

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN *POWTOON* DAN *SCREENCASTIFY*

Sayed Fachrurrazi¹, Muhammad², Rizky Putra Phonna³, Yessi Apprilia⁴,
Munirul Ula⁵

^{1,3}Prodi. Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh, Aceh

²Prodi. Teknik Kimia Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh, Aceh

⁴Prodi. Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh, Aceh

⁵Prodi. Magister Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh, Aceh

*Email: munirulula@unimal.ac.id

ABSTRAK

Masa pandemi Covid-19 ini, dengan keharusan menjalankan kuliah daring, adanya kendala dalam mendesain sebuah media pembelajaran daring yang mudah digunakan guru dan mudah dipahami oleh siswa. Program pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan cara membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Powtoon* dan *Screencastify* kepada para guru yang dilakukan dengan cara pendampingan untuk meningkatkan kemampuan guru. Keberlanjutan program dikembalikan kepada guru yang mengikuti pelatihan untuk melanjutkan implementasi aplikasi pembelajaran ini setelah program selesai. Dari hasil kuesioner evaluasi hasil pelatihan, terlihat bahwa ada hasil positif dalam hal peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Hal ini ditunjukkan bahwa saat materi disampaikan, peserta diberikan pilihan untuk berlatih membuat video pembelajaran secara berkelompok dan individu menggunakan aplikasi *Powtoon* dan *Screencastify*. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan, karena kedua aplikasi ini baru digunakan untuk pembuatan video pembelajaran. Semua peserta merasa puas terhadap kegiatan ini dan mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali dimasa yang akan datang.

Kata Kunci: Covid-19, *powtoon*, *screencastify*, video pembelajaran

ABSTRACT

In time of the Covid-19 pandemic, with the necessity to run online lectures, there are obstacles in designing an online learning media that is easy to use by teachers and easy to understand by students. This community service program provides training on how to make learning videos by utilizing the Powtoon and Screencastify applications for teachers which is carried out by mentoring to improve teacher abilities. The sustainability of the program is fully returned to the teachers who participated in the training to continue the implementation of this learning application after the program is finished. From the results of the questionnaire evaluating the results of the training, it can be seen that there are positive results in terms of increasing competitiveness and values in the field of education for fostered partners. This is shown by when the material is delivered, participants are given the option to practice making learning videos in groups and individually using the Powtoon and Screencastify applications. The participants were very enthusiastic about participating in this training. This is because they have just used these two applications for making learning videos. All of them were satisfied with this activity and the participants hoped that there would be retraining activities in the future.

Key Words: Covid-19, *powtoon*, *screencastify*, video learning

PENDAHULUAN

Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19) memberikan perubahan besar pada sistem pendidikan. Metode pengajaran dan pembelajaran luring berubah menjadi pembelajaran daring. Hal ini didukung oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) yang mendesak perguruan tinggi untuk fleksibel dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di tengah situasi Covid-19. Selain itu, pada 17 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Surat Edaran No: 36962/MPK.A/HK/2020 tentang 'Pembelajaran secara daring' dan 'bekerja dari rumah' dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19.

Guru dituntut berinovasi di lingkungan sekolah dengan memanfaatkan teknologi dan informasi dalam melakukan pembelajaran secara daring. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah membuat media pembelajaran daring. Komputer atau laptop, ponsel pintar dan yang paling penting adalah paket internet digunakan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan ini. Program media pembelajaran dapat diunduh secara gratis, seperti *Whatsapp*, *Powtoon* dan *Zoom* merupakan beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan. Media pembelajaran berupa aplikasi android dapat membantu dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media ini untuk berbagi materi pembelajaran berupa *powerpoint* atau film, memberikan pekerjaan rumah dan berinteraksi dengan siswa.

Minimnya penguasaan teknologi dan jaringan internet dikalangan guru menjadi persoalan signifikan dalam pembelajaran saat ini (Aji, 2020). Tantangan ini ada sebagai akibat dari kurangnya latihan, sehingga diperlukan dukungan teman sejawat untuk membantu satu sama lain. Selain itu, di beberapa lokasi tempat tinggal siswa tidak memiliki koneksi internet yang baik. Hal ini diharapkan menjadi batu loncatan bagi guru yang ingin mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya dalam menghadapi pembelajaran daring. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif sesuai dengan kreativitas dari pengajar dan didukung oleh peserta didik (Dewi, 2016).

Sebagian kecil pendidik di SMK Negeri 3 Lhokseumawe juga mengalami kondisi ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru pada tanggal 15 Juli 2020 selama

Covid-19, sebagian besar guru menggunakan aplikasi *WhatsApp*, *YouTube* dan *Zoom* atau *Google Meet* untuk pembelajaran daring. Namun, guru mengalami beberapa kendala dan sebagian siswa kesulitan menggunakan aplikasi *Zoom*. Para siswa mengeluhkan aplikasi ini karena menghabiskan banyak paket data internet. Selain itu, banyak siswa yang belajar di rumah selama pandemi tidak memiliki akses internet yang baik untuk dapat mengikuti pembelajaran secara daring. Akibatnya, mayoritas guru memutuskan membuat grup *WhatsApp* yang dikhususkan untuk kelas mata kuliah masing-masing. Hal ini dikarenakan siswa dan guru dapat memanfaatkan *Grup WhatsApp* untuk berinteraksi, mentransfer file (*softcopy*) dan merekam *voice note*.

Berdasarkan permasalahan di atas, tim pengabdian mengusulkan untuk membuat media pembelajaran yang dapat diakses setiap saat dan tidak membuat kelas jenuh. Sehingga, para guru tidak hanya mengirimkan tugas atau materi kepada siswa melalui pesan teks tetapi berupaya membuat video pembelajaran yang menarik. Adapun di dalam video pembelajaran ini berisi video atau suara guru dan *slide power point*. Aplikasi *Google Classroom* dan *Screencastify* adalah dua aplikasi yang mudah digunakan. *Powtoon* adalah aplikasi yang lengkap yang desain untuk proses belajar mengajar menggunakan media online (Darwan., Hamidi, 2018). *Screencastify* merupakan aplikasi berbasis Java yang dapat digunakan untuk menghasilkan *screencast* di *Windows*, *Mac* dan *Linux*.

Bagi mitra, persoalan yang paling mendesak adalah bagaimana membangun media pembelajaran daring yang dapat: 1) dimanfaatkan dengan mudah oleh guru dan siswa. *Platform* aplikasi online yang digunakan tidak hanya sederhana tetapi tidak menghabiskan banyak paket internet. Hal ini harus diperhitungkan, karena para siswa juga mengikuti mata kuliah lainnya. Maka, secara tidak langsung mendukung rencana pemerintah untuk meringankan beban keuangan siswa di masa pandemi Covid-19; 2) meningkatkan kreativitas guru dan siswa. Siswa akan termotivasi untuk belajar secara mandiri, jika guru aktif membuat media pembelajaran. Guru sebagai pelaksana pembelajaran yang sudah beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0 harus sadar hal tersebut. Akibatnya, pendidik harus mendesain media pembelajaran berbasis teknologi tepat guna untuk memastikan siswa memiliki pengalaman belajar yang positif. Materi yang diberikan tidak hanya dalam format pdf atau *powerpoint*. Sehingga diharapkan

siswa akan tetap aktif dan tidak bosan saat mengikuti pelajaran secara daring; dan 3) meningkatkan kesadaran guru dan siswa tentang pentingnya pemanfaatan teknologi. Guru dan siswa menyadari perlunya menggunakan teknologi dan informasi di tengah pandemi Covid-19. Pendidikan yang semakin maju menjadikan proses adaptasi pembelajaran daring membantu pemerintah mewujudkan pendidikan yang lebih baik.

Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan teknologi untuk membuat pembelajaran berjalan lebih kondusif dan menarik selama pandemi Covid-19. Hal ini dapat dilakukan dengan mendesain media pembelajaran berupa video pembelajaran. Satu video pembelajaran dapat berisi kumpulan suara atau video dari guru, serta *powerpoint* dan animasi. Aplikasi pengeditan video seperti *Powtoon* dan *Screencastify* mudah digunakan dan gratis untuk diperoleh.

METODE PELAKSANAAN

Mitra akan berpartisipasi dalam kegiatan ini sebagai pihak yang bertanggung jawab untuk mengimplementasikan pembuatan video pembelajaran dengan memanfaatkan alat *Powtoon* dan *Screencastify*. Kegiatan ini dilakukan melalui pemberian pelatihan dan peningkatan kesadaran/pemahaman penggunaan aplikasi. Pelatihan ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Lhokseumawe pada tanggal 10 Oktober 2021. Perwakilan peserta dari SMK Negeri 3 Lhokseumawe yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 18 peserta. Materi pelatihan mencakup dua topik: 1) pentingnya teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan; dan 2) panduan penggunaan aplikasi *Powtoon* dan *Screencastify*.



Gambar Pelaksanaan Pengabdian di SMK Negeri 3 Lhokseumawe

Pada saat penyampaian materi, peserta pelatihan terlebih dahulu diajarkan mengenai cara pembuatan video pembelajaran menggunakan program *Screencastify*, materi

tersebut disampaikan oleh Sayed Fachrurrazi, S.Si., M.Kom. Materi selanjutnya mengenai pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran, disampaikan oleh Dr. Munirul Ula. Kedua materi tersebut disampaikan dengan metode tanya jawab. Setelah pelatihan dilaksanakan, peserta diminta untuk mengisi kuisisioner yang berisi tanggapan mengenai kegiatan yang dilakukan. Hasil dari kuisisioner yang akan diberikan kepada peserta pelatihan digunakan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan pembuatan video pembelajaran dan kepuasan peserta selama pelatihan ini. Setelah PKM selesai, keberlanjutan program akan dikembalikan kepada peserta pelatihan, yang akan terus melanjutkan implementasi media video pembelajaran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik diberikan angket dan wawancara setelah mendapatkan pelatihan tentang cara memanfaatkan *Powtoon* dan *Screencastify*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui: 1) tanggapan peserta terhadap penggunaan kedua aplikasi tersebut, dan 2) kepuasan peserta (mitra) terhadap pelatihan. Para peserta pelatihan yaitu para pengajar SMK Negeri 3 Lhokseumawe diberikan wawancara dan angket.

Manfaat positif yang dapat dihasilkan berupa peningkatan daya saing dan nilai-nilai di bidang pendidikan bagi mitra binaan. Pada saat materi disampaikan, peserta diberikan pilihan untuk membuat video pembelajaran secara berkelompok dan individu menggunakan aplikasi *Powtoon* dan *Screencastify*. Para peserta sangat antusias dalam mengikuti sesi ini karena peserta baru pertama kali menggunakan kedua aplikasi ini untuk pembuatan video pembelajaran. Biasanya guru gunakan aplikasi *Powtoon* untuk desain *story Whatsapp* atau *Instagram*. Berbeda halnya dengan aplikasi *Screencastify* yang masih baru digunakan. Adapun sebesar 85% guru tidak menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan salah satu peserta beranggapan bahwa aplikasi *Powtoon* dapat mendorong siswa untuk belajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Adnyana., et.al., (2020), yang mengklaim bahwa peningkatan nilai tersebut disebabkan oleh meningkatnya motivasi belajar siswa sebagai akibat dari pemanfaatan aplikasi *Powtoon*.

Selain itu, selama proses pembuatan video pembelajaran, aplikasi *Screencastify* juga menarik perhatian peserta pelatihan. Guru beranggapan bahwa menggunakan aplikasi *screencastify* dapat membantu siswa belajar lebih efektif secara daring. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Dewi (2016), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *screencastify* meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan ruang kelas tradisional. Bahkan, menurut peserta pelatihan, aplikasi ini mudah digunakan dan hanya perlu membuat bahan ajar dalam bentuk presentasi *powerpoint*, pdf dan format lain yang sejenis. Selain itu, diperkuat dengan suara guru sendiri saat menjelaskan sesuatu, 75% peserta pelatihan menganggap *Sreencastify* lebih mudah digunakan. Guru dapat lebih kreatif dalam membuat bahan ajarnya dengan aplikasi *Powtoon* dan *Screencastify*, baik berupa video maupun kombinasi audio, video dan dokumen seperti *powerpoint* dan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta pelatihan yang beranggapan bahwa siswa lebih tertarik belajar jika guru menggabungkan beberapa media pembelajaran di saat pandemi. Sehingga, tidak membosankan untuk mengirimkan file dokumen, tetapi siswa juga dapat mendengarkan suara gurunya secara langsung. Sebaliknya, peserta merasa kasihan jika harus menggunakan aplikasi *Zoom* sepanjang waktu karena banyak menghabiskan paket internet siswa. Sehingga, melalui aplikasi ini guru dapat membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa.

Hasil kuisioner mengenai kepuasan mitra terhadap kegiatan pelatihan yang diselenggarakan sangat penting bagi tim pelaksana agar dapat introspeksi diri dan belajar dari kegiatan ini, agar lebih baik lagi. Hasil survey, 80% mitra beranggapan bahwa materi pelatihan yang diberikan oleh tim pelaksana sesuai untuk mitra selama pandemi. Sehingga, setelah pelatihan peserta diharapkan dapat memanfaatkan pengetahuan teknologi ini dalam mengajar dan bisa memberikan informasi penggunaan aplikasi ini ke guru yang lain. Selanjutnya setelah pelatihan ini, diharapkan terjadi peningkatan kecerdasan mitra dan 89% peserta sangat setuju terhadap hal tersebut. Bahkan, guru merasa mendapatkan hasil yang maksimal dari pelaksanaan kegiatan ini dan mengetahui cara membuat video pembelajaran dengan mudah, serta aplikasinya gratis. Secara umum, 76% guru menilai pelatihan ini memuaskan. Oleh karena itu,

pelatihan pembuatan media pendidikan dapat mendorong pendidik untuk membuat media pembelajarannya sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan telah terlaksana dengan baik dan mendapat tanggapan positif dari mitra, yaitu guru SMK Negeri 3 Lhokseumawe. Pada binaan mitra, terjadi peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan. Secara keseluruhan sejumlah 70,6% guru mengatakan puas dengan kegiatan ini. Peserta mengharapkan adanya kegiatan pelatihan kembali terkait penggunaan aplikasi pembelajaran lainnya.

Adapun saran yang dapat disampaikan setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan ini yaitu kegiatan PKM seperti ini dapat dilakukan secara rutin, baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda dengan sasaran masyarakat binaan yang membutuhkan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran. Sasaran selanjutnya bisa untuk siswa dan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Malikussaleh yang telah mengizinkan tim pengusul Program Kemitraan Masyarakat untuk mengadakan pelatihan ini dan atas pemberian dana hibah internal untuk tahun anggaran 2021 melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.

REFERENSI

- Adnyana, P.B. 2020. *Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video dengan Smartphone dan Aplikasi Powtoon (Program PkM)*. Senadimas Undiksha.
- Aji, R.S. 2020. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia*. Journal Sosial & Budaya Syar-i.
- Darwan, A., Hamidi, J. 2018. *Membuat Media Video Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan, Kemendikbud.
- Dewi, S.V. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Screencast o-Matic pada Mata Kuliah Kalkulus Integral terhadap Hasil Belajar MahasisWA*. diambil dari unsil.ac.id: <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/view/Sin21>.