

## **Pendampingan Pembuatan Video Animasi bagi Guru di MBS Rappang**

<sup>1</sup>Suhartini Khalik, <sup>2</sup>Suardi Zain, <sup>3</sup>Usman M., <sup>4</sup>Suleha Ecce, <sup>5</sup>Buhari, <sup>6</sup>Nadirah,  
<sup>7</sup>Amalia, <sup>8</sup>Andi Nafisah, <sup>9</sup>Suhendra

<sup>1-6</sup> Dosen FKIP, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang  
[skhalik23@gmail.com](mailto:skhalik23@gmail.com)

<sup>7-9</sup> Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

---

**Abstract.** 21st century learning has a characteristic that is the establishment of a relationship between science and technology. Regarding the use of information and communication technology (ICT) in education, which has been a determining factor for the speed and success of education. One of the learning media that can be used in 21st century learning is powtoon. Powtoon is a web application that has many interesting features. With these interesting features, powtoon can be an interesting learning media and motivate students to learn. Teachers will also be innovative in packaging learning materials using the powtoon application. Assistance activities for making animated video learning media are carried out in SMP, SMA, and SMK Muhammadiyah Rappang. The methods used in the mentoring are observing partner conditions, assisting in making animated video learning media with the Powtoon application, assignments, as well as evaluation and reflection.

**Abstrak.** Pembelajaran abad 21 memiliki ciri yaitu terjalinya hubungan antara ilmu pengetahuan dan teknologi. Terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam dunia pendidikan, yang selama ini menjadi faktor penentu kecepatan dan keberhasilan pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran abad 21 yaitu *powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi web yang memiliki banyak fitur menarik. Dengan adanya fitur-fitur menarik tersebut, *powtoon* bisa menjadi media pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Guru pun akan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon*. Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran video animasi dilaksanakan di SMP, SMA, dan SMK Muhammadiyah Rappang. Metode yang dipakai dalam pendampingan yaitu observasi kondisi mitra, pendampingan pembuatan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *powtoon*, penugasan, serta evaluasi dan refleksi.

---

**Keywords:**

21st century learning;  
Powtoons; innovative

**Corresponden author:**

Email: [skhalik23@gmail.com](mailto:skhalik23@gmail.com)



artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY -4.0

---

## Pendahuluan

Pada abad ke-21, kita menghadapi banyak tantangan dalam menciptakan sistem pendidikan yang dapat membantu menghasilkan pemikir yang mampu berpartisipasi dalam membangun tatanan ekonomi dan sosial yang sadar pengetahuan seperti warga negara di abad ke-21. Tentu saja dalam rencana berwawasan ke depan dan tindakan kita, kita seharusnya tidak berpaling dari kenyataan yang mengikat kita pada realitas kehidupan (BSNP, 2010:22). Berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan, menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang berubah. Tetapi ada juga orang-orang yang melihatnya sebagai tantangan, hambatan, atau cara lain untuk menghadapinya tergantung pada kemampuan dan bentuk seseorang.

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang dirancang bagi generasi abad 21 untuk mengikuti perkembangan teknologi terkini. Apalagi dalam ranah komunikasi yang sudah memasuki sendi-sendi kehidupan. Salah satu ciri yang menonjol dari abad 21 adalah dunia ilmu pengetahuan dan teknologi semakin terjalin, sehingga sinergi antara keduanya semakin cepat. Adapun pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan, mengarah pada penyatuan dimensi “ruang dan waktu”, yang menentukan kecepatan dan keberhasilan pendidikan, penguasaan manusia terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menghadapi abad 21, proses pembelajaran diharapkan mampu membentuk peserta didik yang memiliki *softskill* untuk yang dikenal dengan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving*, dan *Creativity And Innovation*) Sugiarti dan Kurniawati (2019). Selain itu, perlu dipahami pula bahwa dalam pembelajaran setiap peserta didik dibekali dengan tiga modalitas dalam belajar, yaitu visual, auditori, dan kinestetik (De poter, 2000). Hal tersebut berarti pembelajaran yang sebelumnya hanya berfokus pada guru mengalami pergeseran menuju ke pendekatan pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Adanya sejumlah keterampilan yang dituntut dimiliki setiap warga negara untuk hidup di abad 21 memberikan implikasi pada dunia pendidikan untuk menyajikannya suatu perubahan. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional harus direvisi dengan merancang pembelajaran modern yang lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan era revolusi industri 4.0.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini berimplikasi pada banyaknya media pembelajaran berupa *software* yang dapat memudahkan kita untuk melakukan presentasi, seperti Power Point, Prezi, dan Powtoon. Namun, selama ini hanya Power Point yang sering digunakan. Padahal masih banyak software lain yang lebih menarik dan mudah untuk diimplementasikan termasuk *Powtoon* (Kamila, 2019).

Beberapa penelitian telah menyarankan untuk menggunakan aplikasi powtoon. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ernalida, dkk. pada tahun 2018 dengan judul penelitian “*Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dapat mempermudah peserta didik menyerap materi karena

penyajian materi lebih menarik. Selanjutnya, penelitian serupa dilakukan oleh Evi Deliviani dengan berjudul “Aplikasi *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya”. Hasil penelitian menggambarkan bahwa aplikasi *Powtoon* memiliki manfaat diantaranya: (a) pembelajaran yang efektif; (b) prestasi belajar peserta didik meningkat; (c) meningkatnya motivasi belajar peserta didik; (d) meningkatnya skill guru untuk menyusun pembelajaran yang lebih menarik. Hasil penelitian ini pun menunjukkan kekurangan aplikasi *Powtoon* seperti ketergantungan pembelajaran pada tersedianya dukungan sarana teknologi (internet, komputer, dan gawai) serta penyampaian materi menjadi terbatas dikarenakan waktu yang tersedia singkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menindaklanjuti penelitian tersebut dengan melakukan pengabdian masyarakat dengan judul “Pendampingan Pembuatan Video Animasi bagi Guru di MBS Rappang”. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini yaitu Muhammadiyah Boarding School (MBS) Rappang yang terdiri atas: SMP, SMA, dan SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang yang berlokasi di kota Rappang, Kecamatan Pancarijang Kabupaten Sidenreng Rappang. Selama ini, sekolah mitra telah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Namun, penggunaan media tersebut terkadang masih belum menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, tim dari Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang melakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif yaitu media pembelajaran video animasi. Adapun video animasi yang akan dipakai pada pengabdian ini yaitu *Powtoon*.

*Powtoon* adalah media presentasi animasi berupa layanan web. Sebagai layanan untuk membuat presentasi, *powtoon* memiliki banyak "animasi" yang dapat digunakan untuk mempercantik presentasi. Banyak kemudahan yang dapat diperoleh dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran. Salah satu manfaat tersebut yaitu guru lebih terampil untuk mengelola pembelajaran dan menarik serta memudahkan peserta didik memahami pelajaran (Deliviana, 2017). Selain itu, aplikasi *powtoon* juga dapat memudahkan guru untuk menyusun materi ajar dengan memanfaatkan berbagai fitur menarik sehingga penyajian materi pembelajaran lebih menarik.

Mengenai kelebihan *powtoon*, Kamila (2019) juga memaparkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi tersebut. Kelebihan dari aplikasi *powtoon* adalah: (1) memiliki animasi yang keren; (2) aplikasi *powtoon* cocok untuk digunakan tingkat sekolah karena dapat menghilangkan kebosanan melalui animasi; (3) hasil yang sangat menyenangkan bila disertai dengan musik latar yang bagus; (4) interaksi; (5) melibatkan semua indera penglihatan dan pendengaran (berbeda cara); (6) penggunaan yang sebenarnya; (7) kerjasama; (8) dapat digunakan dalam kelompok besar; (9) lebih beragam; (10) dapat memberikan umpan balik; dan (11) pengguna termotivasi.

Kelemahan dari aplikasi *powtoon* ini adalah: (1) penyajian menggunakan *powtoon* kurang efektif terutama di tingkat universitas karena waktu penggunaan yang singkat, sehingga sulit bagi mahasiswa untuk memahami materi yang diberikan; (2) proses produksi membutuhkan koneksi internet dan memakan waktu lama; (3) tidak dapat menerima musik latar langsung dari aplikasi, jika dilakukan itu akan kosong dan harus memulai dari awal; (4) perlu disesuaikan antara peralatan dan kebutuhannya; (5) memerlukan dukungan tenaga profesional untuk mengoperasikan aplikasi.

## Metode

Pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh tim dosen dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang (UMSR) yang terdiri atas: Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Teknologi Pendidikan, dan Pendidikan Bahasa Inggris, serta mahasiswa. Pengabdian

masyarakat ini adalah salah satu usaha untuk mengembangkan IPTEK. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan ini diharapkan dapat mengenalkan dan meningkatkan literasi ICT (baik bagi guru maupun peserta didik) dengan pemanfaatan aplikasi *powtoon* di Muhammadiyah Boarding School (MBS) Rappang.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Senin, 25 Oktober 2021 di MBS Rappang yang diikuti oleh tiga sekolah di MBS Rappang, yaitu SMP Muhammadiyah Rappang, SMA Muhammadiyah Rappang, dan SMKS Muhammadiyah Rappang. Guru yang ikut serta dalam kegiatan sebanyak 32 orang, yang terdiri atas 11 orang guru SMK, 11 orang guru SMA dan 10 orang guru SMP. Metode yang dipakai dalam pelatihan dan pendampingan yaitu observasi, pelatihan dan pendampingan, penugasan, evaluasi, dan refleksi. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal mitra sebelum mengikuti kegiatan. Hasil observasi digunakan untuk menyusun kegiatan sesuai kebutuhan mitra. Pelatihan dilakukan melalui metode ceramah untuk menjelaskan pentingnya inovasi media pembelajaran, animasi dan video animasi, pengenalan aplikasi Powtoon. Pendampingan dilakukan melalui Whats App Group dan Zoom untuk mendampingi mitra dalam menggunakan Aplikasi Powtoon. Penugasan bertujuan untuk mengetahui pemahaman mitra tentang Aplikasi Powtoon. Evaluasi bertujuan untuk menilai hasil produk video animasi, baik konten maupun desain. Refleksi digunakan untuk mengetahui kendala dalam menggunakan aplikasi (Rosiyanti, 2021; Subawa et al., 2021; Suleha et al., 2020).

## **Hasil dan Pembahasan**

Sebelum melakukan pengabdian, tim pengabdian mengamati kebutuhan guru dalam PBM. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada titik tertentu mereka harus menghadapi kebosanan peserta didik ketika mengajar mata pelajaran. Hampir semua peserta didik aktif menggunakan jejaring sosial. Artinya siswa sudah “melek” tentang teknologi informasi. Beberapa peserta pelatihan (guru) percaya bahwa peserta didik memahami penggunaan teknologi informasi (terutama jejaring sosial) lebih baik daripada guru (AR et al., 2021; Ermawati & Umasugi, 2021; Subawa et al., 2021). Namun, aktivitas peserta didik seringkali mengganggu orientasi dan konsentrasi. Tim pengabdian memaknai kondisi ini sebagai tantangan sekaligus peluang. Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk menjawab tantangan tersebut. Kemudian, tim membangun konsep pelatihan/pendampingan untuk guru MBS Rappang.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh tim dari UMSR (dosen dan mahasiswa) yang terdiri atas enam orang dosen dan tiga orang mahasiswa. Peserta pelatihan terdiri atas guru-guru di MBS Rappang. Selanjutnya, anggota tim membekali guru dengan materi terkait dengan inovasi pembelajaran, pengenalan aplikasi powtoon, serta pemanfaatan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran kepada guru-guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada Senin, 25 Oktober 2021 di MBS Rappang yang terdiri atas 10 orang guru SMP, 11 orang guru SMA, dan 11 orang guru SMK Muhammadiyah Rappang. Adapun tahapan pelaksanaan pelatihan meliputi: (1) pemaparan materi awal tentang pentingnya inovasi dalam pembelajaran dibawakan oleh Suleha; (2) materi tentang aplikasi *powtoon* dengan dan contoh yang telah dirancang oleh tim dibawakan oleh Suhartini Khalik dan Suardi Zain; (3) setelah materi selesai, tim mengumpulkan umpan balik dari peserta pelatihan dan memberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah diterima; (4) tim kemudian merespon dan menawarkan solusi terhadap permasalahan yang dialami peserta untuk menggunakan aplikasi *powtoon*; (5) setelah peserta mengetahui langkah penggunaan powtoon, tim memaparkan kaitan antara media *powtoon* dengan pembelajaran; (6) tim memberikan konten atau contoh materi

yang dapat diinput pada aplikasi *powtoon*; (7) terakhir, tim memberikan pelatihan kepada peserta untuk membuat materi yang dapat dimasukkan ke aplikasi *powtoon*.

Kegiatan selanjutnya adalah pendampingan yang dilakukan secara langsung maupun melalui WhatsApp yang dilakukan dengan tahapan: (1) tim mengamati guru dalam melakukan latihan yang diberikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya lancar menggunakan *powtoon* sebagai media pembelajaran; (2) tim membantu guru dalam menggunakan *powtoon* sebagai media pembelajaran; (3) tim menugaskan kepada peserta untuk menuntaskan pengembangan materi pembelajaran dengan media *powtoon*; (4) Langkah terakhir adalah mendiskusikan kendala dalam pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi *powtoon* berupa evaluasi serta refleksi kegiatan.

Berdasarkan pengamatan selama pendampingan, ditemukan fakta bahwa peserta pelatihan terkesan dan tertarik dengan pelatihan yang diberikan. Mereka pun senang dengan kegiatan tersebut karena pelatihan tidak hanya di hari itu saja, melainkan masih berkelanjutan dengan pendampingan beberapa hari kemudian untuk menuntaskan tugas materi lengkap yang akan dikemas dengan aplikasi *powtoon*.

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan memberikan manfaat paling tidak dari dua pihak yaitu tim instruktur dan peserta pelatihan. Dari sisi tim instruktur diperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap kendala maupun hambatan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran. Selain itu, memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi *powtoon* dapat menjadi sarana aktualisasi diri tim instruktur. Dari sisi peserta, memberikan solusi terhadap kendala dan hambatan yang dihadapi pada pembelajaran terutama menghadapi kejenuhan peserta didik. Selain itu, dengan mengenal produk teknologi informasi berupa aplikasi *powtoon* juga turut memberikan peran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.



## Simpulan dan Saran

Kondisi pembelajaran abad 21 dipenuhi dengan tantangan. Menghadapi tantangan tersebut, kita dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memberikan konstribusi untuk menghasilkan pemikir-pemikir yang mampu berpartisipasi dalam membangun tatanan sosial dan ekonomi yang memiliki pengetahuan selayaknya warga negara di abad 21. Tuntutan tersebut berimplikasi pada tugas guru yang harus lebih inovatif dan kreatif dalam menjalankan tugasnya. Guru yang kreatif dan inovatif akan mampu mengatasi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran. Kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran salah satunya disebabkan karena keaktifan mereka menggunakan media sosial. Keaktifan menggunakan media sosial berakibat pada kurangnya konsentrasi dan perhatian dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan dan peluang bagi tim pengabdian dari FKIP UMSR. Pengabdian yang dilakukan berupa pelatihan dan pendampingan bagi guru di MBS Rappang dalam pembuatan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi powtoon. Selama pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, peserta antusias dan termotivasi untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi powtoon untuk membuat materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengabdian di atas, maka melalui kesempatan ini disarankan kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam merancang materi pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan peserta didik. Salah satu media yang dapat menjadi rekomendasi membuat materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif adalah aplikasi powtoon.

## Daftar Rujukan

- Anggita, Zulfah. (2020). Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi *Covid-19*. *Jurnal*. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfik>.
- AR, R. A., Murtafiah, Mahmud, N., & Amin, N. (2021). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia bagi Guru SDN INP 055 Kandeapi. *J.A.I: Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(3), 46–52.
- BSNP. (2010). Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA dan MA. Diakses dari laman web tanggal 3 Februari 2017 dari: [http://bsnpindonesia.org/id/page\\_id=103/3februari2017](http://bsnpindonesia.org/id/page_id=103/3februari2017).
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- De Porter, B. (2000). *Quantum Learning (cetakan VII)*. Bandung: Mizan Media Utama
- Ermawati, & Umasugi, S. M. (2021). Implementasi Media Powtoon di Era Pandemi di SMA Negei 1 Imogiri. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat Tahun 2021 Lembaga Penelitian, Pengembangan, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP3M)*, 123–128.
- Ernalida, D. (2010). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2).
- [Harys Imanulloh](https://www.tripven.com/pembelajaran-abad-21/). (2021). Pembelajaran Abad 21. *Online*. <https://www.tripven.com/pembelajaran-abad-21/>
- Kamila, Siti. (2019). Mengenal Aplikasi Powtoon. *Online*. [https://sitikamilah30.blogspot.com/2019/07/mengenal-aplikasi-powtoon\\_1.html](https://sitikamilah30.blogspot.com/2019/07/mengenal-aplikasi-powtoon_1.html)
- Mukminan. (2014). Tantangan Pendidikan di Abad 21. *Online*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-mukminan/ba-28-mkltp-unnesatantangan-pddk-di-abad-21.pdf>
- Online. Model Rancangan Pembelajaran Abad 21 dan Contohnya. <https://gurupengajar.com/klasifikasi-pembelajaran-abad-21.html>

- Rosiyanti, H. (2021). *Webinar Pengenalan Media Pembelajaran Powtoon Kepada Siswa dan Guru di MAN 1 Tangerang Selatan*. 1–6.
- Subawa, I. G. B., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2021). *Pembelajaran Menggunakan Powtoon untuk Guru- Guru SMP Negeri 4 Singaraja*. 381–387.
- Sugiarti dan Kurniawati. (2019). Penerapan Media Ajar Digital Berbasis 4c (*Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Dan. Creativity And Innovation*) dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 di Kalangan Guru Yayasan Mandiri Bersemi Jurnal Qardhul Hasan; Media Pengabdian kepada Masyarakat p-ISSN 2442-3726 e-ISSN 2550-1143 Volume 5 Nomor 2, Oktober 2019
- Suleha, S., Hanafi, M., Jumiati, & Nadirah. (2020). MALLOMO: Journal of Community Service Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Mendesain Bahan Ajar Berbasis Digital di SMAN 10 Sidrap. *Mallomo: Journal of Community Service*, 1(1), 50–55. <https://jurnal.umsrappang.ac.id/mallomo/index>