

## Penyegaran Kemampuan Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screen O Matic

Novi Marlana<sup>1</sup>, Renny Dwijayanti<sup>2</sup>, Finisica Dwijayati Patrikha<sup>3</sup>, Parjono<sup>4</sup>, Tri Sudarwanto<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>4</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 12 October 2018

Accepted: 1 November 2018

Published: 1 December 2018

#### Keywords:

Learning Media, Audio-visual media, Powtoon, Screencast O Matic

### ABSTRACT

*The lack of technology and information utilization in the making of learning media by teachers is the main factor in this community service activity. It is a challenge for teachers to create an interactive and varied learning media that can stimulate students to be more active, stimulate students' critical and creative thinking. This designing audio-visual learning media-based IT training uses the Powtoon application and the Screencast O Matic application. The aims of this training in community service are 1) provide teachers' knowledge and understanding of the nature of learning media, 2) developing audio-visual media training uses Powtoon application and Screencast O Matic application, 3) provide assistance related to audio-visual learning media-based IT. The subjects in this community service are vocational high school teachers in Bangkalan and members of MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP). The implementation of this community service uses a variety of lecture methods, discussions, question and answer, direct tutorials and direct practice of making an audio-visual learning media-based IT. The result of this community service is that most trainees are able to practice and design learning media from the learning subjects using Powtoon or Screencast O Matic application.*

*How to cite:* Marlana, N., Dwijayanti, R., Patrikha, F., parjono, P., & Sudarwanto, T. Penyegaran Kemampuan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screencast O Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(2), 204-223. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPMM.002.2.04>

\* Corresponding Author.  
novimarlena@unesa.ac.id (Novi Marlana)

## PENDAHULUAN

### Analisis Situasi

Perkembangan teknologi di Indonesia telah mempengaruhi pola dan gaya hidup masyarakat di Indonesia, tidak terkecuali dunia pendidikan juga merasakan dampaknya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi penyusunan dan pengimplementasian strategi pembelajaran (Sanjaya, 2006). Dimana peserta didik lebih banyak mencari informasi dari internet. Keberadaan internet telah memudahkan proses pencarian informasi, dimana semua orang dimana dan kapan saja dapat mengaksesnya, tidak terkecuali bahan ajar.

Sedangkan dalam proses pembelajaran, teknologi yang digunakan dalam pembelajaran masih pada lingkup penggunaan komputer dan akses internet untuk mencari bahan atau materi ajar. Beberapa dampak penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah guru bukan lagi menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak lagi berpatokan pada informasi yang diterima dari guru saja, peserta didik dapat memperoleh informasi dari layanan jasa mesin pencari (*search engine*) dengan menggunakan internet. Sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Semakin mudahnya pencarian suatu informasi secara *daring* tidak hanya memberikan informasi yang diperlukan oleh peserta didik, namun banyak informasi lainnya yang dapat memberikan dampak negatif kepada peserta didik dikarenakan kurangnya pengawasan,

karena peserta didik dapat mengakses semua informasi bukan hanya materi belajar.

Fenomena tersebut memberikan sebuah tantangan bagi guru untuk membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif dan variatif yang mampu merangsang peserta didik untuk lebih aktif. Terlepas dari fenomena tersebut kemajuan teknologi, perlu diiringi dengan adanya metode-metode baru dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya diharapkan mampu memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, dan terutama juga diharapkan peserta didik mampu memahami materi ajar dengan baik. Dengan demikian diharap terjadi perubahan pola pikir serta kreativitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dalam melakukan pembelajaran supaya dapat merangsang daya pikir kritis dan kreatif peserta didik. Penggunaan media perlu dikuasai oleh guru dengan tujuan memberikan metode pembelajaran yang berbeda yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu yang dapat digunakan dapat meningkatkan daya konsentrasi dan minat peserta didik adalah media *audio visual*, yaitu suatu media yang dapat merangsang penggunaan indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media *audio visual* apabila dirancang dengan baik dapat membawa dampak yang dramatis sekaligus meningkatkan hasil belajar (Arsyad,

2017). Jenis media pembelajaran terdiri dari: media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media *audio*, media *visual*, media *audio visual*, media *video*, media berbasis komputer, dan multi media, media memiliki daya liput luas atau serentak dan media memiliki daya liput terbatas (Sanjaya, 2013). Untuk itu diperlukan beberapa langkah persiapan yang perlu dilakukan oleh guru untuk menguasai media *audio visual* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan menghindari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Media *audio visual* yang bisa digunakan adalah mengkombinasikan antara gambar, foto, animasi, suara dan video dalam satu kemasan. Perkembangan teknologi komputer memungkinkan pendidik untuk mengajar dengan menggunakan grafik, video, simulasi dan animasi bersama dengan teks tertulis (Aksoy, 2012). Namun dalam pelaksanaannya masih belum banyak guru SMK di Kabupaten Bangkalan yang dapat membuat kombinasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelasnya. Untuk itu diperlukan suatu pelatihan kepada guru untuk dapat menciptakan suatu media *audio visual* yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajarannya. Diperlukan pelatihan tentang langkah-langkah yang perlu diketahui dan dikuasai oleh guru dalam merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhannya dalam proses pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang memanfaatkan media *audio visual* adalah aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *Screencast O Matic*.

Dengan aplikasi *Powtoon* bisa membuat video animasi secara sederhana, bisa mempresentasikan materi dengan cara yang lebih variatif, unik, dan menyenangkan sesuai dengan tingkat imajinasi, daya komunikasi, substansi, dan kreasi dari guru. Pemilihan media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena video animasi *Powtoon* ini mempunyai sejumlah fitur yang bagus diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun yang bergerak, sehingga terjadi transisi perpindahan yang menarik. Materi atau informasi yang disampaikan dengan menggunakan *Powtoon* mudah diingat oleh banyak orang (Graham, 2015)

Sedangkan dengan aplikasi *Screencast O Matic* memungkinkan pengguna atau guru bisa merekam video hingga 15 menit, bisa merekam secara *screen* maupun *webcam*. Salah satu fitur utama dari screencast instruksional adalah pengambilan langsung dari aktivitas layar dan gambar secara terus menerus. *Audio* juga dapat direkam bersamaan dengan gambar pada layar. (Sugar, Brown, & Luterbach, 2010) sehingga dengan *Screencast O Matic*, peserta didik dapat melihat kapan saja, mereka dapat belajar kapan saja dan dimana saja, sehingga mereka dapat belajar secara *online* dan *hybrid* atau campuran (Peterson, 2007)

## Perumusan Masalah

Permasalahan utama dari mitra adalah bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru SMK di Kabupaten Bangkalan umumnya masih terbatas hanya menggunakan media berbasis *visual* yaitu melalui *powerpoint* dengan *full teks* tanpa di sertai dengan penambahan gambar, tabel, animasi, suara, dan video sehingga media tersebut dianggap kurang menarik oleh peserta didik, dan cenderung membuat peserta didik kurang interaktif dan tidak semangat dalam proses pembelajaran. Presentasi animasi yang memiliki komponen *audio*, gambar bergerak dan suara, akan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif daripada serangkaian gambar yang tidak bergerak dan *full teks* (Mayer, 2001)

Berdasarkan pada analisis situasi, maka permasalahan yang dibahas pada kegiatan PKM ini adalah bagaimana merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *ScreenCast O Matic* pada guru di SMK Kabupaten Bangkalan.

## Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah memberikan pelatihan kepada guru SMK di Kabupaten bangkalan untuk dapat menciptakan atau merancang suatu media pembelajaran *audio visual* yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan IT yaitu dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *ScreenCast O Matic*.

Dengan diadakannya pelatihan merancang media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi dan kemudahan bagi peserta pelatihan PKM dalam merancang sebuah media pembelajaran yang berkualitas, lebih menarik, variatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi dan informasi.

## KAJIAN TEORITIK

### Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu mengajar (Sudjana, 2015). Sedangkan menurut Wibawanto (2017) mendefinisikan media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah peralatan yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau materi pengajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan maupun sikap (Arsyad, 2017).

Klasifikasi media menurut Sanjaya, (2013) dibagi menjadi yaitu 1) berdasarkan sifatnya, media dapat dikelompokkan dalam media *visual*, media *audio*, media *audio visual*, 2) berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dikelompokkan ke dalam media memiliki daya liput luas atau serentak (televisi dan radio), media memiliki daya liput terbatas (*slide*, video, film), 3) berdasarkan teknik pemakaian, media yang diproyeksikan (film, *slide*), media yang tidak diproyeksikan (gambar, foto).

Berdasarkan sifatnya media dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu media audio, media visual dan media audio visual, yang dapat dijelaskan sebagai berikut: (Sanjaya, 2006):

1. Media *audio*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
3. Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua

### ***Powtoon***

*Powtoon* digunakan untuk membuat presentasi *video* animasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep literasi informasi (Poggiali, 2018) *Powtoon* adalah sebuah layanan presentasi yang pembuatannya secara *online* yang memungkinkan penggunaanya membuat *video* presentasi animasi yang menarik. Hasil dari *Powtoon* dapat di *download* dengan format *.mp4* sehingga dapat

digunakan kapan pun. (Graham, 2015). Presentasi animasi dengan konsep menggunakan animasi kartun dilengkapi dengan suara/musik dan transisi yang berbeda dengan lainnya

Menurut pendapat Julianingrum, Muchsini, & Adi. (2015) tentang media pembelajaran *powtoon* yaitu suatu media animasi yang mempunyai kombinasi antara gerak, suara, musik, dan warna agar dapat menarik perhatian peserta didik serta dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi dengan baik dengan memperhatikan setiap tayang animasi dari media pembelajaran *Powtoon*. Guru dapat memproduksi sendiri animasi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan materi pelajaran melalui media *Powtoon*.

Kelebihan *Powtoon* adalah tampilan visualisasi kartun animasi mudah diingat oleh banyak orang karena menarik untuk menyampaikan informasi kepada khalayak yang beragam dalam jangka waktu yang sangat singkat (Graham, 2015).

Sedangkan Pais, Nogués, & Muñoz (2017) menyebutkan kelebihan *Powtoon* adalah sebagai berikut: 1) memfasilitasi seseorang untuk menyajikan atau mempresentasikan berbagai topik dan menyebarluaskan ke seluruh orang, 2) layanan presentasi yang atraktif desain yang dapat menarik *audience*, 3) presentasi dalam bentuk animasi kartun lebih menarik daripada berisi tulisan, 4) *Audience* lebih mudah memahami dan mengingat materi presentasi, 5) Mengintegrasikan berbagai jenis format dan media, yaitu visual,

pendengaran dan gerak, 6) *Powtoon* dijalankan dengan operasi sistem apapun.

### ***Screencast O Matic***

*Screencast O Matic* adalah program *screen capture* yang bisa diunduh pada *windows* atau digunakan langsung pada *browser* lain. Program ini memungkinkan untuk merekam pada layar komputer dan melalui *webcam* (Poggiali, 2018). Cara untuk menyajikan *screencast o matic* adalah melalui pemutaran yang direkam secara digital pada layar komputer yang berisi narasi *audio* dan secara *visual* dapat mendemonstrasikan informasi prosedural kepada peserta didik (Sugur et al., 2010) Rekaman *video* dari aktivitas layar, termasuk gerakan *mouse* dan klik dimana komentar *audio* dapat ditambahkan ke video untuk menjelaskan prosesnya. (Peterson, 2007). Video dapat disimpan dalam berbagai format file, termasuk MP4, AVI dan FLV. Selain itu pengguna *screencast o matic* juga dapat mempublikasikan secara langsung ke *YouTube*, *Vimeo*, dan *Google Drive*. (Poggiali, 2018)

Pada *screencast o matic* memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indikator, mudah untuk digunakan, dapat menambahkan keterangan atau komentar dengan mudah. Beberapa keuntungan dari *screencast o matic* adalah 1) fleksibilitas dan akses yang lebih besar, 2) peserta didik dapat meninjau materi yang sudah diberikan dengan cara memutar dan berhenti

sesuai kebutuhan peserta didik, 3) peserta didik akan lebih akrab dengan penggunaan teknologi, 4) peningkatan kinerja peserta didik, 5) materi dapat digunakan kembali dan dibagikan, 6) peserta didik dapat mendengarkan instruktur (guru) dalam menjelaskan strategi pemecahan masalah yang digunakan (Lang & Ceccucci, 2014)

Sedangkan keuntungan lain dari penggunaan *screencast* adalah 1) secara *visual* menunjukkan kepada para peserta didik seperti apa tampilan layar dan tempat klik, 2) *screencast* relatif cepat disiapkan dan mudah untuk diperbarui dan diubah, 3) *screencasts* dapat berisi suara bersama dengan video, fitur interaktif yang membantu mempertahankan minat peserta didik. (Peterson, 2007)

## **MATERI DAN METODE**

### **Kerangka Pemecahan Masalah**

Kerangka pemecahan masalah dalam kegiatan PKM ini digambarkan pada gambar 1.

### **Realisasi Pemecahan Masalah**

Kegiatan PKM pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT ini dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2018, bertempat di SMK Negeri 1 Bangkalan, Jl. Kenanga No. 4 Malajah Kabupaten Bangkalan. Kegiatan PKM ini bekerjasama dengan dua mitra yaitu 1) ketua Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) SMK Kabupaten Bangkalan, dan 2) ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP)

Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) Kabupaten Bangkalan.

**Khalayak Sasaran**

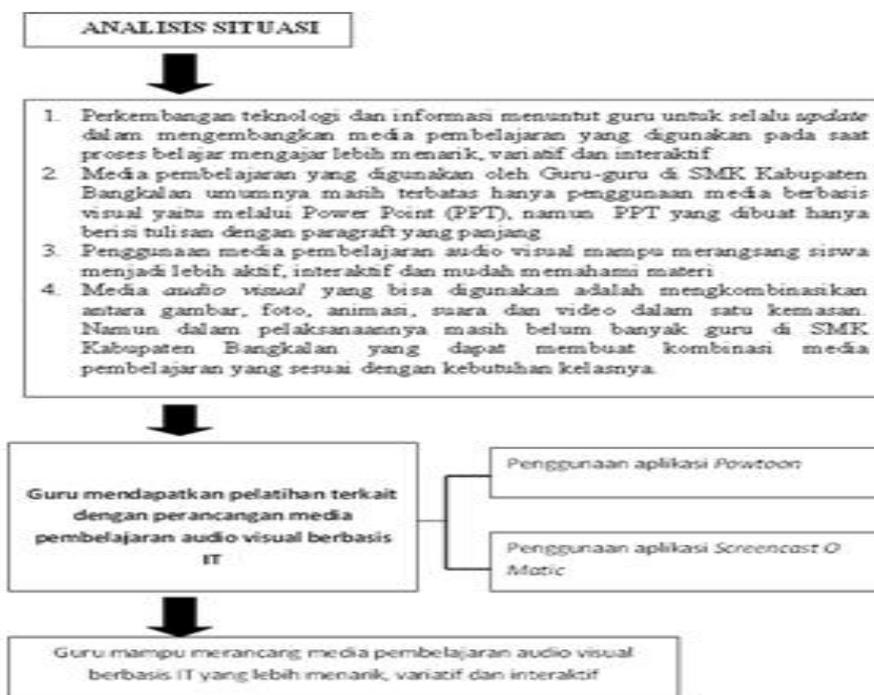
Peserta pada kegiatan PKM ini adalah guru-guru SMK di Kabupaten Bangkalan yang tergabung dalam MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) Kabupaten Bangkalan yang berjumlah 20 orang peserta.

**Metode**

Metode yang digunakan pada kegiatan pelatihan ini adalah menggunakan metode ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab, *tutorial* secara langsung dan praktik secara langsung pembuatan media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *Screencast O*

*Matic*.

Untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru-guru SMK Kabupaten Bangkalan dalam merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT maka kegiatan pelaksanaan PKM ini adalah 1) setiap peserta pelatihan wajib membawa draft materi yang sudah tersusun baik dalam bentuk *hardfile* ataupun *softfile* yang dilengkapi dengan gambar, foto, video, maupun *audio*, 2) Peserta pelatihan diberikan materi pelatihan dalam bentuk *handout*, yang terdiri dari tiga materi yaitu materi pertama tentang hakikat media pembelajaran, materi kedua tentang tahapan-tahapan penggunaan aplikasi *Powtoon*, materi ketiga tentang tahapan-tahapan penggunaan aplikasi *Screencast O Matic*, 3) dan kegiatan terakhir adalah tim pelaksana PKM



Gambar 1  
 Kerangka pemecahan masalah pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT

melaksanakan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan menggunakan salah satu aplikasi yang sudah dipaparkan oleh narasumber sebelumnya yaitu aplikasi *Powtoon* atau aplikasi *Screencast O Matic*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil

Kegiatan PKM pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bangkalan di ruang Laboratorium *computer*. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi peserta pelatihan PKM dalam merancang sebuah media pembelajaran yang berkualitas, lebih menarik, variatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Kegiatan PKM ini diikuti oleh guru-guru SMK di Kabupaten Bangkalan yang tergabung dalam MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) Kabupaten Bangkalan yang berjumlah 20 orang.

Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan PKM ini dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Persiapan Pelatihan

Sebelum pelaksanaan kegiatan pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT ini, tim pelaksana PKM berkoordinasi dengan seluruh tim pelaksana PKM Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi UNESA untuk menentukan tema kegiatan pada PKM Kebijakan Fakultas Ekonomi periode 2018. Koordinasi dilakukan

juga bertujuan supaya kegiatan PKM ini dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan permintaan dari dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Timur. Selanjutnya tim pelaksana mengajukan ijin pelaksanaan PKM melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Timur yang diteruskan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bangkalan, dan dinas menunjuk SMK Negeri 1 Bangkalan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan PKM. Dari kedua dinas tersebut selanjutnya didisposisikan ke ketua MKKS SMK Kabupaten Bangkalan dan ketua MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) Kabupaten Bangkalan. Selanjutnya kegiatan dikoordinasikan oleh tim pelaksana PKM terkait dengan tujuan dan konsep kegiatan pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan kedua mitra PKM ini yaitu ketua MKKS SMK Kabupaten Bangkalan dan ketua MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) Kabupaten Bangkalan.

Mitra menyampaikan informasi secara langsung kepada khalayak sasaran yaitu guru-guru SMK di Kabupaten Bangkalan yang tergabung pada MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) Kabupaten Bangkalan terkait tentang waktu, tempat pelaksanaan pelatihan, dan hal-hal yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran sesuai kebutuhan pembelajaran peserta pelatihan. Mitra berkoordinasi dengan kepala sekolah SMK Negeri 1 Bangkalan sebagai sekolah yang digunakan sebagai

tempat pelaksanaan PKM yang sudah ditunjuk oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan provinsi Jawa Timur. Sedangkan tim pelaksana PKM menyiapkan materi, narasumber, sertifikat dan konsumsi.

Tim pelaksana PKM selanjutnya menyusun perencanaan PKM dan melakukan pembagian tugas untuk penyusunan materi sekaligus menentukan narasumber untuk kegiatan pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis *IT*. Tim pelaksana PKM ini semuanya adalah dosen Prodi Pendidikan Tata Niaga Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi UNESA yang mempunyai pengalaman dan keahlian di bidang pengembangan media pembelajaran. Kegiatan PKM ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan *desiminasi* hasil penelitian dari anggota tim pelaksana PKM yaitu Ibu Renny Dwijayanti, S.Pd., M.Pd dan Ibu Novi Marlina, S.Pd., M.Si di tahun 2016 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Flash* pada mata Kuliah Manajemen Retail untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa”.

#### b. Pelaksanaan Pelatihan

Peserta yang mengikuti pelatihan ini adalah guru SMK se kabupaten Bangkalan yang tergabung dalam MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) Kabupaten Bangkalan yang berjumlah 20 orang. Guru-guru yang mengikuti pelatihan tersebut antara lain berasal dari SMK Negeri 1 Bangkalan, SMKN 3 Bangkalan, SMKN 1 Kamal, SMKN

1 Arosbaya, SMKN Miftahul Huda Modung, SMKN 1 Arosbaya, dan SMK Sunan Ampel Bangkalan.

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 Agustus 2018 selama 10 jam dari jam 07.00 WIB sampai dengan jam 17.00 WIB melalui pembelajaran tatap muka secara langsung dengan peserta pelatihan.

Pada tahap pelaksanaan PKM pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis *IT* ini dapat dideskripsikan sebagai berikut materi pertama tentang hakikat media pembelajaran dipaparkan oleh Bapak Dr. Parjono, M,Si yang bersifat konseptual dilakukan dengan metode ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab secara langsung. Selanjutnya penyampaian materi kedua dan ketiga yang bersifat aplikatif. Materi kedua tentang tahapan-tahapan penggunaan aplikasi *Powtoon* dipaparkan oleh Ibu Renny Dwijayanti, S.Pd, M.Pd sedangkan materi ketiga tentang tahapan-tahapan penggunaan aplikasi *Screencast O Matic* dipaparkan oleh Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd, M.Pd. Metode yang digunakan pada penyampaian materi aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *Screencast O Matic* dilakukan *tutorial* secara langsung dan praktik secara langsung. Jadi narasumber menyampaikan secara lisan sekaligus membimbing peserta pelatihan untuk langsung mempraktekkan secara langsung pada computer atau laptop yang peserta sudah persiapkan terkait dengan langkah-langkah

aplikasi yang sudah narasumber paparkan .

Setelah kegiatan penyampaian materi, tanya jawab, diskusi dan praktik secara langsung selanjutnya peserta pelatihan isoma (istirahat, sholat dan makan). Pasca isoma kegiatan yang dilakukan adalah tim pelaksana yaitu Ibu Novi Marlina, S.Pd., M.Si dan Bapak Tri Sudarwanto, M.SM adalah melakukan pendampingan terkait pembuatan rancangan media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan salah satu aplikasi yang sudah dipaparkan oleh narasumber yaitu dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* atau aplikasi *Screeencast O Matic*. Kegiatan pendampingan berjalan dengan lancar dan menyenangkan karena peserta pelatihan sudah mempersiapkan bahan-bahan materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran atau mata pelajaran yang diampu dan komunikasi yang terjadi adalah dua arah antara tim pelaksana dengan peserta pelatihan.

Rancangan media pembelajaran yang disusun oleh peserta pelatihan (guru) ini merupakan bentuk *output* atau tagihan atas pelaksanaan kegiatan PKM ini.

Jumlah peserta pelatihan yang mengumpulkan hasil rancangan media pembelajaran yang dihasilkan sebagai bentuk *output* atau tagihan atas pelaksanaan kegiatan PKM ini. Sebanyak 12 orang peserta pelatihan atau dalam arti 60% peserta pelatihan yang mengumpulkan *output* hasil rancangan media pembelajaran *audio visual* ini, dimana terdapat 5 orang peserta pelatihan menggunakan aplikasi *Powtoon* ada sebanyak 7 orang peserta pelatihan yang menggunakan aplikasi *Screeencast O Matic*.

Hasil rancangan media pembelajaran

yang dibuat oleh peserta pelatihan sudah cukup baik sebagai seorang pemula yang menggunakan aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *Screeencast O Matic*. Hasil dari rancangan media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dari para peserta pelatihan PKM ini seperti yang ada di gambar 2.

Sedangkan hasil dari pembuatan media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan menggunakan aplikasi *Screeencast O Matic* dari para peserta pelatihan PKM ini seperti yang ada di gambar 3.

Namun, tidak semua peserta mengumpulkan tagihan rancangan media pembelajaran, terdapat 8 orang peserta pelatihan yang tidak mengumpulkan hasil rancangan media pembelajaran atau dalam arti bahwa 40% peserta pelatihan tidak mengumpulkan hasil rancangan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan beberapa penyebab diantaranya adalah jaringan *wifi* yang tidak tersambung pada computer atau laptop peserta, computer atau laptop peserta tidak *compatible* dengan program atau aplikasi yang diberikan, dan terdapat juga peserta pelatihan kurang berani mengesklore kreativitasnya.

Hasil kegiatan PKM merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT ini secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

a. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan

Target peserta pelatihan yang direncanakan sebelumnya adalah paling tidak 15 orang

guru dari seluruh SMK di Kabupaten Bangkalan yang tergabung dalam MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Jumlah peserta yang tim pelaksana rencanakan jumlahnya hanya 15 orang karena mengingat di Kabupaten Bangkalan jumlah guru yang tergabung pada MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) jumlahnya juga terbatas. Namun dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 20 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM Pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT ini berdasarkan dari jumlah peserta yang mengikuti pelatihan dapat dikatakan berhasil atau sukses.

b. Ketercapaian tujuan pelatihan



Ketercapaian tujuan pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT ini secara umum sudah baik. Hal ini dilihat dari hasil *output* rancangan media pembelajaran yang disusun peserta pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran mata pelajaran yang diampunya sudah cukup baik dan lebih dari separo peserta yaitu 60% peserta yang mengumpulkan rancangan media sesuai dengan tagihan pada pelatihan ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari kegiatan pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* ini dapat tercapai.

c. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan

Ketercapaian target materi pada kegiatan PKM ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan



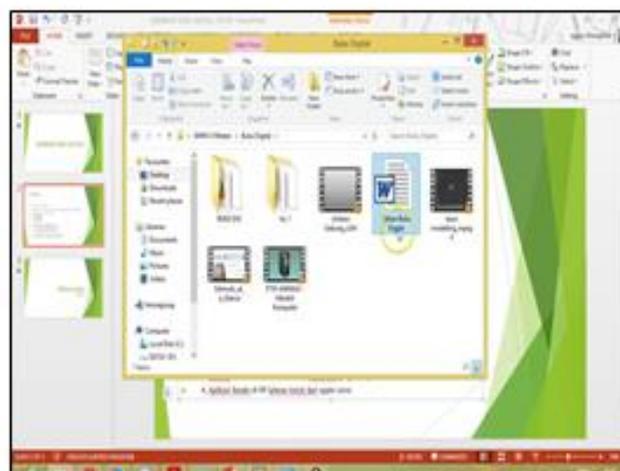
Gambar 2  
Contoh hasil pembuatan media pembelajaran peserta pelatihan dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*

secara keseluruhan dan berurutan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh tim pelaksana PKM. Materi pada kegiatan PKM ini terdiri dari tiga materi yaitu 1) hakikat media pembelajaran, 2) tahapan-tahapan penggunaan aplikasi Powtoon, 3) tahapan-tahapan penggunaan aplikasi *Screen-cast O Matic*. Setelah tiga materi tersebut disampaikan seluruhnya maka selanjutnya tim pelaksana PKM melakukan kegiatan pendampingan pembuatan rancangan media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan menggunakan salah satu aplikasi yang sudah dijelaskan oleh narasumber yaitu aplikasi *Powtoon* atau aplikasi *Screen-cast O Matic*.

d. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Kemampuan peserta dalam menguasai materi

yang dijelaskan oleh narasumber pada saat kegiatan PKM berlangsung sangat baik. Hal ini dapat terlihat dari antusias para peserta pelatihan dalam mendengarkan, menyimak, bertanya, berdiskusi dengan para narasumber secara langsung, selain itu dengan menggunakan *tutorial* langkah-langkah penggunaan aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *Screen-cast O Matic* memudahkan peserta menguasai materi pelatihan sehingga lebih mudah mengimplementasikan secara *real* dalam pembuatan rancangan media pembelajaran *audio visual* berbasis IT. Meskipun pada saat penyampaian materi dan tutorial aplikasi *Powtoon* terdapat beberapa kendala yaitu jaringan wifi yang tidak stabil, beberapa *computer* tidak bisa dioperasikan, dan beberapa *computer* atau



Gambar 3  
Contoh hasil pembuatan media pembelajaran peserta pelatihan dengan menggunakan aplikasi *Screen-cast O Matic*

laptop peserta pelatihan tidak tersambung dengan fasilitas *wifi* yang sudah disediakan oleh tim panitia. Hal ini bisa di atasi dengan pemakaian *router* yang sudah dibawa oleh tim pelaksana PKM dan bagi peserta yang *computernya* tidak bisa dioperasikan diminta untuk bergabung dengan peserta yang lain yang *computernya* bisa dioperasikan. Kendala-kendala tersebut tidak mengurangi antusias dan semangat para peserta pelatihan dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh narasumber.

### c. Keefektifan Pelatihan

Untuk melihat keefektifan pelatihan merancang media pembelajaran berbasis *audio visual* berbasis *IT* ini, peserta pelatihan diberikan *pre-test* dan *post-test*. Soal tersebut terdiri dari 10 (sepuluh) item pertanyaan Sepuluh pertanyaan *pre test* dan *post test* tersebut adalah 1) media pembelajaran berbasis *IT* dapat diaplikasikan dalam media pembelajaran *audio visual*, 2) penggunaan *software* dalam media pembelajaran termasuk ke dalam kategori media pembelajaran berbasis *IT*, 3) media pembelajaran *Screen O-Matic* hanya bisa digunakan untuk media *visual* saja, 4) interaksi dua arah dapat dimunculkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *IT*, 5) media pembelajaran berbasis *IT* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, 6) multimedia digunakan hanya untuk pembelajaran yang tidak memungkinkan dilakukan secara *hands on*, 7) media pembelajaran *Screencast O Matic* adalah salah satu jenis

media pembelajaran konvensional, 8) media pembelajaran *Screencast O Matic* lebih tepat jika digunakan dalam mengajarkan keterampilan praktik, 9) *Powtoon* adalah layanan presentasi yang pembuatannya secara *offline*, 10) materi dan jaringan internet adalah komponen yang dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran *Powtoon*

Sepuluh pertanyaan pada *pre test* dan *post test* tersebut dijawab dengan jawaban 'benar' atau 'salah'. Durasi waktu untuk pengerjaan soal tersebut masing-masing adalah 10 menit. Pada Tabel 1 merupakan perbandingan antara hasil nilai *pre-test* dan *post-test* peserta pelatihan.

Berdasarkan tabel 1, secara umum kemampuan peserta pelatihan dalam memahami media pembelajaran *audio visual* berbasis *IT* sudah baik, berdasarkan nilai *pre test* peserta pelatihan yaitu sebesar 45% peserta memiliki nilai *pre-test* diatas 60. Pemahaman peserta pelatihan tentang media pembelajaran *audio visual* berbasis *IT* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *Screencast O Matic* masih kurang, karena pada umumnya peserta pelatihan baru mengetahui aplikasi tersebut dan tahapan-tahapan dalam prosesnya pada saat pelaksanaan pelatihan ini. Item pertanyaan dari soal *pre test* yang belum dijawab dengan sempurna oleh peserta pelatihan adalah tujuh soal yang mana kesalahan terbanyak dalam menjawab umumnya untuk item soal nomor 3 yaitu media pembelajaran *Screen O Matic* hanya bisa digunakan untuk media *visual* saja, soal nomor 6 yaitu multi-

media digunakan hanya untuk pembelajaran yang tidak memungkinkan dilakukan secara *hands on*, soal nomor 7 yaitu media pembelajaran *Screencast O Matic* adalah salah satu jenis media pembelajaran konvensional, soal nomor 8 yaitu media pembelajaran *Screencast O Matic* lebih tepat jika digunakan dalam mengajarkan keterampilan praktik, soal nomor 9 yaitu *Powtoon* adalah layanan presentasi yang pembuatannya secara *offline* dan soal nomor 10 yaitu materi dan jaringan internet adalah komponen yang dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran *Powtoon*.

Setelah diberikan pelatihan dan pemaparan materi tentang hakikat media pembelajaran, *tutorial* secara langsung media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *Screencast O Matic* serta praktik secara langsung pembuatan rancangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *IT* dengan salah satu

aplikasi maka nilai *post test* peserta pelatihan mengalami kenaikan. Jawaban *pre test* yang belum sempurna atau masih salah, di soal *post test* peserta pelatihan sudah mampu menjawab dengan benar sehingga terjadi kenaikan nilai *post test*. Kenaikkan nilai *post test* tersebut cukup signifikan yaitu semula 45% menjadi 75%, sehingga pelatihan yang diberikan oleh tim pelaksana PKM ini dapat dikatakan cukup efektif karena dapat meningkatkan pengetahuan peserta pelatihan yang dibuktikan dengan kenaikan nilai *test* sebesar 30%.

Kenaikkan nilai dari nilai *pre test* dan *post test* peserta pelatihan PKM ini dapat dilihat gambar 4.

d. **Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan**

Untuk mengevaluasi pelaksanaan

No. Urut Peserta	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	50	80
2	70	70
3	40	50
4	60	60
5	80	70
6	50	40
7	60	70
8	50	60
9	50	50
10	60	80
11	80	90
12	30	60
13	40	50
14	40	50
15	50	70
16	60	80
17	80	90
18	60	70
19	50	70
20	30	60
<b>Ketuntasan Klasikal (KKM 60)</b>	<b>45%</b>	<b>75%</b>

Sumber: data diolah tim pelaksana PKM (2018)

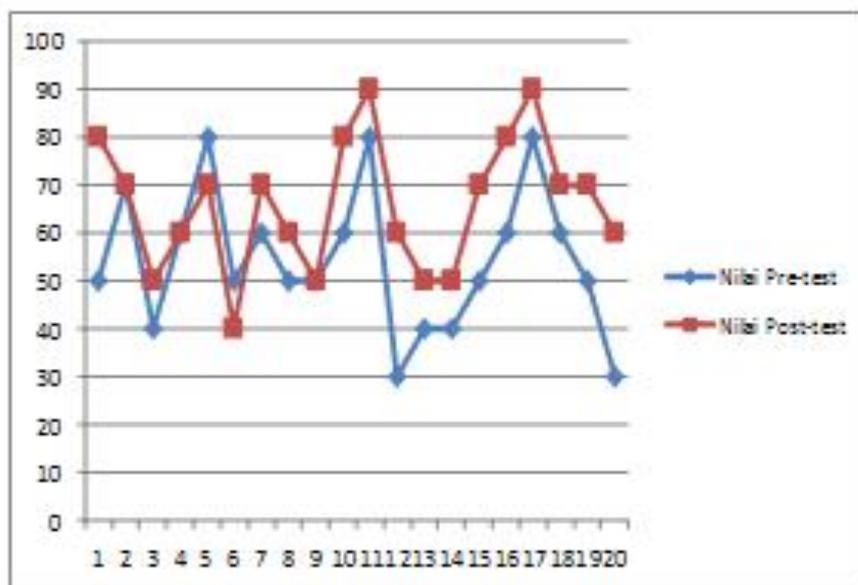
Tabel 1  
Hasil Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Peserta Pelatihan

kegiatan PKM pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis *IT* ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner persepsi kepada peserta pelatihan. Hasil dari kuesioner respon peserta pelatihan tersebut di analisis dan selanjutnya dideskripsikan.

Pendeskripsian respon dibagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek materi pelatihan, aspek narasumber, aspek pengelolaan.

Berdasarkan gambar 5 aspek materi pelatihan di atas menunjukkan bahwa sebanyak 89% peserta pelatihan merasa sangat puas, 9% peserta pelatihan merasa puas, dan 2% peserta pelatihan merasa cukup dengan aspek materi pelatihan yang diberikan oleh tim pelaksana PKM. Pada aspek materi pelatihan tidak terdapat peserta pelatihan yang merasa tidak puas dan sangat tidak puas. Materi pelatihan yang

dipaparkan oleh narasumber (tim pelaksana PKM) dipaparkan secara berurutan dan berpedoman pada tujuan pelatihan yaitu merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis *IT* dimana seluruh peserta juga sudah mengetahuinya sebelum pelaksanaan pelatihan karena sudah terdapat sosialisasi yang dibantu oleh mitra bahwa peserta pelatihan sudah mempersiapkan bahan-bahan materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran atau mata pelajaran yang diampu sehingga pada saat pelaksanaan pelatihan mudah untuk mempraktekkan secara langsung rancangan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *ScreenCast O Matic* yang sudah dipaparkan oleh narasumber. Selain itu materi pelatihan pada umumnya mampu meningkatkan penge-



Gambar 4  
Kenaikan nilai dari nilai *pre test* dan *post test* peserta pelatihan

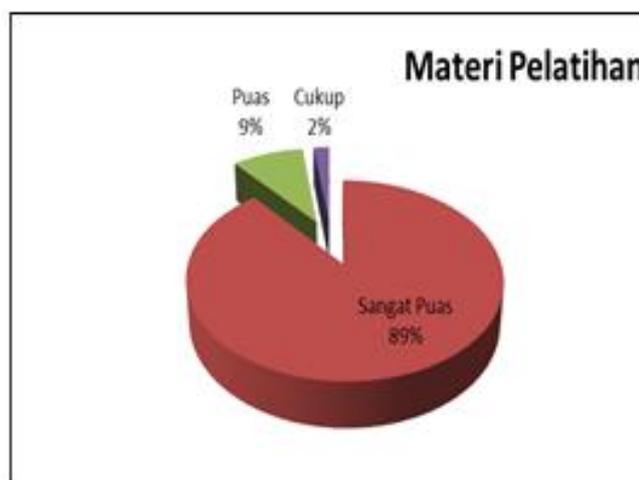
tahuan dan ketrampilan, peserta pelatihan juga selalu mempunyai kesempatan untuk mendapatkan umpan balik dan meningkatkan *skill* dalam merancang media pembelajaran karena metode yang digunakan tim pelaksana PKM selain tanya jawab adalah diskusi dan pendampingan untuk praktek secara langsung dalam merancang media pembelajaran dengan salah satu aplikasi yaitu aplikasi *Powtoon* atau aplikasi *Screencast O Matic*

Aspek yang kedua adalah dari sisi narasumber pelatihan. Hasil persepsi peserta pelatihan terkait aspek narasumber pelatihan terdapat pada gambar 6.

Berdasarkan gambar 6 aspek narasumber di atas menunjukkan bahwa sebanyak 82% peserta pelatihan merasa sangat puas, 14% peserta pelatihan merasa puas dan 4% peserta

pelatihan merasa cukup. Peserta pelatihan merasakan sangat puas dengan narasumber karena narasumber menggunakan bahasa yang komunikatif dengan penyajian yang jelas dan mudah dipahami, menyenangkan atau variatif dalam penyampaian materi serta memberikan kesempatan bertanya atau menyampaikan pendapat kepada para peserta pelatihan, serta mendorong partisipasi peserta pelatihan dalam diskusi, demonstrasi dan percobaan atau praktik secara langsung pembuatan rancangan media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *Screencast O Matic*.

Aspek yang ketiga adalah aspek pengelolaan. Aspek pengelolaan dalam hal ini berhubungan erat dengan tempat atau fasilitas dalam pelaksanaan pelatihan. Hasil analisis



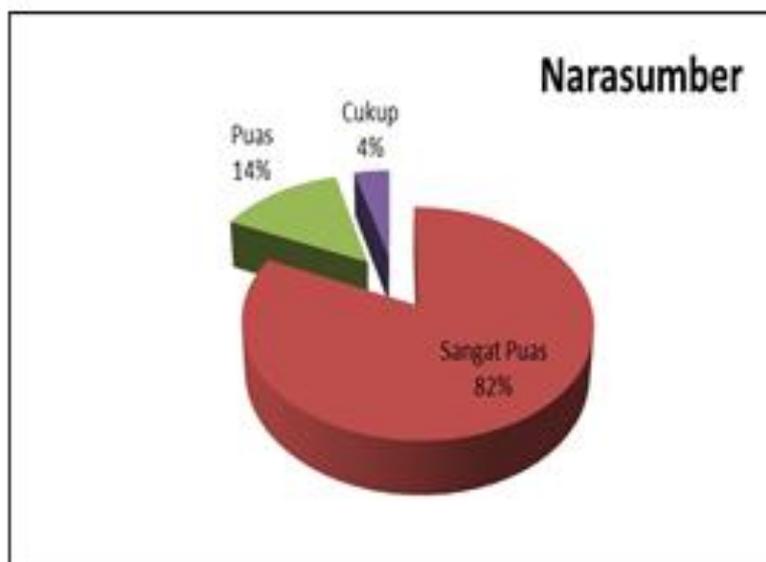
Gambar 5  
Aspek Materi Pelatihan

kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar peserta pelatihan sangat puas dan puas terhadap pengelolaan pelatihan. Hanya saja terdapat 5% peserta merasa cukup puas. Hal ini dikarenakan pada aspek fasilitas yang diberikan terutama berkaitan dengan jaringan wifi yang kurang begitu lancar dan beberapa komputer yang digunakan oleh peserta pelatihan tidak bisa tersambung pada jaringan internet sekolah yang disediakan oleh panitia dari MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) sehingga hal ini pun sedikit menghambat pelaksanaan pelatihan. Aspek pengelolaan tersebut dapat dilihat pada gambar 7.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan PKM pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT berjalan dengan baik dan sesuai

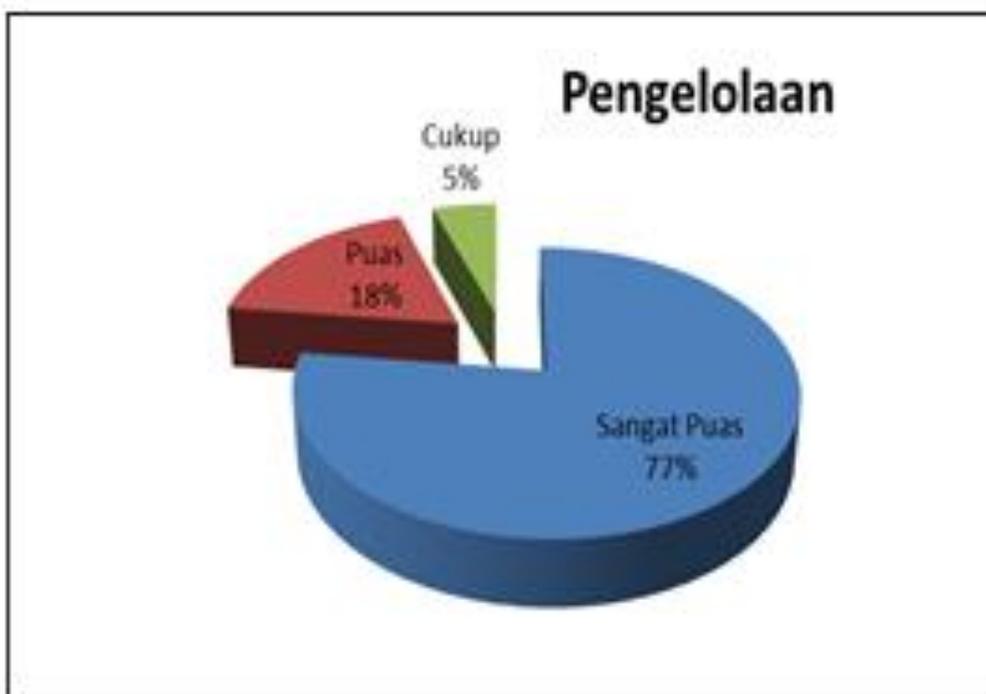
dengan perencanaan yang sudah disusun oleh tim pelaksana PKM. Adapun kesimpulan berdasarkan deskripsi hasil dan pemecahan masalah adalah: 1) pelaksanaan PKM bertempat di SMK Negeri 1 Bangkalan yang bertujuan memberikan kemudahan bagi peserta pelatihan PKM dalam merancang sebuah media pembelajaran yang berkualitas, lebih menarik, variatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Luaran kegiatan PKM ini adalah sebanyak 12 orang peserta dari total 20 orang peserta pelatihan yang mampu menghasilkan rancangan media pembelajaran dengan menggunakan salah satu aplikasi yaitu aplikasi *Powtoon* dan aplikasi *Secreencast O Matic*. Pelaksanaan kegiatan PKM bekerjasama dengan dua mitra, yaitu MKKS SMK Kabupaten Bangkalan dan ketua MGMP Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran



Gambar 6  
Aspek Narasumber

(OTKP) Kabupaten Bangkalan, 2) hasil persepsi peserta pelatihan merasakan sangat puas terhadap pelatihan yang diberikan terkait dengan aspek materi pelatihan, aspek narasumber, dan aspek pengelolaan, 3) sebanyak 60% peserta pelatihan mengumpulkan media pembelajaran yang sudah disusun sebagai bentuk *output* dari kegiatan PKM ini

Untuk pelaksana kegiatan PKM berikutnya berkaitan dengan Pelatihan merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT maka saran yang bisa diberikan adalah 1) perlu adanya koneksi internet *online* yang lancar dan computer atau laptop *compatible* dengan program atau aplikasi yang digunakan, 2) peserta pelatihan harus berani mengeksplere kreativitas diri sendiri untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik, variatif dan interaktif, 3) perlu adanya kepercayaan diri pada peserta pelatihan bahwa mereka pasti bisa merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT 4) perlu adanya pelatihan lanjutan terkait perancangan media pembelajaran *audio visual* berbasis IT dengan aplikasi program yang lebih bervariasi selain menggunakan aplikasi Powtoon dan aplikasi Screencast O Matic, 5) merancang media pembelajaran *audio visual* berbasis IT akan mudah dipraktik-



Gambar 7 Aspek Pengelolaan

kan jika setiap bahan-bahan yang dibutuhkan misalnya materi berupa teks, grafik, tabel, gambar, maupun pendukung yang lain berupa video, music sudah dipersiapkan sebelumnya oleh peserta pelatihan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, G. (2012). The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. *Creative Education*, 3(3), 304–308. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.33048>.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Graham, B. (2015). *Power up your PowToon Studio project*. Packt Publishing Ltd.
- Julianingrum, I. R., Muchsini, B., & Adi., W. (2015). Model Pembelajaran Artikulasi dengan Media Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*.
- Lang, G., & Ceccucci, W. (2014). Information Systems Education Journal. *Information Systems Education Journal*, 12(1).
- Mayer, R. (2001). (2001). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating powtoon as a learning activity into a course on technological innovations as didactic resources for pedagogy programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(6), 120–131. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Peterson, E. (2007). Incorporating screencasts in online teaching. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 8(3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v8i3.495>
- Poggiali, J. (2018). Student responses to an animated character in information literacy instruction. *Library Hi Tech*, 36(1), 29–42. <https://doi.org/10.1108/LHT-12-2016-0149>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenamedia.
- Sudjana, N. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugar, W., Brown, A., & Luterbach, K.

(2010). Examining the anatomy of a screencast: Uncovering common elements and instructional strategies. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 11(3), 1–20. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v11i3.851>

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pograman Multimedia Kreatif*. Jember: Cerdas Ulet.