

Pelatihan Aplikasi Powtoon Pada Guru-Guru SMK Negeri 3 Jayapura

Happy Lumbantobing*¹, Dewi Kristika Findia Ning Tyas², Marthinus Yohanes Ruamba^{3,a}, Ronaldo Kho⁴, Bettisari Napitupulu⁵, Ida Mariati Hutabarat^{6,b}, Jonner Nainggolan^{7,c}, Irfan Wahyudi^{8,d}, Gracea Novalia Patrouw⁹, Mario Aloysius Utukaman¹⁰, Muh. Tahir¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Program Studi Magister Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Cenderawasih;
^{a,b,c,d} Program Studi Matematika, FMIPA, Universitas Cenderawasih;

e-mail: *¹happytobing1968@gmail.com, ²dewikristikafindy19@gmail.com,
³marthinusruamba94@gmail.com, ⁴ronaldoankho@gmail.com,
⁵napitupulubettisari@gmail.com, ⁶ida_mariati@yahoo.com, ⁷jonner2766@gmail.com,
⁸irfanwahyudi2408@gmail.com, ⁹graceanovalia@gmail.com, ¹⁰mario.utukaman00@gmail.com,
¹¹tahirgwabe@gmail.com

Abstrak

Kemajuan ilmu dan teknologi saat ini menuntut para guru agar melek teknologi. Dengan pemahaman dan penggunaan teknologi dengan baik diharapkan berimplikasi pada siswa yang diajar. Siswa perlu dibekali dengan pengetahuan dan pemahaman teknologi yang tepat guna dan berhasil guna, agar mampu menerapkan teknologi dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu program yang digunakan dalam pembelajaran untuk menarik dan mempermudah pemahaman siswa adalah Aplikasi Powtoon. Powtoon adalah merupakan aplikasi online yang tersedia di internet dan memiliki fungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi ataupun sebagai media pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman guru-guru SMK Negeri 3 Jayapura dalam mengimplementasikan Powtoon, diharapkan menjadi salah satu pilihan alternatif untuk membantu peserta didik dan guru untuk mempelajari matematika dengan mudah dan menyenangkan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa (1) Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar, (2) Semua peserta mampu memahami materi yang disampaikan, dan (3) Guru/peserta dapat mempraktekkan langsung Powtoon.

Kata kunci: Aplikasi Powtoon, guru.

*Penulis korespondensi.

Abstract

Current advances in science and technology require teachers to be technologically literate. By understanding and using technology well, it is hoped that it will have implications for the students being taught. Students need to be equipped with knowledge and understanding of appropriate and effective technology, so they are able to apply technology to solve problems in everyday life. One of the programs used in learning to attract and facilitate students' understanding is the Powtoon application. Powtoon is an online application available on the internet and functions as a video making application for presentations or as a learning medium. This service activity was carried out with the aim of increasing the ability and understanding of SMK Negeri 3 Jayapura teachers in implementing Powtoon. It is hoped that it will become an alternative choice to help students and teachers to learn mathematics easily and happily. The results of the service showed that (1) The activities ran smoothly, (2) All participants were able to understand the material presented, and (3) Teachers/participants were able to practice Powtoon directly.

Keywords: Powtoon application, teacher.

*Corresponding author.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini, menuntut ketersediaan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yang siap pakai di lapangan. Penyiapan SDM yang berkualitas dilakukan secara dini dan berjenjang mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Sekolah dasar sebagai tingkat pendidikan dasar merupakan wadah untuk dimulainya penanaman, pemahaman, dan penumbuhan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi yang sederhana [1]. Pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dasar yang akan berimplikasi pada terbentuknya pola pikir logis, kritis, dan kreatif. Pola-pola pikir tersebut digunakan peserta didik untuk mampu menyelesaikan ataupun memecahkan masalah-masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari [2].

Di era industri 4.0, banyak penemuan-penemuan teknologi yang mempermudah masyarakat untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah. Di bidang pendidikan dan pembelajaran telah banyak temuan berbasis teknologi yang dikembangkan. Salah satu temuan berbasis teknologi adalah software media pembelajaran [3]. Software media pembelajaran tersebut digunakan untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan di kelas. Agar guru dengan mudah dan lugas menggunakan software media pembelajaran, perlu adanya suatu pelatihan.

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang banyak digunakan untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari [4]. Melihat betapa pentingnya matematika, sehingga matematika perlu diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan menengah, bahkan digunakan di jenjang pendidikan tinggi. Matematika yang diajarkan di jenjang persekolahan disebut matematika sekolah. Menurut [5], matematika sekolah adalah unsur-unsur matematika yang dipilih guna menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa.

Melihat betapa pentingnya matematika perlu dipelajari, tetapi di lain sisi matematika memuat objek-objek kajian yang abstrak berupa fakta, konsep, prinsip, ataupun skill. Sehingga di jenjang persekolahan, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami objek-objek matematika. Terdengar suara-suara dalam kehidupan sehari-hari yang dikeluhkan oleh orang tua siswa maupun siswa itu sendiri bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Banyak orang yang alergi terhadap matematika.

Upaya-upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah dengan berbagai strategi pembelajaran,

pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, model mengajar, ataupun teknik mengajar yang telah diberikan kepada guru-guru matematika melalui pelatihan-pelatihan. Dengan harapan agar guru mampu mengajarkan matematika dengan suasana menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Upaya-upaya tersebut masih saja terhadang oleh keluhan-keluhan siswa tentang matematika sulit dipelajari.

Salah satu cara yang perlu dilakukan oleh guru adalah membuat pembelajaran menyenangkan. Model pembelajaran yang turut membuat suasana pembelajaran menyenangkan adalah dengan menerapkan aplikasi-aplikasi pembelajaran berbasis teknologi [6]. Salah satu aplikasi berbasis teknologi adalah Powtoon [7]. Dengan diterapkannya aplikasi Powtoon dalam pembelajaran matematika, peserta didik menjadi tertarik dan senang mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga terjadi transfer belajar yang bermuara pada teretensinya konsep-konsep matematika pada memori jangka panjang (Long Term Memory) peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul: Pelatihan Aplikasi Powtoon Pada Guru-Guru SMK Negeri 3 Jayapura.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah berupa kegiatan pelatihan. Langkah – langkah pada kegiatan yang dilakukan selama pengabdian, antara lain :

- (1)Menyusun modul materi Pelatihan Aplikasi Powtoon Pada Guru-guru SMK Negeri 3 Jayapura. Kegiatan penyusunan oleh Ketua dan Anggota Pengabdian.
- (2)Membuat rancangan program penerapan Powtoon di komputer. Kegiatan pembuatan rancangan program dilakukan oleh Ketua dan Anggota Pengabdian.
- (3)Melaksanakan pelatihan sesuai jadwal yang ditentukan. Kegiatan pelaksanaan pelatihan oleh Ketua dan Anggota Pengabdian di sekolah sasaran.
- (4)Melakukan simulasi bagi guru-guru yang telah dilatih untuk menggunakan Aplikasi Powtoon dalam pembelajaran matematika sesuai dengan Lembar Tugas Kerja (LTK). Kegiatan simulasi oleh Ketua dan Anggota Pengabdian.
- (5)Di akhir kegiatan program pengabdian, diadakan evaluasi melalui tes tertulis secara keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pelatihan. Kegiatan evaluasi dilakukan oleh Anggota Pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMK Negeri 3 Jayapura pada bulan Oktober 2023. Berikut ini adalah hasil kegiatan yang dilaksanakan.

- (1) Pada awal kegiatan, dilakukan pengenalan dengan para bapak/ibu guru, tim pengabdian menyampaikan maksud dan tujuan dilaksanakan kegiatan pengabdian di SMK Negeri 3
- (2) Kegiatan selanjutnya adalah penjelasan materi pengabdian tentang Pengenalan Aplikasi Powtoon.
- (3) Setelah kegiatan simulasi, dilakukan ruang tanya jawab. Beberapa peserta mengajukan beberapa pertanyaan yang terkait dengan Pengenalan Aplikasi Powtoon.
- (4) Melakukan evaluasi berupa tes lisan untuk melihat seberapa jauh pemahaman peserta kegiatan tentang Pengenalan Aplikasi Powtoon
- (5) Materi tentang Pengenalan Aplikasi Powtoon terdapat pada Lampiran 4 dan foto-foto kegiatan pada lampiran 1.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung dengan lancar dan sangat diminati oleh para peserta karena materi yang diberikan merupakan hal yang baru dan belum pernah diketahui oleh peserta kegiatan pengabdian.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi akhir program untuk mengetahui tingkat keberhasilan secara lisan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

- (1) Semua materi pelatihan telah tersedia.
- (2) Semua peserta mampu memahami materi yang disampaikan.
- (3) Guru/peserta dapat memahami Pengenalan Aplikasi Powtoon melalui kegiatan simulasi.

Melihat bahwa hasil kegiatan pengabdian dilaksanakan berjalan dengan lancar, saran dari peserta kegiatan agar tim pengabdian dapat melakukan kegiatan Pengenalan Aplikasi Powtoon dengan topik yang lain di sekolah mereka.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat diberikan simpulan sebagai berikut: (1) Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar, (2) Semua peserta mampu memahami materi yang disampaikan, (3) Guru/peserta dapat membuat media pembelajaran dengan Aplikasi Powtoon melalui kegiatan simulasi.

Pelatihan pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran dalam menjawab tantangan pembelajaran di Era Industri 4.0.

5. SARAN

Melihat pelaksanaan kegiatan pengabdian sangat diminati oleh peserta (guru) dan adanya saran dari peserta kegiatan agar tim pengabdian dapat melakukan kegiatan Pengenalan Aplikasi Powtoon pada topik yang lain di sekolah mereka, sehingga perlu dilakukan kegiatan pengabdian yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Cenderawasih yang telah memberikan dukungan dana dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya."* Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- [2] N. N. Surasa, M. Witjaksono, and S. H. Utomo, "Proses Belajar Siswa Dalam Meningkatkan," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 2, no. 1, pp. 78–84, 2017, [Online]. Available: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8443>
- [3] Nurchaili, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 16, no. 6, pp. 648–658, 2010, doi: 10.24832/jpnk.v16i6.493.
- [4] Sudrajat, "Peranan Matematika Dalam Perkembangan IPTEK," *The power Math. All Apl.*, pp. 1–12, 2008.
- [5] R. Soejadi, *Miskonsepsi dalam Pengajaran Matematika (pokok-pokok tinjauan dikaitkan dengan konstruktivisme)*. Surabaya: IKIP Surabaya, 2000.
- [6] B. Warsita, "Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif," *J. Teknodik*, vol. XIV, no. 1, pp. 062–073, 2018, doi: 10.32550/teknodik.v14i1.452.
- [7] N. P. M. D. Purnami, N. W. W. Sulianingsih, and N. P. E. Widyantari, "Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi," *Semin. Nas. "Digital Learn. Merdeka Belajar Kampus Merdeka Strateg. dan Inov. Pembelajaran,"* no. 1, pp. 25–31, 2022.