

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon di SDIT Naurahhuda Karawang

Uliyatunisa^{1*}

¹Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang
e-mail: ^{1*}dosen02516@unpam.ac.id, ²uliyatunisa212@gmail.com

Abstrak- Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, kebutuhan manusia semakin meningkat. Saat ini terdapat keterkaitan antara kemajuan teknologi dengan pertumbuhan kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia semakin mudah untuk dipenuhi. Oleh karena itu, secara langsung maupun tidak langsung manfaat dari peembangan teknologi adalah membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kemajuan informasi dan teknologi menuntut berbagai bidang untuk menguasai ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi untuk menghadapi era globalisasi ini. Oleh karena itu, penggunaan perangkat teknologi komunikasi perlu diajarkan di semua pendidikan. Seperti aplikasi powtoon online, dimana pada aplikasi ini memudahkan dalam pembuatan materi Pembelajaran. Sehingga lebih menarik minat siswa. Karean masih banyak siswa yang masih kuran tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan cara-cara konvensional. sehingga para pendidik memerlukan inovasi dalam pembelajaran. Seorang pendidik diharapkan dapat memiliki keahlian khusus dalam membuat media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat ini juga sudah banyak sekali dan dapat kita manfaatkan sebagai proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi yang berbasis pembelajaran juga dapat kita pelajari sebagai media yang nantinya dapat kita pilih untuk proses pembelajaran yang kita gunakan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa. Makadari itu, tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat ini ialah untuk mengetahui penggunaan aplikasi Powtoon yang dapat menjadi solusi media pembelajaran. 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. Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan Pelatihan penggunaan powtoon sebagai salah satu media pembelajaran dibangku sekolah.

Kata kunci: Teknologi Informasi, Siswa, Pelatihan, Powtoon

Abstract - With the rapid development of technology today, human needs are increasing. Currently, there is a link between technological progress and the growth of human needs, namely human needs that are increasingly easy to fulfill. Therefore, directly or indirectly, the benefits of technological development are helping people meet their daily needs. Advances in information and technology require various fields to master knowledge in the field of information technology to face this era of globalization. Therefore, the use of communication technology devices needs to be taught in all education. Like the online Powtoon application, where this application makes it easier to create learning materials. So that it attracts more student interest. Because there are still many students who are still interested in learning using conventional methods, educators need innovation in learning. An educator is expected to have special skills in creating interesting learning media so that the learning process runs effectively. There are a lot of learning media that can be used at this time and we can use them as a learning process. We can also study learning-based applications as media which we can later choose for the learning process that we use according to the students' circumstances and needs. Therefore, the aim of this Community Service is to find out the use of the Powtoon application which can be a learning media solution. The learning media used in the learning process can generate desire, interest, as well as motivation and stimulation in students in learning. One learning media that can help educators or students in the learning process is Powtoon. Based on the background above, it is necessary to carry out training on the use of powtoon as a learning medium in schools.

Keywords- Information Technology, Students, Training, Powtoon

1. PENDAHULUAN

Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, kebutuhan manusia semakin meningkat. Saat ini terdapat keterkaitan antara kemajuan teknologi dengan pertumbuhan kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia semakin mudah untuk dipenuhi. Oleh karena itu, secara langsung maupun

tidak langsung manfaat dari pengembangan teknologi adalah membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kemajuan informasi dan teknologi menuntut berbagai bidang untuk menguasai ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi untuk menghadapi eraglobalisasi ini. Oleh karena itu, penggunaan perangkat teknologi komunikasi perlu diajarkan di semua pendidikan. Seperti aplikasi powtoon online, dimana pada aplikasi ini memudahkan dalam pembuatan materi Pembelajaran. Sehingga lebih menarik minat siswa. Karena masih banyak siswa yang masih kurang tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan cara-cara konvensional. sehingga para pendidik memerlukan inovasi dalam pembelajaran.

Powtoon adalah sebuah platform desain yang memanfaatkan teknik drag and drop dan menyediakan akses ke berbagai fitur, termasuk font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan desain. Secara umum, Powtoon digunakan untuk kebutuhan desain grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan beragam gambar dan template menarik. Powtoon juga memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, seperti grafik, presentasi, poster, logo, dokumen, dan konten visual untuk media sosial, dengan integrasi jutaan gambar, font, template, dan ilustrasi.

Media pembelajaran merupakan fasilitas yang dapat digunakan untuk menunjang Pendidikan yang dilakukan di sekolah. Baik dengan computer atau pun dengan handphone. Sehingga siswa tertarik dengan materi materi yang dimapaikan oleh guru. Siswa siswa pada saat sekarang ini lebih akrab dengan dunia teknologi ketimbang dengan buku atau ensiklopedia. Sehingga harus ada acara pendekatan yang baru. Sehingga para siswa tertarik dengan materi pelajaran.

Berangkat dari itu semua maka kami dari dosen program studi Teknik informatika, fakultas ilmu computer, universitas pamulang terpanggil untuk sharing pengalaman kepada guru-guru SDIT NAURAHHUDA Karawang untuk mengadakan "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON DI SDIT NAURAHHUDA KARAWANG".

Dari uraian beberapa permasalahan di atas, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengenalkan pengetahuan Powtoon kepada siswa-siswi SDIT NAURAHHUDA Agar Minat Belajar Meningkatkan?
- b. Bagaimana agar Guru-guru dapat menggunakan Powtoon sebagai media pengajaran dan menarik minat belajar siswa ?

Dari rumusan masalah diatas adapun tujuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengenalkan powtoon serta fungsinya kepada Guru-guru SDIT NAURAHHUDA.
- b. Memabntu dan mengarahkan Guru-guru SDIT NAURAHHUDA menggunakan powtoon sebagai media pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan memberikan manfaat:

- a. Meningkatkan keterampilan Guru-guru SDIT NAURAHHUDA di bidang teknologi informasi khususnya dalam hal pengenalan dan pemanfaatan Powtoon sebagai media ajar.
- b. Meningkatkan semangat dan kreatifitas Guru SDIT NAURAHHUDA dalam memodifikasi bahan ajarnya.

2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa langkah yang melibatkan metode penelitian lapangan berupa wawancara, penelitian pustaka, diskusi, pelatihan, dokumentasi dan laporan. Berbagai macam langkah tersebut dilakukan dengan detail sebagai berikut:

a. Penelitian Lapangan

Dilakukan pengamatan dan wawancara dengan guru dan siswa-siswi SDIT Naurahhuda Karawang.

b. Penelitian Pustaka

Langkah ini dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber dari buku, jurnal maupun internet terkait pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Powtoon

c. Diskusi

Pada tahap ini, tim berdiskusi mengenai metode penyampaian materi, pembagian kerja dan susunan acara kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

d. Pelatihan

Tahap ini adalah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SDIT Naurahhuda, dengan memberikan pemaparan tentang pengertian dan pengenalan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan canva serta fitur-fitur lengkap dalam Powtoon.

e. Dokumentasi dan Laporan

Tahap ini berfokus pada pengumpulan bukti dan dokumentasi kegiatan pengabdian dan menyusunnya menjadi laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, mulai dari koordinasi awal dengan kepala sekolah sampai terlaksananya kegiatan pelatihan tidak menemui hambatan. Kegiatan ini disambut baik oleh rekan-rekan guru SDIT naurahhuda. Dengan ditandai antusiasnya dalam mendengarkan pemaparan materi dari narasumber pengabdian kepada masyarakat (PKM). Selain itu juga, Rekan-rekan guru sangat antusias untuk mengetahui lebih dalam tentang pembuatan curriculum vitae dengan canva, dengan mereka saling tanya-jawab antara peserta dan narasumber seputar penggunaan canva

Partisipasi sekolah sebagai koordinator kegiatan juga sangat baik. Upaya tersebut dapat memberikan informasi kepada siswa-siswinya mengenai diadakannya pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan pembuatan Media pembelajaran menggunakan powtoon. Sehingga Sebanyak 11 guru dapat meningkatkan kemampuan dan kreatifitas mereka dalam mempelajari dan membuat media pembelajaran. Sehingga, hasil pengembangan kemampuan dan kreatifitas dalam menggunakan aplikasi powtoon dapat dikembangkan dalam jangka waktu yang lama. sebagai salah satu adalah sebagai modal atau bekal dalam mempersiapkan persaingan market digital. Selanjutnya, dari kegiatan ini tim PKM dapat kembali bekerja sama untuk membantu masalah-masalah lain yang berkaitan dengan teknologi informasi di lingkungan SDIT Naurahhuda.

Tabel 1. Partisipasi Kegiatan PKM

No.	Partisipasi Pihak SDIT Naurahhuda Karawang
1.	Mengkoordinasi para Guru untuk mengikuti pelatihan
2.	Memberi dukungan kepada tim PKM untuk terus menjalin kerja sama
3.	Memantau para Guru hingga acara selesai
4.	Membuka peluang kepada Dosen dan Mahasiswa Universitas Pamulang untuk melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat ini jika diperlukan secara serupa guna memajukan masyarakat sekitar.

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang bisa ditarik dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a. Dengan memberikan pemahaman mengenai cara kerja dan penggunaan powtoon guru dapat mudah membuat media pembelajaran.
- b. Dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan powtoon dalam membuat kualitas SDIT NAURAHHUDA dapat bersaing dengan yang lain.

Dalam pelaksanaan dan laporan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu dibutuhkan masukan-masukan untuk perbaikan selanjutnya. Dengan perbaikan tersebut diharapkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang serupa di masa yang akan datang akan jauh lebih baik.

Adapun saran untuk pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu perlu adanya evaluasi terhadap capaian yang telah dilakukan para guru dari materi pelatihan dan upaya peningkatan diskusi bersama para gurudan pihak SDIT NAURAHHUDA untuk penentuan tema dan isi kegiatan terkait kebutuhan di sekitar lingkungan Sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, S. (2017). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Ips Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Aziza, F. N., & Yunus, M. (2020). Peran Orang Tua Dalam Membimbing Anak Pada Masa Study From Home Selama Pandemi Covid-19. *Konferensi Nasional Pendidikan*, 19–21.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Ernalida, D. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran Informasi berbasis sebagai Teknologi Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2).
- Jatiningtias, N. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang. *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 76.
- Kholilurrohmi, I. (2017). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semester 1 SMAN 1 Plere. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al Biruni*, 6(2), 209–219. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.2070>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sudi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, E-ISSN: 27, 7.
- Sukiman. (2013). Pembangan Media Pembelajaran. In *Pedagogia* (p. 280). *Pedagogia*. Syaiful, S. (2009). Konsep dan Makna Pembelajaran. In *Afabeta* (p. 360). ALFABETA.