

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sejarah dengan Pelatihan Pembuatan Video Animasi Powtoon untuk Guru MGMP Sejarah SMA di Barito Kuala

Improving the Quality of History Education through Training in Powtoon Animation Video Creation for High School History Teachers in Barito Kuala

Mansyur*, Rusdi Effendi, Daud Yahya, Mohamad Zaenal Arifin Anis

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

*Email: mansyur@ulm.ac.id

(Diterima 09-01-2026; Disetujui 24-03-2026)

ABSTRAK

Fenomena kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya kreativitas guru dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Hal ini berdampak pada rendahnya minat siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari dan menurunkan hasil belajar mereka. Sebagai solusi, diperlukan media pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah multimedia, yang dapat meningkatkan motivasi dan interaksi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, aplikasi video animasi Powtoon dianggap sebagai alat yang dapat memudahkan penyampaian materi secara menarik dan interaktif. Penelitian ini berfokus pada pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video menggunakan Powtoon bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah di Kabupaten Barito Kuala. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran yang mendukung *e-learning* dan membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Program ini melibatkan guru-guru Sejarah SMA yang tergabung dalam MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala, dan diharapkan dapat memperluas pengetahuan mereka dalam penggunaan media berbasis video animasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah di sekolah. Penggunaan Powtoon dalam pembuatan media pembelajaran juga diharapkan dapat mengatasi kendala yang dihadapi oleh guru terkait keterbatasan waktu dan akses sumber belajar, serta dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: pembelajaran sejarah, pelatihan guru, video animasi, powtoon

ABSTRACT

The phenomenon of low student motivation in History learning at Senior High Schools (SMA) is caused by several factors, such as the lack of creativity from teachers and the limited use of learning media. This impacts students' interest in revisiting learned material and lowers their learning outcomes. As a solution, effective learning media is needed, one of which is multimedia, which can enhance motivation and interaction in the learning process. In this case, the Powtoon animation video application is considered a tool that can facilitate the delivery of material in an engaging and interactive way. This study focuses on training History teachers in Barito Kuala Regency to create video-based learning media using Powtoon. The training aims to improve teachers' skills in creating e-learning supporting videos and making the teaching and learning process more engaging and easier for students to understand. The program involves History teachers who are part of the MGMP History group in Barito Kuala Regency, with the expectation that it will broaden their knowledge of using video-based animation media to improve the quality of History teaching in schools. The use of Powtoon in creating learning media is also expected to address challenges faced by teachers related to time limitations and access to learning resources, while supporting more effective and efficient learning.

Keywords: history education, teacher training, animated videos, powtoon

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan menuntut guru untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Dalam era digital yang serba cepat ini, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Menurut Saefullah (2019), pengembangan profesional guru secara berkelanjutan menjadi salah satu faktor penentu dalam meningkatkan kompetensi dan kualitas pengajaran. Seorang guru tidak hanya dituntut memiliki keterampilan mengajar yang baik, tetapi juga kemampuan untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan

pembekalan kepada guru mengenai penggunaan teknologi sangat penting dalam memastikan bahwa mereka dapat memfasilitasi siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Pada wilayah Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan, mitra pengabdian, yakni Guru MGMP Sejarah SMA, dihadapkan pada tantangan serupa. Meskipun mereka sudah memiliki pengetahuan dasar tentang pengajaran sejarah, belum semua guru mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara optimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih kesulitan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, yang seharusnya dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi secara visual dan interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Sebagai solusi, diperlukan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu guru-guru MGMP Sejarah di Kabupaten Barito Kuala untuk menguasai keterampilan ini, sehingga dapat menyajikan materi sejarah secara lebih menarik dan efektif (Kurniawati, 2020).

Salah satu media yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan video animasi. Video animasi, seperti yang disarankan oleh Nurhasanah dan Setiawan (2018), dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih kompleks dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Dengan visualisasi yang menarik, animasi dapat menggugah minat siswa dan memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep sejarah yang abstrak. Selain itu, penggunaan video pembelajaran yang berbasis animasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya akan berpengaruh pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Mengintegrasikan video pembelajaran dalam kelas juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan waktu dan sumber daya yang ada di sekolah. Dalam konteks pengajaran sejarah, video animasi dapat digunakan untuk menyajikan berbagai peristiwa sejarah secara dinamis, membuat materi pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Diharapkan, dengan pelatihan yang diberikan, guru-guru MGMP Sejarah di Kabupaten Barito Kuala akan mampu menciptakan materi ajar yang lebih kreatif dan inovatif, yang tidak hanya mendukung e-learning, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar sejarah. Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi ini diharapkan dapat membawa dampak positif dalam perkembangan kualitas pendidikan di daerah tersebut (Deliviana, 2017).

BAHAN DAN METODE

Pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi MGMP Sejarah ini dilakukan melalui dua tahap yaitu kegiatan pelatihan dan tindak lanjut berupa kewajiban peserta pelatihan untuk membuat video pembelajaran sesuai topik yang telah ditentukan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru sejarah agar mampu merancang media pembelajaran berbasis video pembelajaran yang dapat mendukung *e-learning*. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini terdiri atas dua kegiatan, yaitu penyuluhan dan pelatihan. Penyuluhan berupa penyampaian materi yang bersifat teoretis tentang pengembangan bahan ajar berbasis video. Pelatihan bertujuan untuk menanamkan keterampilan praktis kepada guru untuk merancang video pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena umum dalam pembelajaran Sejarah pada Sekolah Menengah Atas (SMA) masih diwarnai kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Kurang kreatifnya guru dalam mengajar dan minimnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penyebabnya. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar Sejarah serta rendahnya minat siswa membaca kembali pelajaran yang telah dipelajari juga berdampak terhadap hasil belajarnya.

Karena itulah, menurut Asnawir & Usman (2002), dalam menyampaikan pelajaran Sejarah diperlukan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran Sejarah ini berupa multimedia. Multimedia ini berguna sebagai pengantar/perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Demikian halnya dengan Miarso (1984) yang mengemukakan media pembelajaran atau multimedia pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi belajar mengajar.

Pembuatan media pembelajaran khususnya media pembelajaran Sejarah menjadi relatif lebih mudah apabila perkembangan teknologi ini secara optimal dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Guru dapat mengintegrasikan teknologi pendidikan yang memungkinkan pembelajaran akademik menjadi lebih efisien (Birch & Burnet, 2009; Porter & Hernacki, 1992). Penggunaan media akan menjadi lebih bermanfaat, apabila guru berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran sesuai dengan keadaan di lapangan dan karakteristik pembelajar. Inovasi di sini diartikan sebagai upaya untuk memperoleh percepatan proses dan keindahan hasil belajar berbasis pada kebebasan dan keragaman.

Permasalahan mitra, pelaksanaan proses pembelajaran sejarah khususnya dengan pendekatan keterampilan proses serta penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Dari 27 orang Guru Mata Pelajaran Sejarah Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Barito Kuala sekitar 20 orang guru belum bisa mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi video animasi. Para guru sejarah tersebut kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dengan alasan seperti faktor *skill*, ketersediaan alat dan bahan, keterbatasan dana, waktu dan lain-lain.

Sebagai jalan keluar dari permasalahan mitra tersebut, diperlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi video animasi powtoon bagi Guru MGMP Sejarah SMA di Kabupaten Barito Kuala. Keunggulan media pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon dapat memudahkan pendidik atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pembicara, karena Powtoon dilengkapi dengan video yang berisi tentang penjelasan materi yang diajarkan. Dengan menggunakan Powtoon, presentasi akan terlihat lebih hidup dan tidak membosankan. Dibandingkan dengan video biasa, popularitas Powtoon dapat menghasilkan animasi film yang luar biasa dan Powtoon lebih efektif dalam menghidupkan materi berbentuk video. Kemudian membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Deliviana, 2017; Ernalida, 2018).

Guru Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan. Kontribusi sebagai peserta dan penerima manfaat kegiatan pengabdian (PKM) ULM. Selain itu, kontribusi mitra dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini yaitu menyetujui kegiatan pengabdian yang dilakukan civitas akademika Universitas Lambung Mangkurat. Kemudian menyediakan dan menyiapkan peserta, sarana dan prasarana, LCD, layar untuk LCD, sound system, dan sebagainya. Upaya keberlanjutan program pengabdian masyarakat ini diwujudkan dengan menjadikan mitra sebagai binaan dalam bidang pendidikan khususnya pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya memberikan masukan atau evaluasi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan.

Alternatif pemecahan masalah dilakukan dengan mengadakan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Audio Visual Untuk Mendukung *E-Learning* Bagi Guru MGMP Sejarah SMA di Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, pelaksanaan pengabdian mulai dilakukan bulan April-Mei 2022 berupa perencanaan. Kemudian pelaksanaan pelatihan pada bulan Juni-Juli 2022 di SMAN I Mandastana Kabupaten Barito Kuala. Selanjutnya, bulan Agustus-September 2022, evaluasi dan penyusunan laporan pengabdian.

Peserta pelatihan pengabdian video pembelajaran sejarah yakni guru sejarah dari beberapa sekolah SMA yang berasal dari berbagai kabupaten Kabupataen barito Kuala ini diharapkan dapat menjadi mentor pada masing-masing wilayah untuk semakin menyebarluaskan ilmu terkait pembuatan video pembelajaran sejarah. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, tujuan dan solusi yang dirumuskan, maka metode pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan sebagai berikut.

a. Pendahuluan

Tahap awal berupa identifikasi masalah yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk perancangan sistem dan materi pelatihan dalam kegiatan pengabdian ini. Tahap persiapan. Tahapan ini merupakan tahapan yang terdiri atas beberapa Langkah yakni Observasi pra pengabdian, Kajian Pustaka, Membuat analisis kebutuhan; dan Perumusan solusi atas permasalahan yang didapat saat observasi dengan mengacu pada kajian pustaka yang telah dilakukan sebelumnya.

Kemudian melakukan survei lapangan ke Komunitas Guru Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kabupaten Barito Kuala sebagai objek dilaksanakannya kegiatan. Selanjutnya, melakukan proses wawancara dan diskusi untuk identifikasi permasalahan untuk dicarikan solusinya. Berdasarkan hasil pembicaraan bersama dengan mitra, masalah prioritas adalah belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Audio Visual Untuk Mendukung E-Learning. Penelitian pustaka untuk acuan materi yang digunakan selama kegiatan pengabdian.

b. Pelatihan

Pertama, metode penyuluhan digunakan dalam penyampaian informasi untuk materi yang bersifat umum dan teoretis, dalam hal ini pemberian materi tentang media video pembelajaran untuk mendukung e-learning. Kedua, memberikan penjelasan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video oleh para narasumber yang sesuai dengan keahlian dibidangnya masing-masing. Metode pelatihan digunakan untuk menanamkan kecakapan dan keterampilan praktis. Pelatihan digunakan dalam memberi pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis video.



Gambar 1. Pemberian materi pelatihan oleh Narasumber. Sumber: dok. Tim pengabdian

Memberikan materi kepada guru sejarah tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran untuk mendukung *e-learning* di sekolah. Memberikan materi kepada guru sejarah mengenai konsep media pembelajaran berbasis video pembelajaran yang dapat mendukung *e-learning* yang dapat diakses oleh peserta didik di mana pun mereka berada tanpa terbatas pada ruang kelas saja.

Memberikan pelatihan kepada guru sejarah untuk membuat rancangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran yang dapat mendukung *e-learning* di tingkat SMA, khususnya pada pembelajaran sejarah. Memberikan pelatihan kepada guru mata pelajaran sejarah untuk membuat media pembelajaran berbasis video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik serta dapat diakses kapanpun mereka butuhkan.

c. Evaluasi Pelatihan

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk mengetahui keterlaksanaan kegiatan pengabdian. Tahap ini meliputi pengukuran dengan beberapa instrumen yakni Tes. Instrumen tes digunakan untuk melihat pengetahuan guru tentang: a) pentingnya media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis video; dan b) konsep media pembelajaran berbasis video. kemudian portofolio. Instrumen berupa portofolio digunakan untuk mengetahui kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis video; dan merancang media pembelajaran berbasis video untuk mendukung pembelajaran *e-learning*.

Perkembangan zaman dapat berdampak pada berkembangnya teknologi yang dapat membantu pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, agar mencapai tujuan pembelajaran secara

efektif (Sukiman, 2013; Kurf & Meirer, 1986). Pengertian media pembelajaran tersebut didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan / pembelajaran sama dengan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat beberapa komponen yang terlibat yaitu, sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran, antara lain: (1) Ketepatan tujuan pembelajaran; (2) Dukungan materi pembelajaran, artinya materi pembelajaran tersebut didukung oleh prinsip, konsep dan generalisasi agar siswa dapat dengan mudah memahaminya, (3) Akses mudah ke media; (4) Keterampilan (5) Waktu tersedia, (6) dan tingkat berpikir siswa (Purnamawati et al., 2017; Syaiful, 2009).

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan, minat, serta motivasi dan stimulasi pada peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik ataupun peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu Powtoon. Powtoon merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat Powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Aplikasi Powtoon dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik (Kholilurrohmi, 2017). Selain itu, untuk membuat video animasinya juga terbilang cukup mudah karena fitur-fitur yang tersedia cukup lengkap.

Aplikasi Powtoon memiliki banyak fitur menarik di dalamnya seperti jika kita ingin membuat sebuah presentasi dengan menggunakan Powtoon, kita dapat membuatnya dengan bentuk slide atau film efek teks, dan dapat menambahkan gambar, karakter, animasi, properti, penanda, bentuk, transisi, latar belakang, dan banyak gayalainnya yang dapat membuat tayangan slide benar-benar unik. Terdapat pula fitur menu gaya khusus yang dapat digunakan untuk membuat kartu ucapan untuk Thanks giving, Halloween, dan Hari Valentine. Kemudian terdapat beberapa templat yang sudah disediakan dan siap pakai di Powtoon.

Selain itu, kita juga dapat memilih templat dari kategori sekolah/pendidikan, statistik, acara, tentang kami, video penjelajah, spesial, tutorial, dan kartu ucapan animasi. Tidak hanya itu, Powtoon juga menyediakan templat kosong untuk memulai presentasi. Aplikasi ini dapat membagikan animasi video dengan siapa saja melalui tautan publik seperti YouTube, Facebook, dan yang lainnya.

Kemudian, Powtoon juga dapat mengunduh presentasi beranimasi sebagai PDF atau file Power Point (PPT). Powtoon juga dapat mendukung pengiriman presentasi langsung ke YouTube. Bilah garis waktu hadir di bagian bawah layar yang mencantumkan setiap objek pada slide. Hal tersebut dapat memudahkan untuk membuat perubahan spesifik pada objek waktu yang muncul dan mengambil efek animasi. Aplikasi ini juga dapat mengimpor MP3 ke Powtoon atau memilih dari beberapa efek suara gratis yang tersedia di situs web. Gambar dapat ditambahkan langsung dari pencarian di Flickr atau dari komputer.

Bagi pendidik atau guru-guru zaman sekarang, aplikasi Powtoon dapat digunakan sebagai sumber belajar mengajar. Sebab, jika menggunakan atau memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar saja, akan menemui beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti waktu yang terbatas. Oleh karena itu, maka diperlukan metode alternatif yang tidak memakan banyak waktu, contohnya menayangkan video kepada siswa melalui layar proyektor. Dengan cara ini kendala yang dihadapi saat menggunakan sumber belajar di lingkungan sekitar dapat diatasi dengan mudah. Di samping itu, Powtoon juga mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru karena materi terlihat lebih menarik (Qurrotaini et al., 2020; Jatiningtias, 2017). Hal-hal tersebut terlihat bahwa aplikasi Powtoon efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Powtoon, yaitu sebagai berikut:

- a) Masuk ke Google, kemudian ketik Powtoon di kolom search, lalu pilih yang www.Powtoon.com
- b) Setelah muncul halaman awal Powtoon, mengklik sign up apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik login.
- c) Setelah berhasil masuk ke aplikasi Powtoon, kalian dapat memilih templat yang free dan cocok dengan video animasi yang akan dibuat.
- d) Sisi kanan dari gambar tersebut tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan *background*.

- e) Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat kalian sendiri, kalian dapat klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, kalian dapat memilih opsi “Text Effect”, misalnya memilih efek “Hand Writing”, maka kalian dapat mengklik icon tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.
- f) Time line (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan *cursor* pada *time line* (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.
- g) *Preview video* dan edit jika ada yang kurang sesuai.
- h) Simpan video

Media pembelajaran Powtoon dapat memudahkan pendidik atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pembicara, karena Powtoon dilengkapi dengan video yang berisi tentang penjelasan materi yang diajarkan. Selain itu, tidak hanya pendidik ataupun peserta didik saja yang dapat menggunakan media Powtoon tetapi seorang pemasar juga dapat menggunakan Powtoon untuk mempromosikan bisnisnya. Dengan menggunakan Powtoon, pemasar dapat belajar bagaimana mengembangkan bisnis mereka melalui animasi video terbaik. Presentasi akan terlihat lebih hidup dan tidak membosankan (Kholilurohmi, 2017).



Gambar 2. Foto peserta pelatihan dan narasumber. Sumber: dok. Tim pengabdian

Beberapa masyarakat ada yang menganggap media pembelajaran Powtoon ini asing, karena aplikasi web ini masih cukup baru di kalangan masyarakat. Dibandingkan dengan video biasa, popularitas Powtoon dapat menghasilkan animasi film yang luar biasa dan Powtoon lebih efektif dalam menghidupkan materi berbentuk video. Media Powtoon memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Salah satunya yaitu membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Deliviana, 2017; Cloud, 2001).

Pihak guru-guru Sejarah SMA/MA yang tergabung Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah di Kabupaten Barito Kuala juga menyambut baik kegiatan pengabdian yang dilaksanakan ini karena sumber daya manusia dalam hal ini adalah para dosen yang terlibat dalam kegiatan dalam PPM merupakan orang-orang terlibat dan sering merancang, membuat dan menggunakan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif.

Para guru MGMP Sejarah Barito Kuala juga sudah memiliki pemahaman dan kemampuan yang sangat baik dalam menggunakan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif. SDM

pelaksana kegiatan PPM juga didukung oleh para mahasiswa yang membantu para dosennya untuk melaksanakan pengabdian. Sehingga kolaborasi antara pemateri dan peserta dalam kegiatan PPM ini akan terjalin dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA), terdapat tantangan yang signifikan terkait dengan rendahnya motivasi siswa, kurangnya kreativitas guru, dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini berdampak pada pemahaman materi oleh siswa yang cenderung rendah, serta kurangnya interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai solusi, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, khususnya video animasi menggunakan aplikasi seperti Powtoon, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran ini dapat mempermudah penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis audio-visual menggunakan Powtoon untuk guru Sejarah di Kabupaten Barito Kuala merupakan langkah konkret untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan pelatihan ini, para guru diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan mengajar mereka dan hasil belajar siswa. Program ini juga menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan kemajuan teknologi, serta bagaimana kolaborasi antara civitas akademika dan guru dapat mendorong inovasi dalam pendidikan. Keberhasilan pelatihan ini diharapkan dapat berlanjut dengan keberlanjutan pengembangan media pembelajaran, yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir, A., & Usman, M. (2002). *Media Pembelajaran: Pengertian dan Penggunaannya dalam Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Birch, J., & Burnet, R. (2009). *Integrating Technology in Education: Tools for Teachers*. Pearson Education.
- Cloud, M. (2001). *The Impact of Educational Media on Teaching and Learning*. New York: Learning Press.
- Deliviana, E. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 102-110.
- Ernalida, R. (2018). Pemanfaatan Powtoon dalam Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 205-215.
- Kurniawati, A. (2020). Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Sejarah: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 105-116.
- Miarso, Y. (1984). *Pendidikan dan Pengajaran dalam Era Multimedia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhasanah, S., & Setiawan, S. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 220-233.
- Purnamawati, S., Wibowo, A., & Tjahyadi, M. (2017). Faktor-Faktor Pemilihan Media Pembelajaran untuk Efektivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 45-58.
- Porter, W., & Hernacki, S. (1992). *Educational Technology: Tools and Techniques for Teaching*. New York: McGraw-Hill.
- Saefullah, S. (2019). Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 23(1), 45-58.
- Sukiman, S. (2013). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaiful, M. (2009). *Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.