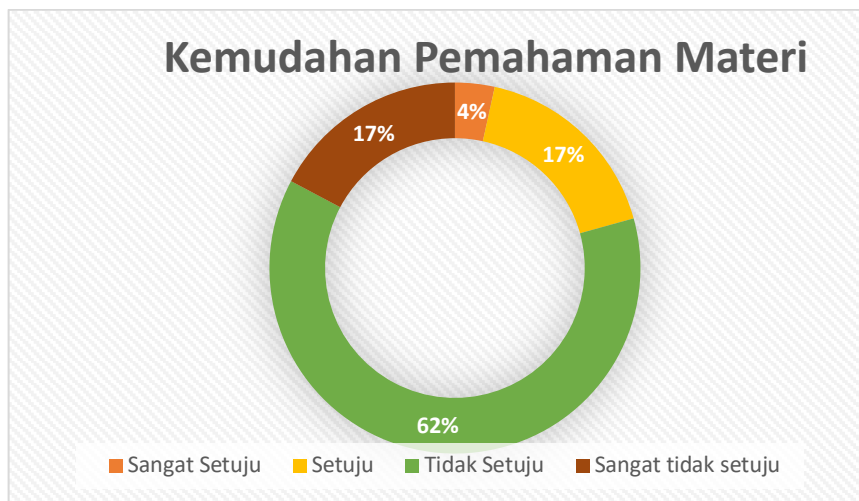
Tim menggunakan grup Whatsapp untuk memberikan pertanyaan kepada anak-anak setelah mereka melihat video Powtoon di You Tube. Gambar 5 menggambarkan pertanyaan yang diajukan oleh tim.



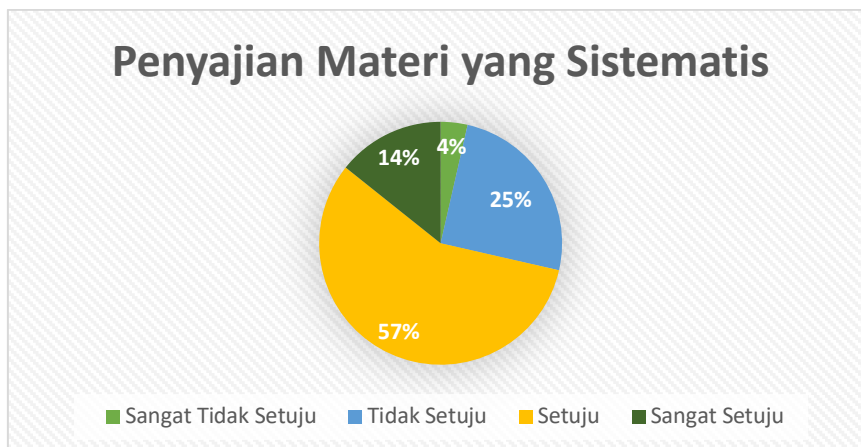
Gambar 5. Tanya Jawab Setelah Pembelajaran

Siswa tetap termotivasi dan antusias tentang pendidikan mereka meskipun fakta bahwa itu ditangani secara online. Siswa diminta untuk memberikan komentar tentang pengalaman mereka setelah sesi online. Google Form digunakan untuk mengumpulkan tanggapan terhadap 10 pernyataan, masing-masing dengan empat kemungkinan tanggapan: tidak setuju, tidak yakin, setuju, dan sangat setuju. Hasil polling siswa untuk setiap argumen pada media Powtoon dapat dilihat pada Gambar 6.

Ketika ditanya apakah konten yang diberikan melalui Powtoon sulit untuk diakses, mayoritas siswa pada Gambar 6 tidak setuju. Penggunaan media Powtoon memungkinkan anak-anak untuk lebih memahami. Siswa juga bertanya tentang relevansi topik dengan contoh pertanyaan, memastikan bahwa mereka tidak memiliki masalah dalam menjawab pertanyaan latihan. Lailia (2021) dan Khoiriyah et al. (2021) sepakat bahwa penggunaan media animasi audio visual seperti powtoon memudahkan siswa untuk memahami konsep yang kompleks.



**Gambar 6. Pemahaman Materi**

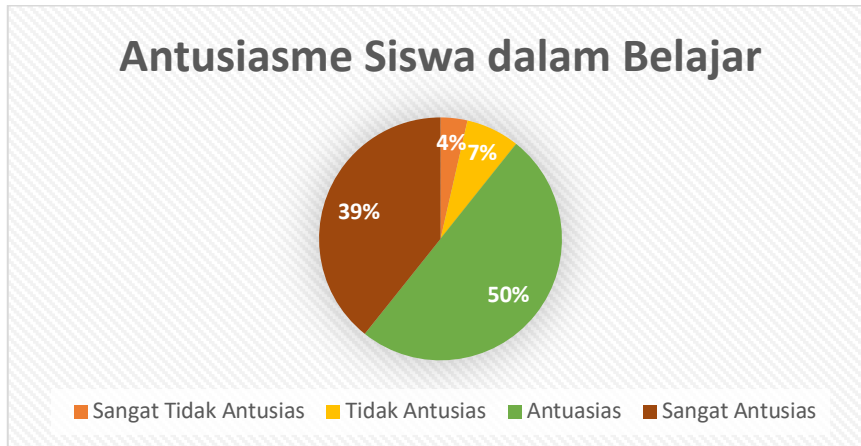


**Gambar 7. Penyajian Materi**

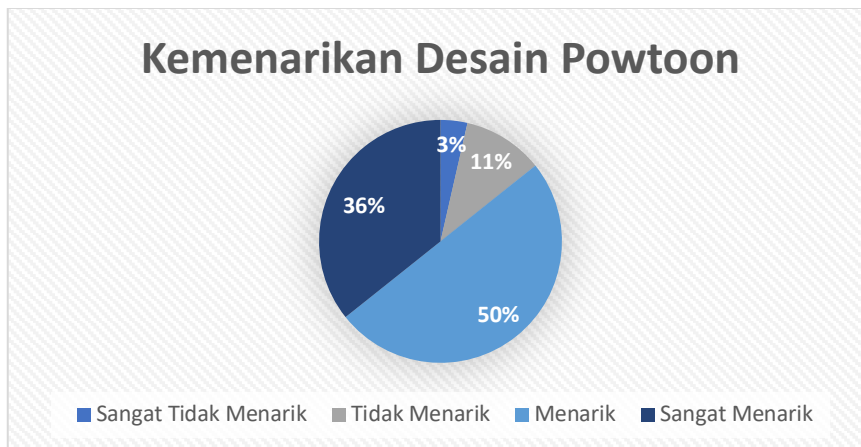
Hampir semua siswa, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7, percaya bahwa materi Powtoon terorganisir dan kata-kata serta bahasa yang digunakan ringkas. Pengguna media POWTOON dapat membuat gambar yang melengkapi konten yang ditampilkan melalui animasi, sehingga lebih fleksibel (Fitriani, 2021; Sakti, 2021). Powtoon memungkinkan guru membuat presentasi animasi dengan mudah (Deliviana, 2017), mengedit elemen yang disusun sebelumnya, dan menambahkan video atau gambar (Astuti et al., 2021; Wulandari et al., 2020) untuk membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan bagi anak-anak (Putri, 2021).

Siswa mengatakan bahwa mereka lebih antusias belajar aritmatika karena informasi yang tepat waktu dan penggunaan media powtoon (Gambar 8). Taktik media diantisipasi untuk melibatkan siswa

dalam proses belajar mengajar, sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Selain itu, powtoon membantu siswa dalam mengembangkan kapasitas dan meningkatkan hasil belajar siswa (Muthmainnah et al., 2021).

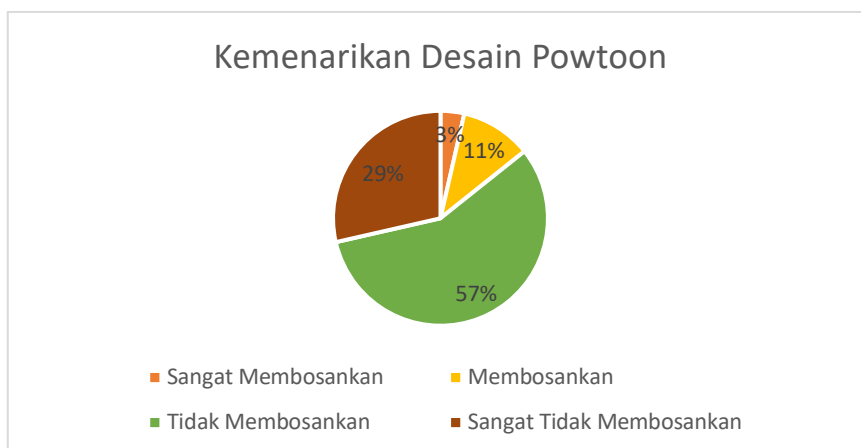


**Gambar 8. Antusiasme Siswa dalam Belajar**



**Gambar 9. Kemenarikan Desain Powtoon**

Model kartun yang indah, desain, ukuran font, dan bentuk pada media kartun yang mudah dibaca mendapat tanggapan positif dari semua siswa (Gambar 9). Powtoon sangat baik untuk siswa sekolah dasar karena bentuknya yang menarik dan lucu (Ponza et al., 2018).



**Gambar 10. Animasi Powtoon**

Sekitar 86% siswa percaya bahwa animasi yang interaktif pada media powtoon tidak membosankan (Gambar 10). Menurut murid, mendengarkan musik selama kelas mengganggu fokus intens mereka pada materi. Fitur powtoon seperti *hand writing*, kartun, efek transisi, dan music membuat jadi lebih hidup, serta kemudahan dalam mengelola jadwal memungkinkan untuk memberikan animasi topik secara menarik sehingga dapat menghindarkan siswa dari kebosanan (Anggita, 2020).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian masyarakat melalui video edukasi berhasil dilaksanakan di SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo dengan menggunakan Powtoon. Beberapa penanda keberhasilan proyek dan program antara lain antusiasme siswa terhadap kelas online dari rumah melalui media powtoon dan minat guru kelas untuk mempelajari cara membuat powtoon. Untuk itu, tim akan membangun capacity building pembuatan powtoon yang menarik, variatif, dan interaktif untuk pengabdian masyarakat selanjutnya dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

## Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya yang telah membantu program pengabdian masyarakat dan penulisan artikel ini. Penulis menghargai kesediaan guru peserta pelatihan.

## Conflict of Interests

The authors state that there is no potential conflict regarding the implementation of community service and publication of this article.

## REFERENCES

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44–52.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Bhakti, Y. B. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon. *Jurnal Solma*, 10(1), 61–69.
- Deliviana, E. (2017). *Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya*.
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 447–461.
- Fitriani, F. (2021). *Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Kampung Baru Kab. Majene*. IAIN Parepare.
- Khoiriyah, S., Qonita, S. H., Lestari, M., & Rantika, T. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Dalam Menyongsong Era Indonesia Sustainable Development Goals 2045. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 81–89.
- Lailia, H. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas VIII pokok bahasan teorema phytagoras di MTs Negeri 6 Mandailing Natal*. IAIN Padangsidimpuan.

- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30–36.
- Pertiwi, R. K., & Utama, S. (2020). Membudayakan Kelas Digital untuk Membimbing Siswa dalam Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 350–365. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p350>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Putri, E. F. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205.
- Sakti, H. P. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas VII Di SMP Negeri 03 Kota Bengkulu*. UIN Fas Bengkulu.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279.