

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN GURU BAHASA INGGRIS MELALUI PELATIHAN *POWTOON* DAN *BOOKCREATOR* DI ERA PEMBELAJARAN DIGITAL

¹Dona Rahayu Sugiharti, ²Pariyanto, ³Puteri Noraisya Primandari

^{1,2}Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
email: donarahayu@untag-sby.ac.id, pariyanto@untag-sby.ac.id, puterinoraisya@untag-sby.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan penggunaan *Powtoon* dan *BookCreator* ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru Bahasa Inggris dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Diikuti oleh 25 guru Madrasah Tsanawiyah, kegiatan ini terdiri dari dua sesi utama: pembuatan video animasi dengan *Powtoon* dan penyusunan e-modul interaktif menggunakan *BookCreator*. Pada hari pertama, peserta belajar membuat video pembelajaran dengan *Powtoon* dan mengunggah hasilnya ke YouTube. Hari kedua, pelatihan difokuskan pada pembuatan bahan ajar digital menggunakan fitur multimodal dalam *BookCreator*, seperti teks, grafik, audio, dan video. Pelatihan ini mendapat respons positif dari para peserta, yang aktif terlibat dalam sesi praktik dan menunjukkan motivasi tinggi untuk mengembangkan kompetensi mereka dalam pengajaran digital. Evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, dengan para guru merasa pelatihan ini relevan dan berguna untuk pengajaran Bahasa Inggris mereka. Pelatihan ini membantu mereka mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran, yang diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam kelas. Hasil akhir berupa video pembelajaran dan e-modul yang siap digunakan di kelas sebagai media pengajaran interaktif.

Kata Kunci :

Pelatihan
Powtoon;
BookCreator;
Guru Bahasa
Inggris; digital.

ABSTRACT

The training on the use of Powtoon and BookCreator aims to improve the skills of English teachers in utilizing digital technology for learning. Attended by 25 Madrasah Tsanawiyah teachers, this activity consists of two main sessions: making animated videos with Powtoon and compiling interactive e-modules using BookCreator. On the first day, participants learned to make learning videos with Powtoon and upload the results to YouTube. On the second day, the training focused on creating digital teaching materials using multimodal features in BookCreator, such as text, graphics, audio, and video. This training received a positive response from the participants, who were actively involved in the practice sessions and showed high motivation to develop their competencies in digital teaching. The evaluation showed a high level of satisfaction, with teachers feeling that this training was relevant and useful for their English teaching. This training helped them adapt technology in learning, which is expected to increase student participation and interest in class. The final results are learning videos and e-modules that are ready to be used in class as interactive teaching media.

Keywords:

Powtoon,
BookCreator
training; English
Teachers;
Teaching English
in digital era

PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan abad ke-21, kualitas pengajaran terus mengalami perkembangan yang semakin dinamis dan relevan dengan kebutuhan masyarakat modern. Perubahan ini tidak hanya terjadi pada konten materi yang diajarkan, tetapi juga pada metode penyampaian pembelajaran (Kim et al., 2019). Guru, khususnya di tingkat sekolah dasar dan menengah, memainkan peran yang sangat penting dalam memastikan proses pembelajaran berlangsung efektif dan menarik. Mereka bertanggung jawab untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam, sehingga siswa dapat menyerap pengetahuan dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, guru harus memiliki pemahaman yang kuat tidak hanya tentang materi pelajaran, tetapi juga tentang metode pengajaran yang inovatif (Herodotou et al., 2019).

Perubahan besar dalam dunia pendidikan abad ini sebagian besar didorong oleh kemajuan teknologi. Teknologi telah memberikan kesempatan baru bagi para guru untuk mengembangkan cara mengajar yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu perubahan signifikan yang dibawa oleh teknologi adalah pergeseran dari pendekatan tradisional yang berpusat pada guru menuju model pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa (Msafiri et al., 2023). Di masa lalu, guru sering kali menjadi sumber utama informasi di kelas, namun kini, siswa memiliki akses luas terhadap sumber daya pembelajaran melalui internet dan teknologi digital lainnya.

Platform daring, aplikasi pembelajaran, dan alat teknologi lainnya telah memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan personal. Hal ini tidak hanya membantu siswa mengakses informasi lebih mudah, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan individu masing-masing (Bernacki et al., 2021). Dengan teknologi, pembelajaran berbasis multimedia, simulasi, dan metode interaktif lainnya dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam kelas. Dampaknya, siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar karena metode yang digunakan lebih menarik dan relevan dengan dunia digital yang mereka hadapi setiap hari (Alamri et al., 2021).

Salah satu solusi teknologi yang semakin populer di kalangan pendidik adalah penggunaan platform *Powtoon*. *Powtoon* adalah alat yang memungkinkan para guru untuk membuat konten pembelajaran berbasis video animasi yang menarik (Indriani et al., 2023; Edwards, 2022). Penggunaan video dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, karena media visual dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah (Carmichael et al., 2017). Dibandingkan dengan metode ceramah tradisional, video animasi menawarkan cara yang lebih kreatif untuk menyampaikan informasi dan membuat siswa lebih fokus pada materi yang dipelajari.

Di Kabupaten Trenggalek, misalnya, pelatihan penggunaan *Powtoon* bagi guru Bahasa Inggris menjadi salah satu langkah penting untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang bahan ajar yang lebih menarik. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana memanfaatkan media audiovisual dalam proses belajar-mengajar. Dengan demikian, guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan kreatif, membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi, dan memberikan solusi terhadap tantangan pendidikan di era digital.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dengan semakin banyaknya alat digital yang tersedia, siswa memiliki akses yang lebih mudah dan cepat terhadap sumber daya pendidikan. Berkat integrasi teknologi dalam pendidikan, pengalaman belajar menjadi lebih interaktif, di mana siswa dapat belajar tidak hanya dari buku teks, tetapi juga melalui multimedia, simulasi, dan game edukatif. Metode-metode ini lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak atau kompleks.

Generasi Z, yang tumbuh dalam era digital, menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pembelajaran yang berbasis teknologi (Leão et al., 2023). Mereka terbiasa dengan perangkat elektronik dan aplikasi, sehingga pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi lebih sesuai dengan gaya hidup mereka. Sebagai hasilnya, metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks tidak lagi mencukupi untuk menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan keterampilan baru dalam penggunaan teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa masa kini.

Seiring dengan berkembangnya Revolusi Industri 4.0, di mana teknologi digital memegang peranan sentral dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, penting bagi para guru untuk terus beradaptasi dan meningkatkan keterampilan digital mereka (Kaliraj & Devi, 2022). Salah satu langkah penting adalah pelatihan bagi guru untuk menyusun materi pembelajaran berbasis digital. Sebagai contoh, platform seperti *BookCreator* memungkinkan guru untuk membuat buku digital yang interaktif. Buku digital ini tidak hanya memberikan teks dan gambar, tetapi juga dapat menyertakan elemen multimedia seperti video dan audio yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Martin & Betrus, 2019; Keedle et al., 2024).

Namun, banyak guru di berbagai daerah, termasuk sekolah-sekolah mitra di Kabupaten Trenggalek, masih belum memiliki keterampilan yang memadai dalam menyusun materi pembelajaran digital. Oleh karena itu, pelatihan diperlukan agar guru dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik dan partisipasi mereka dalam kelas meningkat. Penggunaan

materi digital tidak hanya memudahkan akses terhadap informasi, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran sekolah.

Kabupaten Trenggalek, yang terletak di pesisir selatan Pulau Jawa, memiliki potensi besar dalam pengembangan pendidikan, khususnya dalam bidang Bahasa Inggris. Mengingat posisi strategisnya sebagai daerah yang sedang mengembangkan program desa wisata, penguasaan bahasa Inggris menjadi sangat penting bagi generasi muda setempat (Savitri et al., 2022; La'biran et al., 2023). Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tulisan, adalah kunci untuk dapat berinteraksi dengan wisatawan asing dan memperluas peluang global.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta aksesibilitas materi pendidikan. Di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), guru-guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) memiliki peran penting dalam mendorong inovasi pembelajaran. Namun, tantangan yang dihadapi banyak guru adalah ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional, yang sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, pelatihan dan inovasi dalam metode pengajaran sangat diperlukan untuk membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih interaktif dan merangsang kemampuan berpikir kritis serta kreatif siswa.

Integrasi teknologi dalam pendidikan abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam cara guru mengajar dan siswa belajar. Kemajuan teknologi memberikan peluang bagi para guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Penggunaan platform seperti *Powtoon* dan *Book Creator* tidak hanya membantu guru menciptakan materi yang menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi ini menjadi sangat penting, terutama di daerah seperti Kabupaten Trenggalek, di mana potensi pengembangan pendidikan Bahasa Inggris sangat besar.

Dalam era Revolusi Industri 4.0, kemampuan guru dalam menguasai teknologi pembelajaran akan sangat menentukan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi guru di bidang teknologi harus menjadi prioritas untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan global di masa depan.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pemecahan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu guru-guru bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah (MTs) di Kabupaten Trenggalek. Kegiatan ini dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu pelatihan dan pendampingan penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran interaktif, serta pelatihan dan pendampingan pembuatan E-Modul menggunakan platform *BookCreator*. Kedua metode ini dirancang untuk memberikan solusi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan koordinasi awal antara tim pengabdian dan mitra, yaitu para guru bahasa Inggris di MTs. Langkah ini melibatkan survei kebutuhan untuk mengidentifikasi keterampilan teknologi yang sudah dikuasai oleh para guru, serta aspek-aspek yang masih memerlukan pengembangan. Selain itu, tim pengabdian melakukan identifikasi peralatan yang diperlukan selama pelatihan, seperti komputer atau laptop, akses internet yang memadai, serta perangkat lunak yang relevan. Berdasarkan hasil survei dan identifikasi kebutuhan, modul pelatihan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan mitra disusun.

2. Pelatihan Penggunaan *Powtoon*

Pelatihan ini difokuskan pada penggunaan *Powtoon*, sebuah platform untuk membuat video animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara bertahap, dimulai dengan pengenalan dasar tentang *Powtoon*, termasuk fitur-fitur utama dan fungsionalitasnya. Peserta diberikan tutorial langkah demi langkah tentang cara membuat video pembelajaran yang menarik, mulai dari pemilihan template, pembuatan animasi, hingga pengaturan audio dan visual yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Inggris.

Setelah pengenalan dasar, guru-guru diajak untuk langsung mempraktikkan cara membuat video menggunakan *Powtoon* dengan bimbingan dari tim pengabdian. Sesi ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap guru mampu memahami cara kerja platform tersebut serta dapat

menggunakannya secara mandiri. Pada tahap ini, peserta juga didorong untuk merancang video pembelajaran berdasarkan kurikulum dan topik yang relevan dengan kebutuhan kelas mereka.

3. Pendampingan Penggunaan *Powtoon*

Setelah sesi pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan intensif selama beberapa jam. Tim pengabdian secara berkala memberikan bantuan teknis dan bimbingan kepada para guru yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *Powtoon* untuk membuat video pembelajaran mereka. Pendampingan dilakukan baik secara tatap muka maupun daring, sesuai dengan ketersediaan waktu dan kebutuhan para guru. Dalam tahap ini, peserta diharapkan untuk menghasilkan setidaknya satu video pembelajaran yang siap digunakan di kelas.

4. Pelatihan Pembuatan E-Modul dengan *BookCreator*

Tahapan selanjutnya adalah pelatihan pembuatan E-Modul menggunakan *BookCreator*. *Book Creator* adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat buku digital interaktif yang dapat berisi teks, gambar, video, dan suara. Pelatihan ini diawali dengan pengenalan fitur-fitur utama *Book Creator*, termasuk cara membuat dan mengelola halaman buku, menambahkan elemen multimedia, serta cara menyimpan dan membagikan buku digital yang telah dibuat.

5. Seperti pada pelatihan *Powtoon*, guru-guru didorong untuk langsung mempraktikkan pembuatan E-Modul menggunakan *BookCreator*. Modul yang mereka buat harus sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Inggris yang sedang diajarkan di kelas mereka, dengan penekanan pada penggunaan multimedia untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Tim pengabdian memberikan contoh-contoh E-Modul yang relevan dan menawarkan ide-ide kreatif tentang bagaimana memanfaatkan berbagai fitur *BookCreator* untuk menyusun materi yang menarik dan interaktif.

6. Pendampingan Pembuatan E-Modul

Pendampingan pembuatan E-Modul dilakukan setelah pelatihan selesai. Tim pengabdian memberikan dukungan kepada para guru selama proses penyusunan E-Modul mereka. Guru-guru dapat mengajukan pertanyaan, meminta saran, dan mendapatkan umpan balik terkait desain dan konten E-Modul yang sedang mereka buat. Pendampingan ini dilakukan baik secara individu maupun kelompok kecil, dengan tujuan untuk memastikan bahwa setiap guru mampu menyelesaikan E-Modul yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

7. Evaluasi dan Monitoring

Setelah semua tahapan pelatihan dan pendampingan selesai, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas pelatihan dan hasil yang telah dicapai oleh para guru. Evaluasi ini dilakukan melalui beberapa metode, termasuk kuesioner untuk mendapatkan umpan balik dari para peserta, serta penilaian terhadap hasil video *Powtoon* dan E-Modul yang telah dibuat. Tim pengabdian juga melakukan monitoring berkala untuk melihat apakah para guru telah berhasil mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari mereka. Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan perbaikan terhadap program pelatihan di masa depan, serta memberikan rekomendasi kepada mitra terkait strategi pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan *Powtoon* dan *BookCreator* yang diselenggarakan selama dua hari di Kabupaten Trenggalek pada tanggal 5 & 6 September 2024 ini diikuti oleh 25 guru Bahasa Inggris yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGPM) Madrasah Tsanawiyah (MTs) Kabupaten Trenggalek. Usia peserta pelatihan antara 35-55 tahun dan masih memiliki motivasi yang cukup tinggi dalam pengembangan profesinya sebagai guru. Hal ini nampak dari partisipasi aktifnya selama sesi pelatihan berlangsung.



Gambar 1. Narasumber menyampaikan materi *Powtoon*
Sumber: (Dokumentas Penulis, 2024)

Pada tahap persiapan, semua perangkat yang diperlukan dalam sesi pelatihan telah disiapkan dengan sangat baik dan memadai. Setiap peserta membawa laptop pribadi yang digunakan untuk mengakses materi pelatihan secara langsung. Selain itu, jaringan internet yang stabil telah disediakan agar peserta dapat mengakses aplikasi *Powtoon* tanpa kendala. Tidak hanya itu, kabel dan colokan listrik tersedia di setiap meja peserta untuk memastikan perangkat elektronik dapat digunakan sepanjang sesi tanpa terganggu oleh masalah daya. Berbagai alat pendukung lainnya, seperti proyektor dan layar besar, juga disiapkan agar pemaparan materi dari narasumber dapat diterima dengan jelas oleh seluruh peserta.

Pada sesi pelatihan penggunaan *Powtoon*, narasumber yang merupakan dosen aktif di Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Mahmud Suyuti, S.T., MT., menyampaikan materinya dengan menggunakan slide interaktif. Materi yang dipaparkan mencakup pengenalan tentang *Powtoon*, fitur-fitur yang tersedia, serta cara efektif dalam menggunakannya sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Narasumber menjelaskan langkah-langkah operasional mulai dari proses registrasi akun, navigasi dalam antarmuka aplikasi, hingga cara membuat animasi edukatif yang menarik.

Untuk memastikan peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik, tim pelaksana pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Untag Surabaya turut mendampingi setiap peserta dalam membuka aplikasi *Powtoon* (<https://www.powtoon.com/>) dan mengoperasikannya. Mereka memberikan bimbingan langsung serta membantu menyelesaikan kendala teknis yang dihadapi peserta. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk lebih mudah memahami cara kerja *Powtoon* dan langsung mempraktikkan pembuatan animasi pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan adanya pendampingan yang optimal, pelatihan ini berjalan dengan lancar dan peserta dapat mengembangkan keterampilan baru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang inovatif.



Gambar 2. Pendampingan peserta saat mengoperasikan aplikasi *Powtoon*
Sumber: (Dokumentas Penulis, 2024)

Setelah narasumber selesai menjelaskan materi, peserta diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkan penggunaan *Powtoon*. Mereka diminta untuk mencoba berbagai fitur yang telah diperkenalkan dan mulai membuat video pembelajaran sesuai dengan konsep yang telah mereka rancang. Dengan kebebasan untuk berkreasi, setiap peserta dapat menyesuaikan desain, animasi, serta efek visual yang tersedia agar sesuai dengan preferensi dan tujuan pembelajaran mereka.

Setelah video pembelajaran selesai dibuat, peserta diminta untuk mengunggah hasil karyanya ke kanal YouTube yang telah disediakan oleh tim pelaksana pengabdian. Langkah ini bertujuan agar karya peserta dapat diakses lebih luas dan menjadi referensi bagi orang lain yang ingin memanfaatkan *Powtoon* sebagai media pembelajaran. Selama proses pembuatan video, tim pelaksana pengabdian turut mendampingi peserta, memberikan arahan, serta membantu mengatasi kendala teknis yang mungkin dihadapi.

Hasil akhir dari pelatihan ini adalah terkumpulnya sejumlah video edukatif hasil kreativitas para peserta. Video-video ini menjadi bukti nyata bahwa peserta berhasil mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama pelatihan, sekaligus menambah pengalaman mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.



Sumber: (Dokumentas Penulis, 2024)

Gambar 3 Salah satu hasil karya video pembelajaran menggunakan *Powtoon* oleh peserta

Pada hari kedua pelatihan, fokus utama kegiatan adalah pembuatan e-modul interaktif menggunakan aplikasi *BookCreator* (<https://bookcreator.com>). Materi ini disampaikan oleh Bramantya Pradipta, S.Hum., M.Hum., seorang dosen dari Program Studi Sastra Inggris Untag Surabaya yang memiliki pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran digital.

Pemateri memulai sesi dengan memperkenalkan konsep buku digital multimodal dan menampilkan berbagai contoh buku interaktif yang telah dibuat menggunakan *BookCreator*. Peserta diberikan gambaran bagaimana buku digital dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video. Selanjutnya, pemateri menjelaskan fitur-fitur utama yang tersedia dalam aplikasi *BookCreator* serta langkah-langkah penggunaannya secara praktis.

Selama sesi ini, peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga langsung mempraktikkan cara menggunakan aplikasi dengan membuka *BookCreator* di perangkat masing-masing. Tim pelaksana pengabdian turut mendampingi peserta dalam memahami setiap fitur yang ada dan membantu mengatasi kendala teknis yang mungkin mereka hadapi. Dengan pendekatan ini, peserta dapat lebih mudah menguasai penggunaan aplikasi dan mulai menuangkan ide mereka dalam bentuk bahan ajar digital.

Pada akhir sesi, setiap peserta diberikan tugas untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan di kelas bahasa Inggris. Mereka diwajibkan untuk memanfaatkan fitur multimodal, termasuk teks, gambar, audio, dan video, agar materi yang mereka susun lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hasil pekerjaan peserta kemudian dikumpulkan melalui *Library* yang telah disediakan di *BookCreator* oleh tim pelaksana pengabdian. Dengan demikian, peserta tidak hanya mendapatkan pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman praktis dalam membuat e-modul yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Sumber: (Dokumentas Penulis, 2024)

Gambar 4. Salah satu hasil karya bahan ajar menggunakan *BookCreator* oleh peserta

Di akhir kegiatan pelatihan, tim pelaksana pengabdian masyarakat membagikan kuesioner kepada seluruh peserta. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan masukan dan evaluasi terkait pelaksanaan pelatihan guna meningkatkan kualitas kegiatan serupa di masa mendatang.

Butir pertanyaan dalam kuesioner mencakup beberapa aspek penting, antara lain tingkat kepuasan peserta terhadap penyelenggaraan pelatihan, manfaat yang dirasakan dari kegiatan pengabdian kepada

masyarakat, serta kualitas pelayanan yang diberikan oleh tim pelaksana. Selain itu, kuesioner juga menilai responsivitas tim pelaksana dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan permasalahan yang diajukan oleh peserta selama sesi pelatihan. Aspek lain yang diukur adalah sejauh mana peserta memahami materi yang telah disampaikan oleh narasumber.

Hasil dari kuesioner ini kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas pelatihan serta area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan di masa depan. Tabel 1 berikut ini menggambarkan hasil survei yang telah dikumpulkan dari peserta pelatihan, memberikan gambaran umum mengenai tanggapan mereka terhadap keseluruhan kegiatan.

Tabel 1. Evaluasi Kepuasan Kegiatan Pelatihan oleh Peserta

No	Indikator	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
1	Kepuasan terhadap penyelenggaraan pelatihan	90 %	10 %	-	-
2	Kebermanfaatan kegiatan pengabdian kepada masyarakat	86 %	14 %	-	-
3	Pelayanan yang diberikan anggota dalam kegiatan	95 %	5 %	-	-
4	Tanggapan dilakukan dengan baik untuk semua pertanyaan dan permasalahan yang diajukan peserta pelatihan	81 %	19 %	-	-
5	Pemahaman isi materi pelatihan	77 %	23 %	-	-

Sumber: (Dokumentas Penulis, 2024)

Berdasarkan hasil survei terhadap pelaksanaan pelatihan, sebagian besar peserta memberikan tanggapan yang sangat positif. Pada indikator kepuasan terhadap penyelenggaraan pelatihan, 90% peserta menyatakan sangat setuju, dan 10% lainnya setuju, tanpa ada respon negatif. Ini menunjukkan bahwa secara umum, pelatihan telah dilaksanakan dengan baik sesuai harapan para peserta.

Pada indikator kebermanfaatan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, 86% peserta sangat setuju bahwa kegiatan tersebut bermanfaat, sementara 14% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa kegiatan ini tidak bermanfaat, menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan dampak positif yang signifikan.

Dalam hal pelayanan yang diberikan oleh anggota dalam kegiatan, 95% peserta merasa sangat puas dan 5% lainnya setuju. Tingkat kepuasan yang sangat tinggi ini mencerminkan pelayanan yang baik dari tim penyelenggara selama pelatihan berlangsung. Untuk tanggapan terhadap pertanyaan dan permasalahan yang diajukan peserta, 81% peserta sangat setuju dan 19% lainnya setuju bahwa tim penyelenggara menangani permasalahan dengan baik. Terakhir, pada indikator pemahaman isi materi pelatihan, 77% peserta merasa sangat memahami, sementara 23% lainnya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa materi disampaikan dengan baik dan mampu dipahami oleh mayoritas peserta.

Dari pelaksanaan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang berfokus pada teknologi digital dan media pembelajaran sangat relevan dan bermanfaat bagi pengembangan profesional guru, sesuai dengan hasil pengabdian sebelumnya berupa pelatihan oleh Puspitorini et al., (2022), Yulian et al., (2023), Anggraeni et al., (2021), Yani et al., (2020), dan Myori et al., (2019).



Gambar 5. Peserta pada akhir sesi pelatihan
Sumber: (Dokumentas Penulis, 2024)

Secara keseluruhan proses pelatihan berjalan dengan baik dan diikuti secara aktif oleh para peserta pelatihan. Pelatihan *Powtoon* dan *BookCreator* dinilai sangat relevan dan berguna bagi guru bahasa Inggris yang tergabung dalam MGMP Kabupaten Trenggalek. Para peserta menunjukkan kesan yang positif terkait pelaksanaan pelatihan dan memiliki motivasi untuk terus belajar untuk pengembangan profesi mereka sebagai seorang guru. Karena sikap positif dan motivasi internal yang tinggi itulah para peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital yang diajarkan dalam pelatihan.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan *Powtoon* dan *BookCreator* ini diikuti dengan penuh antusiasme tinggi oleh para peserta pelatihan. Dengan fasilitas yang memadai, para peserta aktif mengikuti setiap sesi pelatihan, dimulai dari penggunaan *Powtoon* untuk membuat video pembelajaran interaktif, hingga pembuatan e-modul menggunakan *BookCreator*. Narasumber dan tim pelaksana pengabdian turut memberikan bimbingan langsung dalam operasional kedua aplikasi tersebut.

Selama pelatihan, para peserta diminta untuk mempraktikkan materi yang telah dijelaskan dengan membuat proyek nyata berupa video pembelajaran dan bahan ajar interaktif menggunakan fitur-fitur multimodal. Hasil karya mereka dikumpulkan melalui Channel YouTube dan *Book Creator Library*. Sebagian besar karya peserta termasuk baik, namun perlu ada sedikit proses *editing* untuk bisa menjadi lebih baik lagi. Hal ini menunjukkan partisipasi aktif serta kemampuan para peserta dalam beradaptasi dengan teknologi digital yang diajarkan.

Di akhir pelatihan, para peserta memberikan umpan balik positif melalui kuesioner terkait kepuasan, manfaat, dan pelayanan dari tim pelaksana. Pelatihan ini dinilai relevan dan sangat bermanfaat bagi pengembangan profesionalisme guru-guru Bahasa Inggris di Trenggalek, sekaligus memperkuat motivasi mereka untuk terus belajar dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan mengajar di sekolah.

PERSANTUNAN

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) yang telah memberikan dukungan finansial melalui hibah dengan nomor kontrak induk 129/E5/PG.02.00/PM.BARU/2024 tertanggal 11 Juni 2024 dan nomor kontrak turunan 001/SP2H/PKM/LL7/2024, 501/006/DRTPM/071001_LPPM/PKM/VI/2024 tertanggal 12 Juni 2024, sehingga memungkinkan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para guru Madrasah Tsanawiyah (MTs) yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris Kabupaten Trenggalek. Partisipasi aktif dan antusiasme mereka dalam mengikuti dan berkontribusi pada pelaksanaan pelatihan ini sangatlah berharga.

REFERENSI

- Alamri, H. A., Watson, S., & Watson, W. (2021). Learning Technology Models that Support Personalization within Blended Learning Environments in Higher Education. *TechTrends*, 65(1). <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00530-3>
- Anggraeni, D., Rizaldi, R., & Dewi, M. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft PowerPoint 2010 untuk Guru Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.54314/jpstm.v1i1.606>

- Bernacki, M. L., Greene, M. J., & Lobczowski, N. G. (2021). A Systematic Review of Research on Personalized Learning: Personalized by Whom, to What, How, and for What Purpose(s)? In *Educational Psychology Review* (Vol. 33, Issue 4). <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09615-8>
- Carmichael, M., Reid, A.-K., & Karpicke, J. D. (2017). Assessing the Impact of Educational Video on Student Engagement, Critical Thinking and Learning: The Current State of Play. *Sage*.
- Herodotou, C., Sharples, M., Gaved, M., Kukulska-Hulme, A., Rienties, B., Scanlon, E., & Whitelock, D. (2019). Innovative Pedagogies of the Future: An Evidence-Based Selection. In *Frontiers in Education* (Vol. 4). <https://doi.org/10.3389/educ.2019.00113>
- Indriani, L., Ekaningrum, R. E., & Rahardi, P. (2023). Powtoon as Digital Learning Media in Academic Writing Class: Students' Perspective and Challenges. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 8(2). <https://doi.org/10.21093/ijeltal.v8i2.1552>
- Kaliraj, P., & Devi, T. (2022). *Industry 4.0 Technologies for Education: Transformative Technologies and Applications (1st ed.)*. (P. Kaliraj & T. Devi, Eds.; 1st ed., pp. 1–584). Auerbach Publications. <https://doi.org/10.1201/9781003318378>
- Keedle, H., Young, K., Arundell, F., & Burns, E. (2024). Midwifery student engagement with digital interactive books: A cross sectional survey. *Women and Birth*, 37(6), 101826. <https://doi.org/10.1016/j.wombi.2024.101826>
- Kim, S., Raza, M., & Seidman, E. (2019). Improving 21st-century teaching skills: The key to effective 21st-century learners. *Research in Comparative and International Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1177/1745499919829214>
- La'biran, R., Roberto Salu Situru', Theresyam Kabanga', & Resnita Dewi. (2023). Pengajaran Berbicara Bahasa Inggris Bagi Pemuda di Objek Wisata Marimbunna. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v3i2.27503>
- Leão, C., Alves, A. C., Soares, F., & Silva, V. (2023, February 8). Preparing Generation Z: Beyond Technologies. *ASME 2022 International Mechanical Engineering Congress and Exposition*. <https://doi.org/10.1115/IMECE2022-95513>
- Edwards, L. (2022, February 28). *What is Powtoon and how can it be used for teaching? Tips and tricks*. Tech & Learning.
- Martin, F., & Betrus, A. K. (2019). *Digital Media for Learning: Theories, Processes, and Solutions*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-33120-7>
- Msafiri, M. M., Kangwa, D., & Cai, L. (2023). A systematic literature review of ICT integration in secondary education: what works, what does not, and what next? *Discover Education*, 2(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-023-00070-x>
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Puspitorini, F., Hamdani, H., Zulfadhli, M., Muhendra, R., & Kusuma, A. P. (2022). Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.31334/jks.v5i1.2364>
- Savitri, W. E., Nugroho, H. A., Akhriyah, S., Dari, R. W., Rahmawati, E., & Chakim, N. (2022). English teacher PPT gamification skills development in Trenggalek. *Community Empowerment*, 7(11). <https://doi.org/10.31603/ce.8088>
- Yani, A., Ratnawati, R., & Moch. Yusuf, M. (2020). Pelatihan Penggunaan Software Autocad untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa-Siswi SMK Rigomasi Bontang. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.36407/berdaya.v2i2.169>
- Yulian, R., Ruhama', U., & Alkadri, S. P. A. (2023). Pelatihan Pengembangan Flipped Classroom Berbasis Higher-Order Thinking Skills (HOTS) dan Kurikulum Merdeka bagi MGMP Bahasa Inggris SMA Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3). <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i3.1085>