

Pelatihan Penyusunan Materi Ajar Terintegrasi Teknologi bagi Guru di SMPN 19 Mataram

Lela Rahmawati¹, Titik Ceriyani Miswaty², Anthony Anggrawan³, Bq. Kartika Purnama⁴

lela_rahmawati@universitasbumigora.ac.id¹, titikceriyani@universitasbumigora.ac.id²,

Anthony.anggrawan@universitasbumigora³, thekartika2001@outlook.com⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bumigora

Article History:

Received: 29-11-2022

Revised: 09-01-2023

Accepted: 12-01-2023

Abstract: *Dari jumlah data yang diperoleh atas jumlah guru yang mengajar di SMPN 19 Mataram maka dianalisislah situasi proses pembelajaran. Pembelajaran di SMPN 19 Mataram kebanyakan masih menggunakan materi manual menggunakan buku aja cetak. Untuk itu maka pelatihan ini dianggap perlu agar guru-guru SMPN 19 Mataram bisa membuat materi ajar yang terintegrasi teknologi. Salah satu teknologi yang bisa mendukung bahan ajar khususnya dalam mengajarkan siswa dalam pencapaian di bidang Bahasa Inggris adalah Powtoon Program. Aplikasi ini adalah perangkat lunak animasi berbasis web yang memungkinkan pengguna terlalu cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, gambar yang diimpor, musik yang disediakan, dan sulih suara yang dibuat pengguna. Powtoon digunakan oleh bisnis untuk membuat presentasi yang menarik dan kreatif yang menarik perhatian, dan juga dapat digunakan untuk penilaian pendidikan dan penyampaian konten. Powtoon adalah alat yang operasinya mirip dengan Power Point, Impress, atau bahkan Prezi. Ini menggunakan slide tempat teks dan gambar dapat ditambahkan, tetapi juga memungkinkan animasi dan penggabungan suara atau musik, tersedia dalam aplikasi yang sama atau melalui sumber eksternal.*

Keywords: Bahasa Inggris,
materi ajar, Powtoon program

Pendahuluan

Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Oleh karena itu pengabdian masyarakat yang dimana dosen dituntut untuk melakukan pengabdian secara langsung dengan turun ke masyarakat dan menerapkan ilmu yang dimiliki kepada masyarakat. Salah satu instansi tempat dilakukan pengabdian masyarakat dalam artikel ini adalah SMPN 19 Mataram. Lokasi sekolah ini terletak di jalan di Dasan Cermen, Kec. Sandubaya, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat.

SMPN 19 Mataram ialah salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri yang

ada di Kota Mataram. Sebagai salah satu Sekolah Menengah Pertama yang ada di Kota Mataram, sekolah ini didirikan pertama kali pada tahun 2004 yang terletak di jalan Soejono Lingkar Selatan Dasan Cermen. Sebagai salah satu Sekolah Menengah Pertama yang terbaik di Kota Mataram, tuntutan guru atau tenaga pelajar baik dalam mencerdaskan peserta didik maupun dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan. Terdapat 27 guru/tenaga pengajar yang terlibat dalam proses pengajaran di SMPN 19 Mataram tersebut. Rincian tenaga pengajar yang mengajar di SMPN 19 Mataram antara lain; 17 orang guru kelas, 3 orang guru Agama dan 4 orang guru Bahasa dan 3 orang guru Olahraga.

Dari jumlah data yang diperoleh atas jumlah guru yang mengajar di SMPN 19 Mataram maka dianalisislah situasi proses pembelajaran. Pembelajaran di SMPN 19 Mataram kebanyakan masih menggunakan materi manual menggunakan buku aja cetak. Untuk itu maka pelatihan ini dianggap perlu agar guru-guru SMPN 19 Mataram bisa membuat materi ajar yang terintegrasi teknologi.

Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 19 Mataram berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Guru memiliki peranan penting dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, untuk melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, salah satu tugas guru adalah mengembangkan bahan ajar dengan baik dan menarik bagi siswa. Mengembangkan bahan ajar oleh guru berfungsi untuk memudahkan guru dalam melaksanakan atau mengolah pembelajaran yang ada di kelas, agar pembelajaran berlangsung secara optimal.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan bahan ajar yang menyenangkan pula, yaitu materi ajar yang membuat peserta didik merasa tertarik dan senang mempelajari bahan ajar tersebut. Terkait dengan pembelajaran, perlunya pengembangan bahan ajar agar ketersediaan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Kemudian karakteristik sasaran disesuaikan dengan lingkungan, kemampuan, minat, dan latar belakang siswa.

Dalam PP nomor 19 tahun 2005 pasal 20, diisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pembelajaran (RPP).

Bahan ajar adalah sumber belajar yang sampai saat ini memiliki peranan penting

untuk menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar sebaiknya mampu memenuhi syarat sebagai bahan pembelajaran karena banyak bahan-bahan ajar yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran, umumnya cenderung berisikan informasi bidang studi saja dan tidak terorganisasi dengan baik (Kasina Ahmad, 2010). Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Yeni Haryonik, 2018). Suatu bahan ajar memuat materi atau isi pelajaran yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah, atau teori yang mencangkup dalam mata pelajaran sesuai disiplin ilmunya serta informasi lainnya dalam pembelajaran.

Menurut Syamsurijal, dll (2021) Selain bahan ajar, penguasaan media dan penguasaan bahasa Inggris adalah kompetensi yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang harus dikuasai oleh Guru maupun siswa. Selain itu, bahan ajar, Media juga menjadi hal yang sangat penting dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan menguasai media Guru dapat mengajar dengan maksimal di Era Pandemi saat ini. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Ramli, 2012) media membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya kephahaman siswa, dan lain-lain. Secara lebih rinci manfaat penggunaan media pembelajaran adalah: a. Memberikan *feed back* untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan. b. Pokok bahasan bagi pebelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi mereka. c. Memberikan pengalaman pengayaan (*enrichment*) secara langsung kepada pebelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar. d. Membiasakan pebelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar. e. Perasaan pebelajar akan terasa mendalam dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan pembelajar dengan yang didapatnya di luar sekolah. f. Secara tidak langsung pebelajar membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.

Salah satu teknologi yang bisa mendukung bahan ajar khususnya dalam mengajarkan siswa dalam pencapaian di bidang Bahasa Inggris adalah Powtoon Program. Powtoon adalah alat yang operasinya mirip dengan *powerpoint*, Impress, atau bahkan Prezi. Ini menggunakan slide tempat teks dan gambar dapat ditambahkan, tetapi juga memungkinkan animasi dan penggabungan suara atau musik, tersedia dalam aplikasi yang sama atau melalui sumber eksternal. Hasilnya adalah produk yang mencampurkan tampilan atau tampilan Presentasi *powerpoint* dengan buku komik. Presentasi visual online ini adalah cara yang cepat dan menarik untuk menyampaikan informasi kepada beragam audiens

dalam waktu yang sangat singkat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Zulfah Anggita, 2020) mengambil kesimpulan bahwa aplikasi Powtoon memiliki beberapa manfaat yaitu: (a) pembelajaran menjadi lebih efektif, (b) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, (c) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (d) meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Selain itu, Aplikasi ini adalah perangkat lunak animasi berbasis web yang memungkinkan pengguna terlalu cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, gambar yang diimpor, musik yang disediakan, dan sulih suara yang dibuat pengguna. Powtoon digunakan oleh bisnis untuk membuat presentasi yang menarik dan kreatif yang menarik perhatian, dan juga dapat digunakan untuk penilaian pendidikan dan penyampaian konten. Selain itu, Arianto, R (2017) juga dalam penelitiannya menemukan bahwa Penggunaan media powtoon dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember. Peranan penggunaan media pembelajaran Powtoon dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik perhatian, maka siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Fitriyani, N (2019) media pembelajaran powtoon sebagai media pembelajaran sangat tepat apabila digunakan untuk menumbuhkan konsep diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena, video animasi powtoon ini mempunyai beragam animasi fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Selain itu juga media powtoon ini mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang guru sampaikan. Hal ini sejalan dengan Jatiningtias, N.H (2017) Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat Powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan.

Metode

Strategi yang dilakukan dalam pengabdian ini ialah strategi *community development* atau metode pengabdian merupakan suatu proses pembangunan yang berkesinambungan. Artinya kegiatan itu dilaksanakan secara terorganisir dan dilaksanakan tahap demi tahap. Tahap-tahap tersebut antara lain :

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini meliputi beberapa kegiatan yaitu:

- a. Penentuan narasumber/pelatih, ada 4 orang dosen dan 1 orang mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini. Dosen akan terlibat sebagai tutor dan mahasiswa akan menjadi teknisi dalam pembuatan materi ajar yang terintegrasi teknologi tersebut.
- b. Penentuan ruangan untuk pelatihan.
- c. Penentuan jadwal pelatihan Pelatihan Penyusunan Materi Ajar Terintegrasi Teknologi

Tabel 1. Jadwal pelaksanaan kegiatan

No	Pukul	Agenda	Keterangan
01	08.00– 08.30	Pembukaan Pelatihan untuk Guru Registrasi	Inagurasi guru Peserta Pelatihan
02	08.30–09.15	Paparan Mengenai Materi Powtoon Program	Penyampaian materi Powtoon Program kepada peserta pelatihan
03	09.15 – 11.30	Pengenalan Aplikasi Powtoon Program	Penyampaian penggunaan program Aplikasi Powtoon yang diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris
04	11.30-13.00	Ishoma	
05	13.00-15.00	Pembagian Kelompok dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan program Aplikasi Powtoon	Menerapkan Aplikasi program Powtoon dalam mapel Bahasa Inggris yang dibuat oleh Guru kemudian di terapkan kepada siswa-siswi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris
06	15.00-17.00	Presentasi Bahan Ajar	Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menyempurnakan pembuatan bahan ajar dengan menggunakan Aplikasi Powtoon dan mempresentasikannya
07	17.00-17.30	Penutupan	Penutupan dan memberikan pesan dan kesan terhadap materi yang diberikan
			Doa

--	--	--	--

2. Tahap Pelaksanaan

Metode Pelaksanaan Pelatihan pada saat pelatihan dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut :

- a. Pemberian modul kepada peserta sehingga peserta lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan.
- b. Pengarahan tentang pengertian teknik-teknik pembuatan media pembelajaran, media presentasi, teknologinya dan jenis-jenisnya.
- c. Pemberian bimbingan tutorial untuk pemanfaatan komputer, pembuatan media pembelajaran dan media presentasi.
- d. Pemberian contoh dan kasus permasalahan sehingga peserta diharapkan lebih paham dalam membuat media pembelajaran dan media presentasi.
- e. Praktik langsung di laboratorium yang dibimbing oleh dosen dan asisten dalam membuat media pembelajaran dan media presentasi
- f. Kegiatan Penutup; Pada saat kegiatan penutup, peserta pelatihan diberikan waktu untuk melakukan tanya jawab dengan narasumber dan tenaga ahli terkait dengan materi pelatihan dan tindak lanjut yang bisa dilakukan. Tindak lanjut ini adalah detail mengenai langkah untuk mengkomersilkan materi ajar terintegrasi yang telah dibuat oleh dosen.

3. Tahap tindak lanjut kegiatan

Setelah pelatihan selesai, pelaksana program melakukan beberapa kegiatan sebagai wujud dari tindak lanjut kegiatan pelatihan pembuatan materi ajar yang telah dilaksanakan. Tahap tindak lanjut ini meliputi evaluasi dan tindak lanjut pelaksanaan pelatihan pembuatan materi ajar yang terintegrasi teknologi. Pada tahap ini, pelaksana program mengevaluasi kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Setelah itu, pelaksana kegiatan mengumpulkan data siapa saja peserta pelatihan yang telah berhasil membuat materi ajar pada saat hari pelaksanaan pelatihan.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan dengan memberikan

pendampingan dan tutorial membuat bahan ajar berbasis Teknologi dengan menggunakan aplikasi Powtoon untuk membuat bahan ajar lebih menarik. Pemilihan aplikasi video *scribe* dengan pertimbangan aplikasi ini mudah digunakan dan hasil bahan ajar sangat menarik. Pelaksanaan pengabdian masyarakat tentang "Pemanfaatan Aplikasi Powtoon Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru SMPN 19 Mataram Kepahiang" telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini dilaksanakan pada 25 September 2021. Kegiatan ini diikuti oleh 10 guru di SMP N 19 Mataram. Kegiatan ini sangat antusias diikuti dalam upaya menyongsong Era Revolusi Industri. Materi yang disajikan adalah tentang pembuatan media pembelajaran video animasi menggunakan PowToon. PowToon adalah alat yang operasinya mirip dengan *powerpoint*, Impress, atau bahkan Prezi. Ini menggunakan slide tempat teks dan gambar dapat ditambahkan, tetapi juga memungkinkan animasi dan penggabungan suara atau musik, tersedia dalam aplikasi yang sama atau melalui sumber eksternal. Hasilnya adalah produk yang mencampurkan tampilan atau tampilan Presentasi *powerpoint* dengan buku komik.

Namun pada kenyataannya, media-media yang digunakan tersebut masih kurang memenuhi standar pembelajaran yang ada dikarenakan bersifat bacaan saja yang bisa dibbilang kurang menarik untuk dipelajari oleh siswa sehingga membuat proses pembelajaran membosankan. Padahal media pembelajaran merupakan komponen yang dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa (Eko Risdianto, Ahmad Syarkowi, 2021). Maka dari itu, dalam pembelajaran dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, mudah dibuat dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Peranti, Andik Purwanto, 2019).

Menurut (Zulfah Anggita, 2020) dalam hasil penelitiannya media pembelajaran berbasis Powtoon media pembelajaran Powtoon sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran, karena media ini dapat menghindarkan siswa dari kebosanan dalam belajar. Kemudian aplikasi web ini juga mempunyai fitur-fitur yang menarik dan memiliki banyak manfaat sehingga dapat memudahkan sistem pembelajaran. Selain itu juga, pembelajaran dengan aplikasi Powtoon menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Kalimat-kalimat yang digunakan dalam video instruksional sederhana, komunikatif, terstruktur, dan interaktif. Bahasa merupakan bahan pokok dalam menyampaikan pesan, sehingga kedua peneliti dapat menyampaikan pesan atau informasi tersebut untuk memilih bahasa yang sesuai dan tidak merubah konsep materi itu sendiri.



Gambar 1. Pengenalan aplikasi Powtoon



Gambar 2. Hasil aplikasi Powtoon

Dalam penyusunan materi ini peserta sangat antusias dalam menerapkan dalam pembelajaran mereka. Karena pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi khususnya dengan aplikasi ini dapat membuat siswa-siswi mereka memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses belajar dan tidak membuat bosan dikalangan siswa. Ada beberapa kendala yang dialami yaitu Guru yang belum terlalu menguasai teknologi harus selalu didampingi secara komprehensif tetapi dengan adanya pendampingan yang komprehensif proses pelatihan bahan ajar menggunakan teknologi ini dapat berjalan dengan lancar. Dengan adanya pelatihan ini peserta diharapkan bisa berbagi ilmu kepada teman guru sejawat lainnya agar dapat terus mengupdate ilmu dan terus melakukan inovasi dalam proses belajar dan mengajar.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan PowToon di SMP N 19 Mataram telah mampu memberikan wawasan kepada guruguru tentang pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Kegiatan ini juga telah memberikan motivasi kepada guru guru untuk lebih meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Daftar Pustaka

<https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/ADMA>

E-ISSN: 2723-7370

- Ariyanto, R. (2018). Penggunaan media powtoon untuk meningkatkan minat dan Hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan Pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* 122 ISSN 1907-9990 | E-ISSN 2548-7175 | Volume 12 Nomor 1 (2018) DOI: 10.19184/jpe.v12i1.7622
- Drs. Muhammad Ramli, M. P. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. IAIN Antasari Press.
- Eko Risdianto, Ahmad Syarkowi, D. J. (2021). Analisis Data Respon Mahasiswa Terhadap Sistem Pembelajaran Berbasis Moocs Pada Matakuliah Ilmu Lingkungan Menggunakan Rasch Model. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 8, 11.
- Fitriyani, N (2019) . Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa Vol. 6, No.1, Februari 2019*
- Jatiningtias, N.H (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Penyimpangan Sosial Di Smp Negeri 15 Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/31070/1/1102412116.pdf>
- Kasina Ahmad, I. L. (2010). *Instructional material is one of teh important learning resources in teaching and learning process. However, the course of The Development of Primary School Age Children at the Department of Primary School Teacher Education, School of Education, State Uni. 22, 11.*
- Peranti, Andik Purwanto, E. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2, 7.
- Syamsurrijal, Miswati, T.C, Hadi, M.Z. (2021). Pelatihan TOEFL Dengan Pendekatan Circ Untuk Mencapai Nilai Ideal Di Masa Pandemi. Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301
- Yeni Haryonik, Y. B. B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Matematika Realistik. *MaPan : Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6, 16. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n1a5>
- Zulfah Anggita. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *KONFIK (Jurnal bahasa, sastra dan pengajaran)*, 7, 9. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4538>.

