

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN *POWTOON* BAGI GURU BAHASA JEPANG SMA/SMK DI KABUPATEN BULELENG

Kadek Eva Krishna Adnyani¹, I Wayan Sadyana²,
Ni Nengah Suartini³, Gede Satya Hermawan⁴

¹²³⁴Jurusan Bahasa Asing Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: krishna.adnyani@undiksha.ac.id, wayan.sadyana@undiksha.ac.id
nnsuartini@undiksha.ac.id satya.hermawan@undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan pengabdian adalah untuk memberikan pengetahuan kepada guru bahasa Jepang SMA/SMK di kabupaten Buleleng mengenai cara pembuatan media pembelajaran multimedia, khususnya *Powtoon*. Metode kegiatan yang digunakan adalah ceramah dan diskusi, praktek pembuatan *Powtoon* serta pendampingan pembuatan *Powtoon* di sekolah. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2019 dengan diikuti oleh 22 peserta, sedangkan pendampingan dilaksanakan pada 9 dan 25 September 2019 di 2 sekolah. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa kendala-kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya ide kreatif (33%), internet yang kurang memadai (19%), kurangnya kemampuan bidang IT (19%), serta sulit mengingat fitur-fitur pada *powtoon* (14%). Hasil pendampingan menunjukkan masih ada beberapa kendala yang ditemui guru dalam mengembangkan *powtoon*, yaitu; kendala sinyal internet terutama ketika akan mengupload hasil *powtoon* ke youtube dan kesulitan mencari waktu untuk membuat *powtoon* karena harus banyak mengerjakan administrasi guru.

Kata kunci: pelatihan, pendampingan, media pembelajaran, multimedia, *powtoon*

Abstract

The objective of the community service are to provide knowledge to Japanese high school / vocational high school teachers in Buleleng regency on how to create multimedia learning media, especially *Powtoon*. The methods used in the activity were lectures and discussions, the practice of making *Powtoon* and mentoring in making *Powtoon* at school. The training was held on August 22, 2019 with 22 participants, while the assistance was carried out on September 9 and 25, 2019 in 2 schools. The results of the questionnaire showed that the main obstacles encountered were lack of creative ideas (33%), inadequate internet (19%), lack of IT skills (19%), and difficulty remembering features in the *powtoon* (14%). While the results of the mentoring indicate there were still some shortcomings. Some of them are: internet signal constraints, especially when going to upload the results of *powtoon* to YouTube and difficulty in finding time to make *powtoon* because they have to do a lot of teacher administration.

Keywords : training, assistance, learning media, multimedia, *powtoon*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan hal yang strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar secara

optimal (Juanda, 2011). Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan agar

tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar (Duludu, 2017).

Salah satu bentuk media ajar yang dewasa ini sangat praktis dan efektif untuk digunakan adalah media ajar multimedia. Cambridge Dictionary (2019) menyebutkan bahwa multimedia adalah “*the use of combination of moving and still pictures, sound, music, and words, especially in computers or entertainment*” yang jika diterjemahkan menjadi “Penggunaan kombinasi gambar diam dan bergerak, suara, music, dan kata-kata utamanya menggunakan komputer atau untuk hiburan”.

Gunawardhana dan Sellappan (2016) menyebutkan bahwa ketika komputer menjadi lazim digunakan di masyarakat, orang-orang mulai menggunakannya untuk menyelesaikan berbagai tugas sehingga hidup mereka menjadi lebih mudah. Media pembelajaran multimedia adalah inovasi teknologi yang dapat diandalkan dan memiliki potensial untuk memodernisasikan cara kita menjelajah perangkat edukasional. Tujuan menggunakan multimedia sebagai perangkat edukasional bukanlah untuk menghilangkan guru dari kelas namun untuk memudahkan guru dan siswa untuk mengajar dan belajar.

Media ajar multimedia yang berkualitas dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa, salah satunya untuk meningkatkan prestasi siswa. Namun pada kenyataannya, tidak semua guru bisa melaksanakan media ajar multimedia yang berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua MGMP Bahasa Jepang Kabupaten Buleleng, diketahui bahwa keterampilan guru bahasa Jepang dalam menggunakan media ajar multimedia masih sangat kurang. Hal ini bisa dibuktikan dari observasi yang

dilakukan oleh ketua MGMP. Keterampilan yang kurang ini membuat guru enggan untuk menggunakan media ajar multimedia. Walaupun demikian, belum banyak pelatihan media ajar multimedia terutama berbasis IT, yang diterima oleh MGMP. Padahal, dewasa ini guru diharapkan untuk mengoptimalkan Pembelajaran Abad 21 yang secara sederhana diartikan sebagai pembelajaran yang memberikan kecakapan abad 21 kepada peserta didik, yaitu 4C yang meliputi: (1) *Communication*, (2) *Collaboration*, (3) *Critical Thinking and Problem Solving*, dan (4) *Creative and Innovative*.

Ketua MGMP Bahasa Jepang juga menambahkan bahwa secara pribadi, dirinya pernah menerima pelatihan sejenis dari Japan Foundation. Namun pelatihan tersebut sudah cukup lama sehingga kurang update. Selain itu, anggota MGMP yang lain belum pernah menerima pelatihan sejenis sehingga sangat diperlukan. Apalagi dalam keadaan saat ini, kreasi-kreasi dalam pembelajaran yang kreatif, baru, dan berbasis online sangat diminati karena dianggap bisa membuat suasana belajar mengajar lebih menyenangkan, tidak monoton, dan efisien. Dengan menggunakan media tersebut, diharapkan juga dapat memudahkan karena siswa akan lebih bersemangat dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu diadakan pelatihan untuk pembuatan media ajar multimedia. Salah satu media ajar multimedia yang populer dan digunakan oleh 10 juta orang di seluruh dunia adalah *Powtoon*.

Powtoon adalah perangkat lunak animasi yang ramah pengguna. Dengan menggunakan *Powtoon*, pemula juga bisa membuat video animasi yang terlihat profesional. Visi *powtoon* adalah untuk memberikan sentuhan mengagumkan terhadap komunikasi sehari-hari. *Powtoon* bukan hanya digunakan untuk bisnis, namun juga untuk sektor pendidikan. *Powtoon* didesain untuk memudahkan pengajar

dan pembelajar dalam menciptakan konten yang menyenangkan untuk dibuat dan ditonton.

Powtoon didirikan tahun 2012. Setiap detiknya, satu *Powtoon* baru, dibuat. Membuat satu *powtoon* memerlukan waktu kurang lebih 20 menit. Setiap harinya, 20.000 pengguna *powtoon* baru mendaftar. Secara keseluruhan, lebih dari 30 juta *Powtoon* telah dibuat dan dibagikan di seluruh dunia (*Powtoon*, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan mitra adalah sebagai berikut: (1) Guru memerlukan media ajar multimedia yang inovatif sehingga siswa lebih bersemangat belajar, (2) Guru jarang menggunakan media ajar multimedia, (3) Guru belum cukup mengetahui tentang cara membuat media ajar multimedia. Permasalahan tersebut bisa diselesaikan dengan mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar multimedia, khususnya *Powtoon*.

METODE

Metode kegiatan yang digunakan adalah ceramah dan diskusi, praktek membuat media ajar multimedia serta pendampingan pembuatan media ajar multimedia di sekolah. Adapun langkah-langkah pelaksanaan program adalah sebagai berikut. (1) pelatihan pembuatan media ajar multimedia dan (2) pendampingan pembuatan media ajar multimedia di sekolah.

Kegiatan pertama dimulai dengan melakukan pelatihan pembuatan media ajar multimedia. Dalam kegiatan pelatihan tersebut, terdapat ceramah mengenai media ajar, media ajar multimedia, serta diakhiri dengan praktik pembuatan media ajar multimedia.

Setelah melakukan rangkaian kegiatan pelatihan, untuk memastikan keberhasilan pelatihan, maka dilanjutkan dengan proses pendampingan. Pendampingan dilaksanakan melalui bimbingan face to face. Pelatihan pembuatan *powtoon* dianggap berhasil jika rata-rata *post-test* lebih dari 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Pelatihan

Sebelum mengadakan kegiatan, terlebih dahulu dipersiapkan

administrasi yang menunjang proses pelatihan. Administrasi tersebut diantaranya surat undangan ke ketua LPPM untuk membuka kegiatan, undangan ke guru bahasa Jepang SMA/SMK se Kabupaten Buleleng, persiapan spanduk dan piagam. Selain itu dipersiapkan juga materi mengenai media ajar, media ajar multimedia, dan praktek pembuatan *Powtoon*.

B. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan tanggal 22 Agustus 2019 bertempat di ruang Lab Komputer Timur, UPT TIK UNDIKSHA. Pelatihan diikuti oleh 22 peserta. Sebelum pembukaan, peserta diminta untuk mengikuti pre test. Hasil pre test menunjukkan rata-rata hasil pre test sebesar 53,63 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 0. Lebih lanjut mengenai hasil pre test akan dijabarkan di bagian akhir agar dapat dilihat perbandingannya dengan hasil post test.

Kegiatan pelatihan diawali dengan laporan dari ketua panitia pelaksana. Kemudian, kegiatan pelatihan secara resmi dibuka oleh korprodi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, untuk mewakili ketua PKM yang tengah berhalangan hadir. Pelatihan dilanjutkan dengan pemaparan dari narasumber pertama tentang media ajar. Acara kemudian dilanjutkan oleh narasumber kedua tentang media ajar multimedia. Setelah itu, dilanjutkan dengan pelatihan membuat *Powtoon*.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pelatihan

1. Pemaparan narasumber pertama

Narasumber pertama yaitu I Wayan Sadyana S.S., M.Si. membahas mengenai media ajar. Dijelaskan

mengenai perkembangan media ajar yang dewasa ini semakin berkembang. Hal ini merupakan tantangan tersendiri untuk pengajar agar terus belajar hal baru.



Gambar 2. Pemaparan Narasumber Pertama

2. Pemaparan narasumber kedua

Narasumber kedua, yaitu Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani S.S., M.Si. memaparkan mengenai media ajar multimedia. Materi meliputi jenis-jenis media ajar multimedia dan pengenalan pengenalan videografis, *virtual reality*, serta *augmented reality*.



Gambar 3. Pemaparan Narasumber Kedua

3. Pelatihan pembuatan Powtoon

Pelatihan diberikan oleh Gede Satya Hermawan S.S., M.Si. Tahapan pelatihan yaitu dari tahapan membuat akun, menginput materi, serta mengupload materi ke akun Youtube.



Gambar 4. Tahapan membuat Powtoon



Gambar 5. Peserta Membuat Materi di Powtoon

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta masih menemui berbagai kendala dalam pembuatan *powtoon*. Kendala yang ditemui saat pelatihan yaitu sinyal internet yang bermasalah pada beberapa komputer. Hal ini bisa diatasi dengan membentuk kelompok-kelompok dengan peserta lain sehingga peserta bisa berlatih bersama. Panitia pendamping pelatihan disebar untuk mengawasi dan membantu peserta yang kesulitan. Di akhir pelatihan, panitia meminta peserta untuk mengirimkan *link youtube* yang memuat hasil pelatihan *powtoon*.

Sebelum acara ditutup, panitia memberikan penghargaan berupa hadiah dan sertifikat kepada satu orang peserta terbaik berdasarkan hasil pre test, keaktifan saat pelatihan, serta hasil video yang dibuat. Peserta tersebut adalah Ni Komang Bela Wiani, S.Pd.



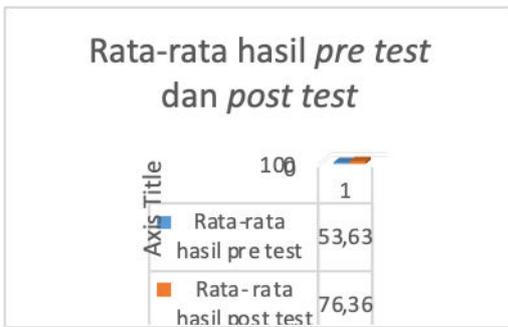
Gambar 6. Penyerahan Hadiah kepada Peserta Terbaik

Setelah pemberian penghargaan, acara ditutup dengan post test dan kuesioner, foto bersama, dan makan siang. Dalam kegiatan pelatihan ini, melibatkan tujuh orang mahasiswa sebagai panitia dan pendamping pelatihan.



Gambar 7. Foto Bersama

Hasil *post test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta adalah 76,36 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Hasil ini menunjukkan kenaikan dari hasil *pre test*. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 8.

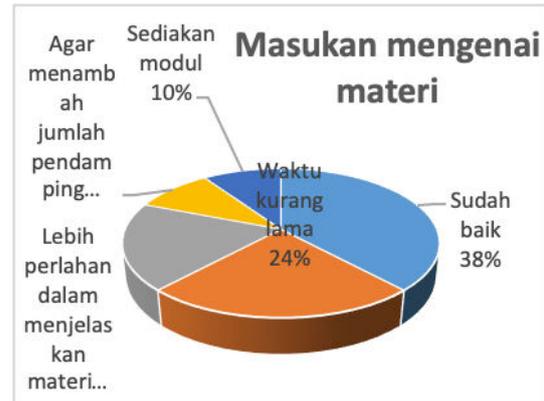


Gambar 8. Hasil *Pre test* dan *Post test*

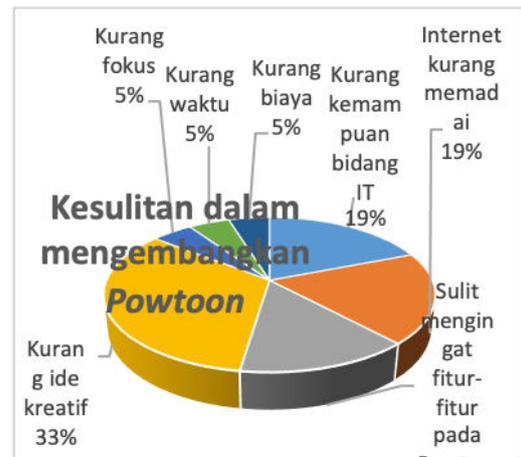
Hasil Kuesioner menunjukkan berbagai masukan yang diberikan peserta mengenai pelaksanaan pengabdian, masukan mengenai materi, kesulitan peserta dalam mengembangkan *powtoon*, serta masukan materi untuk pengabdian selanjutnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 8 -11.



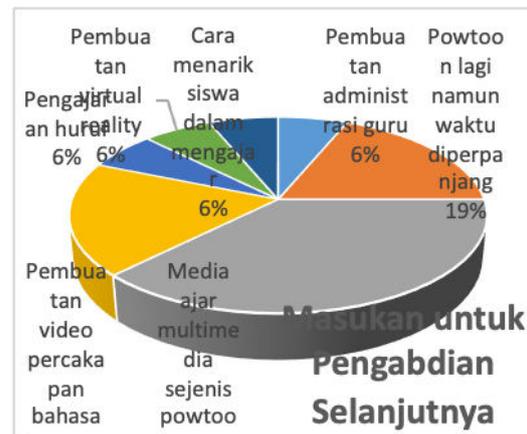
Gambar 9. Masukan untuk pengabdian selanjutnya



Gambar 10. Masukan mengenai materi pengabdian



Gambar 11. Masukan mengenai kesulitan dalam mengembangkan *Powtoon*



Gambar 12. Masukan materi untuk Pengabdian selanjutnya

C. Pelaksanaan Pendampingan

Kegiatan pendampingan dilaksanakan pada tanggal 9 September di SMAN 3 Singaraja dan 25 September di SMAN 4 Singaraja. Pendampingan dilakukan dengan melihat kemajuan guru dalam membuat *powtoon* serta pemberian masukan

untuk kekurangan yang mungkin terjadi.



Gambar 13. Pendampingan di SMAN 3 Singaraja

Berdasarkan hasil pendampingan di SMAN 3 Singaraja, guru tidak menemui kesulitan berarti dalam belajar membuat *powtoon*. Guru berpendapat bahwa membuat *powtoon* sama saja dengan membuat power point namun dengan hasil akhir yang lebih hidup. Walaupun demikian, masih ada beberapa kendala yang ditemui, sbb.

1. Kendala di sinyal internet terutama ketika akan mengupload hasil *powtoon* ke youtube
2. Kesulitan mencari waktu untuk membuat *powtoon* karena harus banyak mengerjakan administrasi guru.



Gambar 14. Pendampingan di SMA 4 Singaraja.

Berdasarkan hasil pendampingan di SMAN 4 Singaraja, guru menyebutkan bahwa kelebihan *powtoon* dalam pembelajaran adalah akan memudahkan guru di dalam penyampaian materi karna praktis, efektif, dan bagi siswa, akan sangat menarik karna materi disajikan

dalam bentuk video dan audio. Namun kekurangannya, materi yang akan disampaikan terbatas pada materi yang ada atau yang disiapkan di *powtoon*. Kendala yang ditemukan dalam pembuatan *Powtoon* adalah dalam hal waktu karena perlu meluangkan waktu tambahan dalam persiapan mengajar untuk membuat *powtoon*. Sedangkan kendala di kelas adalah ketersediaan jaringan internet yang bagus

KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan pengabdian yaitu untuk memberikan pengetahuan kepada guru bahasa Jepang SMA/SMK di kabupaten Buleleng mengenai cara pembuatan media ajar multimedia khususnya *Powtoon*. Metode kegiatan yang digunakan adalah ceramah dan diskusi, praktek pembuatan *Powtoon* serta pendampingan penggunaan *Powtoon*.

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2019 dengan diikuti oleh 22 peserta. Pelatihan melibatkan 3 narasumber. Pendampingan dilaksanakan pada tanggal 9 dan 25 September 2019 di 2 sekolah, yaitu SMAN 3 Singaraja dan SMAN 4 Singaraja.

Hasil observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa dalam peserta masih menemui kendala-kendala dalam mengembangkan *powtoon*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa kendala-kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya ide kreatif (33%), internet yang kurang memadai, kurangnya kemampuan bidang IT (19%), serta sulit mengingat fitur-fitur pada *powtoon* (14%).

Hasil *post test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta adalah 76,36 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Hasil ini menunjukkan kenaikan dari hasil *pre test*. Hasil *pre test* menunjukkan rata-rata hasil *pre test* sebesar 53,63 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 0. Hasil rata-rata *post test* sudah melampaui indikator keberhasilan yaitu 75, sehingga pelatihan dapat dinyatakan berhasil.

Hasil pendampingan menunjukkan masih ada beberapa kendala yang ditemui guru dalam mengembangkan *powtoon*, yaitu; kendala sinyal internet terutama ketika akan mengupload hasil *powtoon* ke youtube dan kesulitan mencari waktu untuk membuat *powtoon* karena harus banyak mengerjakan administrasi guru. Walaupun demikian, pendampingan telah berdampak positif terhadap guru, karena guru menjadi bisa membuat media pembelajaran yang menarik.

Untuk saran, program ini diharapkan dapat berlanjut dalam bentuk penggunaan IT pembuatan media pembelajaran lainnya seperti dengan menggunakan videoscribe, teknologi virtual reality, dsb. Hal ini sangat penting dan dibutuhkan guru agar bisa mengikuti perkembangan zaman yang serba praktis dan cepat. Selain itu, penggunaan IT juga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cambridge Dictionary. 2019. Multimedia. Diunduh dari : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/multimedia>. Diakses pada 2 Februari 2019.
- Duludu, Ummysalam A.T.A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Dari Google Book, (Online), diakses pada 15 Februari 2018.
- Gunawardhana, L K Pulasthi Dhananjaya dan Palaniappan, Sellappan. 2016. Using Multimedia as an Education Tool. Dipresentasikan pada 9th Annual International Conference on Computer Games Multimedia & Allied Technologies (CGAT 2016). Diunduh dari: https://www.researchgate.net/publication/313512325_Using_Multimedia_as_an_Education_Tool diakses pada 5 Februari 2019.
- Juanda, Endang A. 2011. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Dasar-Dasar Mikrokontroler. Dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 17 No. 6, Oktober 2011, hlm 439 – 444.
- Powtoon*. 2019. *Powtoon: About Us*. Diunduh dari : <https://www.powtoon.com/about-us/> diakses pada 1 November 2019