

## PEMANFAATAN APLIKASI POWTOON UNTUK LAYANAN BIMBINGAN KONSELING PADA GURU BK SMA NEGERI/SWASTA KABUPATEN SIDOARJO

Endra Rahmawati<sup>1\*</sup>, Ayouvi Poerna Wardhanie<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika  
Universitas Dinamika, Surabaya

\*Penulis korespondensi; Email: rahmawati@dinamika.ac.id

---

**Abstrak:** Sistem pembelajaran *Studi from Home* di masa Pandemi Covid-19 memberikan dampak pada seluruh aktivitas belajar mengajar, termasuk bimbingan konseling yang dilakukan secara daring (*online*). Penyelenggaraan bimbingan konseling bertujuan untuk memfasilitasi sekolah dalam mengembangkan potensi para siswa, supaya mampu bekerja secara efektif, produktif dan menjadi manusia mandiri. Para Guru BK pada SMA Negeri/Swasta yang ada di Kabupaten Sidoarjo mengalami kesulitan dalam proses berinteraksi dengan para siswa untuk kegiatan bimbingan konseling. Salah satu media interaktif yang digunakan dalam melakukan pembelajaran *online* ini adalah aplikasi Powtoon. Kegiatan ini tidak sekedar dilakukan untuk siswa bermasalah saja, namun juga dilakukan untuk menyebarkan informasi terkini mengenai proses belajar mengajar di sekolah, himbauan positif kepada siswa, dan peringatan / pengumuman penting terkait proses belajar siswa. Untuk itu diperlukan sebuah kegiatan pelatihan bagi para Guru SMA Negeri/Swasta dengan mempelajari semua fitur yang telah disediakan oleh Aplikasi Powtoon. Dengan adanya pelatihan ini dapat membantu Para Guru BK untuk menyebarkan informasi terkait dengan proses belajar, himbauan, maupun peringatan/pengumuman yang bermanfaat bagi para siswa berupa Video Animasi yang dapat diakses secara *online* melalui media *online* seperti *Youtube Channel*. Pemberian pelatihan ini dibagi menjadi 2 sesi, sesi *workshop* dan sesi konsultasi. Pada sesi *workshop*, pemateri/trainer memberikan demonstrasi bagaimana penggunaan dan pengoperasian aplikasi powtoon, mulai dari pendaftaran akun baru hingga *publish* hasil animasi video. Sedangkan pada sesi konsultasi dimungkinkan adanya interaksi 2 arah dari peserta dan pemateri untuk mendalami materi yang telah diberikan. Di akhir pelatihan, ditutup dengan evaluasi menggunakan kuisioner via *Google Form* dan melakukan pengamatan dari sisi pemateri/trainer dengan melihat hasil akhir dari video animasi yang dihasilkan oleh peserta. Hasil feedback dari kuisioner menunjukkan bahwa 93,7% setuju dengan pernyataan bahwa pelatihan ini dapat menambah wawasan para Guru BK, penyampaian materi sudah cukup baik, dan kualitas video yang dihasilkan juga memuaskan. Berdasarkan hasil pengamatan dari pemateri/trainer terdapat sekitar 80% peserta mampu menghasilkan video animasi versi diri mereka sendiri.

**Kata kunci:** Layanan Akademik, Bimbingan Konseling, Aplikasi Powtoon.

**Abstract:** *The Study from Home learning system during the Covid-19 Pandemic has an impact on all teaching and learning activities, including online counseling. The implementation of counseling guidance aims to facilitate schools in developing the potential of students, so that they are able to work effectively, productively and become independent human beings. Counseling teachers at public/private high schools in Sidoarjo Regency have difficulty in the process of interacting with students for counseling guidance activities. One of the interactive media that can be used in conducting online learning is the Powtoon application. This activity is not only carried out for students with problems, but is also carried out to disseminate the latest information about the teaching and learning process in schools, positive appeals to students, and important warnings/announcements related to the student learning process. For this reason, a training activity is needed for Public/Private SMA teachers by learning all the features that have been provided by the Powtoon Application. This training can help BK teachers to disseminate information related to the learning process, appeals, and warnings/announcements that are useful for students in the form of animated videos that can be accessed online through online media such as Youtube Channel. The training was divided*

into 2 sessions, a workshop session and a consultation session. In the workshop session, the presenters/trainers gave demonstrations on how to use and operate the Powtoon application, from registering a new account to publishing animated video results. Meanwhile, in the consultation session, it is possible to have 2-way interaction from participants and presenters to explore the material that has been given. At the end of the training, it was closed with an evaluation using a questionnaire via Google Form and observing from the speaker/trainer side by looking at the final result of the animated video produced by the participants. The results of the feedback from the questionnaire show that 93.7% agree with the statement that this training can add insight to the guidance and counseling teachers, the delivery of the material is quite good, and the quality of the video produced is also satisfactory. Based on the observations of the presenters/trainers, there were around 80% of the participants who were able to produce their own version of the animated video.

**Keywords:** Academic Services, Counseling Guidance, Powtoon App.

## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk membentuk proses terjadinya belajar mengajar antara guru dengan murid. Belajar sendiri memiliki definisi sebagai suatu proses yang terjadi karena ada usaha untuk melakukan dan mendapatkan perubahan terhadap diri sendiri, baik berupa pengetahuan, perilaku dan ketrampilan. Dengan perkembangan zaman yang selalu berubah, tentu saja lembaga pendidikan seperti sekolah sangat membutuhkan adanya bimbingan dan konseling sebagai mitra kerja dalam melaksanakan tugasnya sebagai upaya untuk membantu siswa yang sedang menghadapi permasalahan tertentu, membantu dalam pengembangan perilaku, ketrampilan, dan pengambilan keputusan guna mewujudkan kehidupan yang lebih produktif (Dewi & Permana, 2022). Pada dasarnya, adanya penyelenggaraan Bimbingan Konseling di sekolah bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik yang disebut dengan Konseli, agar mampu mengembangkan potensi dirinya secara fisik, emosi, spiritual, dan sosial (Kamaluddin, 2011), sedangkan tanggung jawab konselor dalam proses bimbingan konseling ini adalah untuk mendorong potensi siswa, agar dia mampu bekerja secara efektif, produktif dan menjadi manusia mandiri (Aini, 2021).

Pada bulan Maret 2019 lalu, pemerintah Indonesia mengumumkan secara resmi adanya pandemi Corona atau Covid 19, yang berdampak pada pemberlakuan proses belajar mengajar secara *online* di rumah masing-masing atau *Study From Home* (Mulyana et al., 2020). Sistem pembelajaran tersebut menuntut para pendidik untuk mampu mendesain pembelajaran yang fleksibel, oleh sebab itu diperlukan sisi kreatif dan inovatif seorang pendidik dalam memilih media yang akan digunakan untuk mengajar

(Nurrita, 2018). Di sisi lain, adanya peran Guru BK dalam mengatasi permasalahan siswa selama masa Pandemi sangatlah penting. Banyak masalah yang terjadi di rumah yang dialami oleh sebagian besar siswa, antara lain masalah kedisiplinan dan pendampingan belajar oleh orang tua. Hal ini berdampak pada peran Guru BK yang harus dapat memberikan fasilitas dan pelayanan, baik untuk orang tua siswa maupun siswa itu sendiri (Rifayani, 2022). Untuk itu, diperlukan media konseling *online* di masa pandemi Covid-19 yang dapat digunakan untuk pengembangan diri dan prestasi siswa (Almafahir, 2021). Guru BK disarankan untuk meningkatkan kemampuan/*skill* dalam menggunakan berbagai jenis aplikasi untuk menjalankan proses konseling *online*, meskipun pandemi nanti akan berakhir (Habibah et al., 2021).

Salah satu media interaktif yang bisa digunakan dalam melakukan pembelajaran online ini adalah aplikasi Powtoon (Sholihah & Handayani, 2020; Deliviana, 2017; Anggita, 2020). Powtoon merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang menyediakan fitur animasi dalam pembuatan bahan ajar, seperti animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi yang membuat gambar lebih hidup, dan pengaturan *timelime* yang sangat mudah (Qurrotaini et al., 2020). Dengan adanya fitur-fitur dari Powtoon ini, Guru BK dapat menyebarkan informasi secara animatif dan mengimplementasikan layanannya dengan optimal.

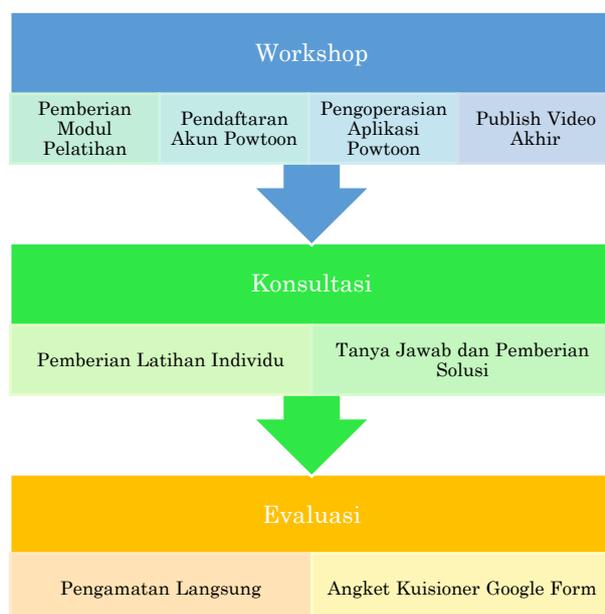
Berdasarkan uraian yang telah disebutkan diatas, maka kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan kepada seluruh Guru BK SMA Negeri/Swasta Kabupaten Sidoarjo agar dapat memiliki ketrampilan dalam pembuatan bahan ajar yang menarik dan kreatif sehingga siswa tidak merasa jenuh saat mendengarkan materi dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

## METODE PELAKSANAAN

Beberapa konseling *online* yang dilakukan oleh beberapa sekolah selama pandemi dapat dilakukan dengan memanfaatkan adanya aplikasi *meeting online* seperti *zoom*, *google meet*, *chat whatsapp*, *e-learning* (jika ada), dan email (Habibah et al., 2021). Namun, melihat adanya antusias siswa untuk melakukan konsultasi *online*, diharapkan para Guru/pihak sekolah juga dapat menyesuaikan kemampuan dan peningkatan skillnya dalam menggunakan berbagai jenis aplikasi pendukung pembelajaran, seperti Powtoon (Anggita, 2020; Deliviana, 2017; Qurrotaini et al., 2020; ; Sholihah & Handayani, 2020). Powtoon bukan hanya digunakan untuk proses pembelajaran saja, namun juga dapat digunakan sebagai media pendukung konsultasi atau konseling dengan pihak sekolah. Powtoon juga dapat dimanfaatkan sebagai media klasikal untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh dalam bentuk video animasi (Sholihah & Handayani, 2020).

Pelaksanaan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Powtoon ini dilaksanakan di Ruang Laboratorium Komputer, Universitas Dinamika, pada Hari selasa, 1 Maret 2021, pukul 10.00-13.00 WIB yang terbagi menjadi 2 sesi (sesi *workshop* dan sesi konsultasi). Khalayak sasaran dari pelatihan ini adalah Guru BK dari SMA Negeri/Swasta di Kabupaten Sidoarjo dengan jumlah 45 peserta (Rombongan) dengan per kelas terbagi atas 10-15 peserta untuk 3 kelas paralel.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini disajikan dalam bentuk *Workshop*, *Konsultasi*, dan *Evaluasi*, seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Metodologi Pelaksanaan Pelatihan

### 1. Metode *Workshop*

Metode *workshop* ini diberikan pada sesi pertama pelatihan. Pada sesi ini peserta diberikan modul pelatihan untuk dapat dijadikan acuan selama pelatihan berlangsung. Berdasarkan modul tersebut, pemateri/trainer memberikan demonstrasi bagaimana penggunaan dan pengoperasian aplikasi powtoon, mulai dari pendaftaran akun baru hingga publish hasil animasi video dalam bentuk *Slide Power Point* atau video ke *Youtube Channel* Peserta.

### 2. Metode Konsultasi

Metode konsultasi ini diberikan setelah sesi *workshop* berakhir, selama kurang lebih 1 jam. Metode ini diterapkan saat peserta diberi waktu untuk membuat video animasi menggunakan powtoon versi peserta. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta pelatihan terhadap penggunaan atau pengoperasian aplikasi powtoon. Selama pembuatan video animasi versi masing-masing, peserta diberi kesempatan seluas-luasnya untuk bebas berkonsultasi dengan pemateri/trainer apabila terdapat kendala/kesulitan dalam penggunaan aplikasi powtoon.

### 3. Metode Evaluasi

Indikator Keberhasilan dari kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Powtoon ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu dari sisi tingkat penerimaan pelatihan dan sisi pemahaman materi. Sebelum pelatihan dimulai, berdasarkan proses Tanya jawab antara trainer dengan peserta, terdapat 2 orang dari 10 peserta yang pernah mengenal / menggunakan Powtoon sebelumnya. Setelah pelatihan selesai, ada sesi penyebaran kuisisioner melalui angket yang disebar via *Google Form* dan didapatkan 93.7% pelatihan dapat berjalan dengan baik dan peserta mendapatkan wawasan baru tentang penggunaan aplikasi Powtoon. Persentase tersebut didapatkan dari hasil perhitungan skala likert (1-5) dari 7 pertanyaan (Lihat Tabel 1) menghasilkan rata-rata akhir di angka 4,69. Apabila diprosentasekan dengan 100% mendapatkan angka 93,7%.

Sedangkan dari sisi pemahaman materi, berdasarkan hasil pengamatan dari pemateri/trainer terdapat sekitar 80% peserta mampu menghasilkan video animasi versi diri mereka sendiri. Prosentase ini didapatkan dari jumlah pengumpulan karya video animasi peserta, terdapat 8 orang dari 10 orang peserta pelatihan yang berhasil membuat video animasi dan mengirimkannya melalui email kepada pemateri/trainer pelatihan. Sisanya masih merasa

kesulitan dan lupa bagaimana langkah/tahapan untuk penggunaan aplikasi powtoon. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, seperti kemampuan pengoperasian komputer dan usia yang sudah senior sehingga mudah lupa dan harus didampingi terus oleh pemateri/trainer. Metode Evaluasi yang digunakan pada pelatihan ini menggunakan metode kuantitatif dengan penyebaran kuisioner via *Google Form* yang diisi sesuai pelatihan serta menggunakan analisis pengamatan dari sisi pemateri/trainer dengan melihat hasil akhir dari video animasi yang dihasilkan oleh peserta.

**Tabel 1.** Pertanyaan pada Kuisioner Pelatihan melalui *Google Form*

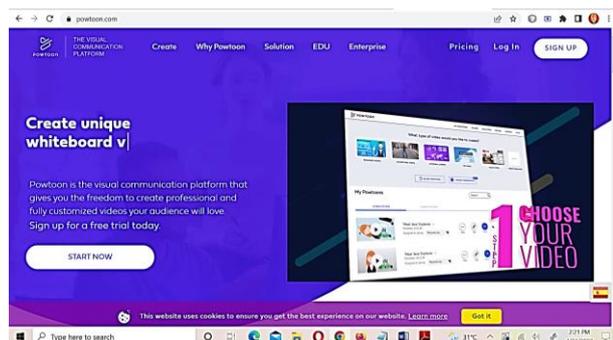
No.	Jenis Pertanyaan
1.	Apakah pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber?
2.	Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan?
3.	Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi?
4.	Apakah sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?
5.	Bagaimana kemudahan sistem pelatihan dan keramahan narasumber dan tim dalam menjalankan pelatihan?
6.	Efisiensi waktu penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan (hari, tanggal, dan waktu pelatihan)?
7.	Bagaimana kualitas audio dan visual saat pelatihan?

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun materi yang diberikan selama pelatihan berlangsung yaitu mengenai hal-hal sebagai berikut:

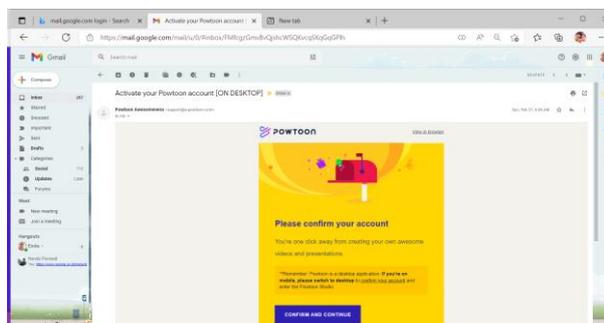
1. Persiapan Penggunaan Powtoon

Pada materi persiapan penggunaan powtoon ini diawali dengan pembuatan akun baru powtoon agar dapat membuat project video di powtoon. Pada Gambar 2 dapat dilihat bentuk *interface* awal web powtoon yang diakses melalui [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com).



**Gambar 2.** Interface Awal Halaman Web Powtoon

Untuk proses pendaftaran akun baru/registrasi, peserta harus menggunakan email [Google.mail](mailto:Google.mail) atau [gmail](mailto:gmail). Notifikasi dan pemberitahuan lainnya akan dikirimkan ke email yang terdaftar tersebut. Notifikasi pengaktifan akun juga akan masuk pada email terdaftar dari peserta, seperti pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Pengaktifan Akun Powtoon Terdaftar

2. Mengenal Properti dan Tombol Powtoon

Pengenalan Properti dan tombol powtoon ini sangat bermanfaat bagi peserta yang ingin melakukan pembuatan project video animasi, seperti pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Workspace Project Powtoon

3. Pembuatan Video Himbuan/Pengumuman terkait dengan Bimbingan Konseling

Untuk materi pembuatan video himbuan, kontennya dibebaskan kepada seluruh peserta. Dalam pemberian materi ini mulai banyak terjadi proses interaksi langsung antara pemateri dan peserta, yang dilanjutkan dengan proses tanya jawab.



(a)

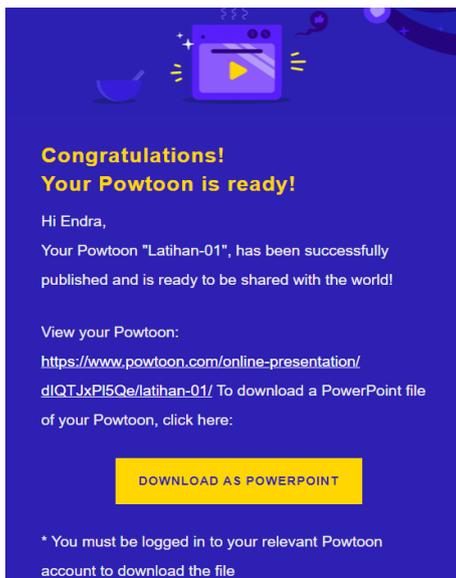


(b)

**Gambar 5 (a), (b).** Pemateri-01 dan Pemateri 02 Memberikan Arahan Langsung kepada Peserta

#### 4. Export Video Animasi

Export Video Animasi ini bisa dilakukan dalam bentuk file *Power Point* atau Unggah langsung ke *channel Youtube* Peserta, seperti pada Gambar 6.



(a)



(b)



(c)

**Gambar 6 (a), (b), (c).** Export File ke dalam bentuk *Power Point* atau unggah ke *Youtube*

#### 5. Import File Presentasi ke Powtoon

*Import* file ini dapat dilakukan jika peserta ingin menyisipkan file *power point* yang mereka miliki di sekolah untuk dimasukkan ke dalam bagian video animasi.

Setelah *workshop* berakhir, dilakukan kegiatan konsultasi selama kurang lebih 1 jam. Kegiatan ini diterapkan kepada peserta untuk diberi waktu dalam membuat video animasi menggunakan powtoon sesuai kreatifitas dan ide-ide kreatif dari peserta. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta pelatihan terhadap penggunaan atau pengoperasian aplikasi powtoon. Selama pembuatan video animasi versi masing-masing, peserta diberi kesempatan seluas-luasnya untuk bebas berkonsultasi dengan pemateri/trainer apabila terdapat kendala/kesulitan dalam penggunaan aplikasi powtoon. Kemudian jika video telah selesai dibuat, maka harus dikirimkan ke email trainer sebagai bukti bahwa peserta telah memahami materi yang diberikan.



(a)



(b)

**Gambar 7.** Kegiatan Konsultasi dan Tanya Jawab Pelatihan Powtoon

Indikator keberhasilan dari kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Poowton ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu dari sisi tingkat penerimaan pelatihan dan sisi pemahaman materi. Sebelum pelatihan dimulai, berdasarkan proses Tanya jawab antara trainer dengan peserta, terdapat 2 orang dari 10 peserta yang pernah mengenal / menggunakan Powtoon sebelumnya. Setelah pelatihan selesai, ada sesi penyebaran kuisioner melalui angket yang disebarakan via *Google Form* dan didapatkan 93.7% pelatihan dapat berjalan dengan baik dan peserta mendapatkan wawasan baru tentang penggunaan aplikasi Powtoon. Detail angka yang didapatkan dari setiap pertanyaan dapat dilihat mulai Tabel 2 sampai dengan Tabel 9.

**Tabel 2.** Perhitungan Skala Akhir Pertanyaan 01 Kuisioner

Skala	Apakah pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber?	Total Jawaban	Hitung Skala Akhir
1	Sangat Buruk	0	0
2	Buruk	0	0
3	Cukup Baik	0	0
4	Baik	2	1.6
5	Sangat Baik	8	8
<b>Total</b>		10	9.6
<b>Rata-rata</b>			<b>4.8</b>

**Tabel 3.** Perhitungan Skala Akhir Pertanyaan 02 Kuisioner

Skala	Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan?	Total Jawaban	Hitung Skala Akhir
1	Sangat Buruk	0	0
2	Buruk	0	0
3	Cukup Baik	0	0
4	Baik	5	4
5	Sangat Baik	5	5
<b>Total</b>		10	9
<b>Rata-rata</b>			<b>4.5</b>

**Tabel 4.** Perhitungan Skala Akhir Pertanyaan 03 Kuisioner

Skala	Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi? wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber?	Total Jawaban	Hitung Skala Akhir
1	Sangat Buruk	0	0
2	Buruk	0	0
3	Cukup Baik	0	0
4	Baik	2	1.6
5	Sangat Baik	8	8
<b>Total</b>		10	9.6
<b>Rata-rata</b>			<b>4.8</b>

**Tabel 5.** Perhitungan Skala Akhir Pertanyaan 04 Kuisioner

Skala	Apakah sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?	Total Jawaban	Hitung Skala Akhir
1	Sangat Buruk	0	0
2	Buruk	0	0
3	Cukup Baik	0	0
4	Baik	3	2.4
5	Sangat Baik	7	7
<b>Total</b>		10	9.4
<b>Rata-rata</b>			<b>4.7</b>

**Tabel 6.** Perhitungan Skala Akhir Pertanyaan 05 Kuisioner

Skala	Bagaimana kemudahan sistem pelatihan dan keramahan narasumber dan tim dalam menjalankan pelatihan?	Total Jawaban	Hitung Skala Akhir
1	Sangat Buruk	0	0
2	Buruk	0	0
3	Cukup Baik	0	0
4	Baik	2	1.6
5	Sangat Baik	8	8
<b>Total</b>		10	9.6
<b>Rata-rata</b>			<b>4.8</b>

**Tabel 7.** Perhitungan Skala Akhir Pertanyaan 06 Kuisioner

Skala	Efisiensi waktu penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan (hari, tanggal, dan waktu pelatihan)?	Total Jawaban	Hitung Skala Akhir
1	Sangat Buruk	0	0
2	Buruk	0	0
3	Cukup Baik	0	0
4	Baik	4	3.2
5	Sangat Baik	6	6
<b>Total</b>		10	9.2
<b>Rata-rata</b>			<b>4.6</b>

**Tabel 8.** Perhitungan Skala Akhir Pertanyaan 07 Kuisioner

Skala	Bagaimana kualitas audio dan visual saat pelatihan?	Total Jawaban	Hitung Skala Akhir
1	Sangat Buruk	0	0
2	Buruk	0	0
3	Cukup Baik	0	0
4	Baik	4	3.2
5	Sangat Baik	6	6
<b>Total</b>		10	9.2
<b>Rata-rata</b>			<b>4.6</b>

**Tabel 9.** Skala Akhir tiap Pertanyaan pada Kuisisioner Pelatihan melalui Google Form

No.	Jenis Pertanyaan	Skala Akhir
1.	Apakah pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber?	4.8
2.	Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan?	4.5
3.	Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi?	4.8
4.	Apakah sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?	4.7
5.	Bagaimana kemudahan sistem pelatihan dan keramahan narasumber dan tim dalam menjalankan pelatihan?	4.8
6.	Efisiensi waktu penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan (hari, tanggal, dan waktu pelatihan)?	4.6
7.	Bagaimana kualitas audio dan visual saat pelatihan?	4.6
<b>Rata-rata =</b>		<b>4.69</b>
<b>Prosentase dari 100%</b>		<b>93.7%</b>

Persentase tersebut didapatkan dari hasil perhitungan skala likert (1-5) dari 7 pertanyaan (Lihat Tabel 1) menghasilkan rata-rata akhir di angka 4.69. Apabila diprosentasekan dengan 100% mendapatkan angka 93.7%. Untuk grafik rata-rata skala likertnya dapat dilihat pada Gambar 8.

**Gambar 8.** Grafik Rata-rata Skala Likert yang didapatkan dari setiap pertanyaan

Sedangkan dari sisi pemahaman materi, berdasarkan hasil pengamatan dari pemateri/trainer terdapat sekitar 80% peserta mampu menghasilkan video animasi versi diri mereka sendiri. Prosentase ini didapatkan dari jumlah pengumpulan karya video animasi peserta, terdapat 8 orang dari 10 orang peserta pelatihan yang berhasil membuat video animasi dan mengirimkannya melalui email kepada pemateri/trainer pelatihan. Sisanya masih merasa kesulitan dan lupa bagaimana langkah/tahapan untuk penggunaan aplikasi powtoon. Hal ini dikarena beberapa faktor, seperti kemampuan pengoperasian komputer dan usia yang sudah

senior sehingga mudah lupa dan harus didampingi terus oleh pemateri/trainer. Metode Evaluasi yang digunakan pada pelatihan ini menggunakan metode kuantitatif dengan penyebaran kuisisioner via *Google Form* yang diisi sesuai pelatihan serta menggunakan analisis pengamatan dari sisi pemateri/trainer dengan melihat hasil akhir dari video animasi yang dihasilkan oleh peserta.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Adapun kesimpulan dari kegiatan pelatihan ini adalah penggunaan aplikasi Powtoon bagi para guru BK khususnya di Sidoarjo sangat membantu dalam menambah wawasan dan ketrampilan baru di bidang video animasi. Kelebihan dari penggunaan aplikasi ini, sebagai media pembelajaran baik secara online maupun offline di sekolah adalah dapat meningkatkan suasana belajar yang menarik karena siswa disuguhi materi pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan. Hal ini dipercaya dapat memudahkan siswa dalam menyerap ilmu maupun informasi yang terkandung di dalamnya. Beberapa hal yang menjadi kendala peserta adalah saat para bapak/ibu guru belum terbiasa dalam menggunakan aplikasi tersebut, sehingga mengalami kesulitan dalam mengingat tombol atau menu-menu yang ada dalam aplikasi Powtoon tersebut. Oleh sebab itu, dibutuhkan kesadaran diri khususnya bagi para pengajar saat ini untuk dapat selalu mengintegrasikan IT dalam proses pembelajaran mereka. Di sisi lain, hasil feedback dan kuisisioner menunjukkan rata-rata akhir skala likert di angkat 4,69 dan jika diprosentasekan sekitar 93,7% setuju dengan pernyataan bahwa pelatihan ini dapat menambah wawasan para Guru BK, penyampaian materi sudah cukup baik, dan kualitas video yang dihasilkan juga cukup memuaskan. Berdasarkan hasil pengamatan dari pemateri / trainer terdapat sekitar 80% peserta mampu menghasilkan video animasi versi diri mereka sendiri. Persentase ini didapatkan dari jumlah pengumpulan karya video animasi peserta, terdapat 8 orang dari 10 orang peserta pelatihan yang berhasil membuat video animasi dan mengirimkannya melalui email kepada pemateri/trainer pelatihan. Sisa peserta 20% masih merasa kesulitan dan lupa bagaimana Langkah / tahapan untuk penggunaan aplikasi powtoon. Hal ini dikarena beberapa faktor, seperti kemampuan pengoperasian komputer dan usia yang sudah senior sehingga mudah lupa dan harus didampingi terus oleh pemateri/trainer.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan beribu terima kasih kepada Bagian Penerimaan Mahasiswa Baru (Penmaru) dan Bagian Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3kM) Universitas Dinamika, yang telah merencanakan dan bekerja sama dengan Koordinator Bimbingan Konseling SMA Negeri/Swasta se-Kabupaten Sidoarjo untuk pelaksanaan pelatihan ini. Tidak lupa, kami juga menyampaikan salam hangat dan terima kasih bagi Bapak/Ibu Guru BK SMA Negeri/Swasta yang telah mengikuti pelatihan ini dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini. (2021). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Konseling Individual Siswa Kelas IX.A SMPN 1 Lenek Masa Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Teach. J. Inov. Kegur. Dan Ilmu Pendidik.*, 1(4).
- Almafahir, A. (2021). Layanan Bimbingan dan Konseling di Masa New Normal. *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 1(2), 85–90.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Seminar Nasional Dies Natalis Ke-56 Universitas Negeri Makassar*, 1–6.
- Dewi, L. N., & Permana, H. (2022). Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling dalam Penyelesaian Konflik Interpersonal Siswa di SMP Islam Al-Azhar 22 Sentra. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 7(1), 33–41.
- Habibah, S., Diniaty, A., & Robiatul Adawiyah, P. (2021). Penggunaan Media Konseling Online pada Masa Pandemi Covid-19. *Educational Guidance and Counseling Development Journal P-ISSN*, 4(2), 80–86.
- Kamaluddin, H. (2011). Bimbingan dan Konseling Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(4), 447.
- Mulyana, Siagian, N., Basid, A., Saimroh, Sovitriana, R., Habibah, N., Saepudin, J., Maimunah, M. A., Muaripin, & Oktavian, C. N. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Era Covid-19. In *Litbangdiklat Press*. [www.balitbangdiklat.kemendiknas.go.id](http://www.balitbangdiklat.kemendiknas.go.id)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171–187. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–7.
- Rifayani, H. (2022). Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Permasalahan Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Di MI Muhammadiyah Karanganyar. *Talenta Psikologi*, XI(1), 73–85.
- Sholihah, I. N. M., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *PD ABKIN JATIM Open J. Syst.*, 1(2).