



Journal of Human And Education
Volume 3, No. 4, Tahun 2023, pp 178-184
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pendampingan dan Pelatihan Membuat Media Pembelajaran dengan Aplikasi POWTOON pada Guru-Guru Sekolah Dasar di Lingkungan Kabupaten Tulungagung

Yulia Nugrahini¹, Ika Rakhmawati², Frita Devi Asriyanti³

Universitas Bhinneka PGRI^{1,2,3}

Email: yn.max88@gmail.com¹, ikarakhmawati696@yahoo.co.id², reyhe.butterfly@gmail.com³

Abstrak

Peranan guru sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar agar materi dapat dipahami secara optimal. Seorang guru tidak hanya semata mengajar di depan kelas saja, tetapi harus bias menginspirasi siswa. Proses pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang baru saja di implementasikan ini memerlukan kemampuan guru dalam bidang IT terutama pembuatan media pembelajaran yang mudah dan menarik karena pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang sebenarnya bebas tapi masih diperlukan penjelasan materi tertentu. Penilaian yang dilakukan ada yang masih menggunakan kurikulum 2013 yang mencakup 3 ranah yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Tujuan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk melakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran *powtoon* pada pembelajaran kurikulum merdeka pada beberapa sekolah dasar dan kepada semua guru pada sekolah dasar mitra dari pengabdian kepada masyarakat ini. Pendampingan ini ditargetkan akan menghasilkan materi yang bisa di jadikan bahan materi pada kurikulum merdeka.

Kata Kunci: *pelatihan, pendampingan, pembuatan POWTOON*

Abstract

The role of the teacher is very necessary to help students in the teaching and learning process so that the material can be understood optimally. A teacher does not just teach in front of the class, but must be able to inspire students. The process of implementing learning in the independent curriculum which has just been implemented requires teacher skills in the IT field, especially making learning media that is easy and interesting because learning in the independent curriculum is actually free but still requires explanation of certain material. Some of the assessments carried out still use the 2013 curriculum which covers 3 domains, namely affective, cognitive and psychomotor. The aim of this community service is to provide assistance in making Powtoon learning media for independent curriculum learning in several elementary schools and for all teachers at partner elementary schools of this community service. This assistance is targeted to produce material that can be used as material in the independent curriculum.

Keywords: *training, mentoring, making POWTOON*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan siswa. Pembelajaran sebagai suatu proses memiliki unsur-unsur yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Hubungan unsur satu dengan yang lainnya akan menjadikan pembelajaran menjadi salah satu kesatuan yang utuh. Diantara unsur-unsur tersebut yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran adalah tujuan, proses pembelajaran serta pelaku pembelajaran, yaitu guru dan siswa. Namun terkadang proses pembelajaran sering mengalami masalah atau hambatan seperti kurikulum yang berganti atau berubah. Perubahan atau pergantian kurikulum ini dibuat dengan sengaja dengan tujuan untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan. Pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan adanya

Copyright: Yulia Nugrahini, Ika Rakhmawati, Frita Devi Asriyanti

bantuan media yang mendukung pembelajaran. Namun kenyataannya media yang digunakan sekarang masih ada yang kurang dan juga guru kurang memanfaatkan media –media tersebut. Hal ini merupakan salah satu factor yang mengakibatkan kebosanan siswa pada saat belajar. Kondisi ini menjadi permasalahan yang terus berkelanjutan, karena guru kurang melakukan inovasi terutama dalam pengadaan media pembelajaran.

Proses pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang masih banyak digunakan sekarang walaupun kurikulum merdeka sudah diterapkan membutuhkan kompetensi bahwa seorang guru harus menguasai IT secara paripurna karena dimulai dari pembuatan perangkat pembelajaran pada kedua kurikulum yang sedang diterapkan ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan IT. Demikian halnya dengan penggunaan media pembelajaran, guru dituntut untuk membuat media pembelajaran yang tidak hanya media berbasis non proyeksi tetapi dituntut pula berbasis proyeksi yang disesuaikan dengan era globalisasi yang syarat dengan teknologi. Proses pendekatan pada pembelajaran Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka untuk siswa sekolah dasar sangatlah kompleks dan berkesinambungan yaitu pada kurikulum 2013 tematik terpadu: pembelajaran yang berdasarkan tema, pendekatan saintifik yang dikenal dengan pengalaman belajar pokok: menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Demikian halnya dengan penilaian yang dilakukan sangat luas daripada kurikulum yang sebelumnya yaitu mencakup tiga ranah aspek kemampuan : afektif, kognitif, psikomotor. Itu semua merupakan upaya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dinegara kita ini.

Ketidaktifan siswa diakibatkan dari rasa jenuh belajar dengan proses pembelajaran yang monoton dan komunikasi yang hanya dilakukan satu arah. Dikatakan demikian karena guru hanya menerangkan atau hanya memberikan tugas mengisi lembar kerja siswa (LKS). Seperti diketahui pada buku pembelajaran kurikulum 2013 yang masih digunakan sampai sekarang muatan materi pembelajaran cenderung sedikit, dapat mengakibatkan ketidakpahaman siswa atau bahkan guru itu sendiri (Muslimin, 2017; Fitriani, 2019). Guru masih bingung dengan materi ajar yang dapat dianggap kurang sehingga untuk menggunakan media yang memiliki tujuan untuk menarik minat atau motivasi siswa pun tidak dapat dilakukan. Ketidakpahaman guru terhadap kurikulum yang sedang digunakan dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada proses pembelajaran. Apabila kondisi tersebut terjadi, akibatnya siswa tidak memiliki keinginan untuk belajar, maka kualitas pembelajaran pun akan menurun.

Media pembelajaran diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar terdapat efisiensi dan efektifitas dalam belajar. Jika dilihat dari arti kata, media merupakan kata "*medium*" yang memiliki arti sebagai perantara atau pengantar. Artinya media merupakan perantara atau pengantar pesan dari orang pemberi informasi ke orang kedua sebagai penerima informasi tersebut. Sedangkan menurut para ahli lain, menggunakan istilah media pembelajaran sebagai "*teaching material*" atau instruksional material, artinya identic dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata '*raga*'. Yaitu suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan yang dapat diamati melalui indera manusia. Para ahli memberikan rumusan pengertian yang berbeda dalam memberikan arti media pembelajaran. Masing-masing memiliki wawasan dan orientasi yang berlainan, namun demikian pada prinsipnya ada kesamaan pengertian yang mendasar dari pendapat atau teori tersebut. Menurut Suparman (2010) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya Mc Luhan (2008) memaknainya sebagai saluran informasi. Dengan demikian menurut Novita dan Sutisna (2020) media pembelajaran sudah selayaknya digunakan dalam pembelajaran, karena media merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menarik dan memperjelas informasi yang disampaikan pendidik dalam pembelajaran. Sebagai alat bantu, media diartikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dan tentu saja harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Dengan kata lain pemilihan media adalah penggunaan media yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Powtoon merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk memotivasi siswa dalam belajar. "*powtoon*" merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, tulisan kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.

Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat "*powtoon*" mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki built-in karakter kartun, model animasi dan benda –benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar khususnya untuk para pelajar yang suka dengan suasana santai dan non-formal dalam pembelajaran di kelas. Tujuan untuk pelaksanaan kegiatan ini Dosen melakukan kegiatan diluar kampus yaitu kegiatan yang sesuai Tri dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian kepada masyarakat, serta mahasiswa juga bisa melakukan konversi SKS sesuai dengan kegiatan yang dilakukan diluar kampus. Sesuai dengan kegiatan MBKM. Sasaran Mitra yang akan diberikan

pendampingan dan pelatihan adalah guru-guru yang akan mengimplementasikan kurikulum dan langsung berperan sebagai subjek kegiatan. Jadi fokus yang akan dilakukan pada kegiatan ini adalah pada bidang pendidikan : teknologi pendidikan dan pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi pada mitra adalah: (1). Keterbatasan Fasilitas maupun sarana dan prasarana proses belajar ;(2) keterbatasan sekolah dalam pengadaan media pembelajaran yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang inovatif;(3) keterbatasan guru yang belum memiliki kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif;(4) Proses pembelajaran kurikulum merdeka dan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik, yang menuntut guru untuk menguasai IT dalam mendesain perangkat pembelajaran;(5) permasalahan Kemampuan dan penguasaan alternative model-model pembelajaran inovatif yang harus di terapkan pada kurikulum;(6)Permasalahan kemampuan penguasaan guru Sekolah Dasar dalam mempersiapkan dan penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT. Tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan solusi dari permasalahan yang muncul dan telah kami jelaskan pada bagian pendahuluan.

Solusi yang ditawarkan pada mitra dengan permasalahan yang sudah dijelaskan adalah (1) Solusi keterbatasan fasilitas maupun sarana dan prasarana proses belajar, dilakukan dengan pendampingan dan fasilitasi yang sinergi antara pihak sekolah mitra dan komite sekolah untuk mendapatkan bantuan berupa alat/media pembelajaran.;(2) solusi yang ditawarkan mengenai keterbatasan sekolah dalam pengadaan media pembelajaran yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang inovatif, dilakukan melalui pendampingan dan fasilitasi untuk mendapat bantuan berupa LCD dan computer.;(3) Solusi mengenai keterbatasan guru yang belum memiliki kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif . dilakukan melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT. ; (4) solusi yang ditawarkan dalam proses pembelajaran kurikulum dengan pendekatan saintifik, yang menuntut guru untuk menguasai IT dalam mendesain perangkat pembelajaran, yaitu dengan pendampingan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT. ;(5) solusi yang ditawarkan untuk permasalahan kemampuan dan penguasaan alternatif model-model pembelajaran inovatif yang harus diterapkan pada kurikulum yang diterapkan, yaitu pelatihan pengenalan model-model pembelajaran. ;(6) solusi yang ditawarkan untuk permasalahan kemampuan penguasaan guru Sekolah Dasar dalam mempersiapkan dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT, yaitu melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran *POWTOON*.

Manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah Nilai tambah yang bisa dijelaskan adalah indikator peningkatan daya saing yaitu para guru bisa menggunakan aplikasi *POWTOON*. Selanjutnya peningkatan penerapan IPTEKS yaitu meningkatkan penggunaan aplikasi *POWTOON* dan memanfaatkan hasil pembuatan *POWTOON* untuk mengajar dikelas. Pada indikator perbaikan tata nilai masyarakat yaitu para guru lebih memperhatikan teknologi yang digunakan untuk mengajar dan juga model-model pembelajaran sehingga tidak hanya dengan metode ceramah dan diskusi mengerjakan soal saja. Tim akan merepakan Focus Group Discussion untuk kegiatan pelatihan serta pendampingan sehingga tim bisa mengetahui kendala para guru saat membuat media pembelajaran dengan aplikasi *POWTOON* ini.]

METODE

[Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode ceramah dan metode latihan praktek (*drill practice*) pembuatan media pembelajaran *powtoon*. Metode ceramah dilaksanakan dengan cara tim pengusul pengabdian dating sekolah masing-masing mitra untuk sosialisasi pelatihan pengembangan pembuatan media *powtoon*. Rincian Kegiatan Pelatihan yang akan dilakukan: (1) Pemaparan materi dengan metode ceramah mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran ini lebih mengutamakan pada pemanfaatan teknologi sesuai dengan era digital 4.0. Penjelasan materi ini berupa pengenalan program *powtoon* , *toolbars* yang ada pada program *powtoon*,kemudahan yang didapat dari penggunaan media pembelajaran dengan *powtoon*. Setelah itu penjelasan tentang cara-cara pembuatan materi ajar dengan *powtoon* yang menarik siswa untuk belajar dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *powtoon*.; (2) pembagian kelompok kerja: para guru dibagi kedalam beberapa kelompok (masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang) dan di bimbing oleh tim dosen serta mahasiswa. ;(3) Praktik pembuatan media pembelajaran dengan *Powtoon*.

Bidang yang bisa disimpulkan adalah fokus pada bidang pendidikan dan bisa di jabarkan lagi yaitu teknologi pendidikan dan pembelajaran. Jadi bidang pendidikan yang dibahas dalam solusi adalah pembuatan media pembelajaran yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran dan juga penggunaan manfaat teknologi yang sudah bisa digunakan secara sederhana sehingga guru-guru di sekolah dasar bisa mengadaptasi secara cepat saat pelatihan dilanjutkan dengan pendampingan.]

HASIL DAN PEMBAHASAN

[Pendampingan pembuatan media pembelajarn *dengan powtoon* ini diikuti oleh 36 orang guru kelas 1 sampai VI Sekolah Dasar Negeri 1 Podorejo, Sekolah Dasar Negeri 1 Pelem, Sekolah Dasar Negeri 1 Mojoarum, dan Sekolah Dasar Negeri 2 Mojoarum di Kabupaten Tulungagung. Kegiatan konsolidasi dilaksanakan pada Akhir bulan Agustus 2023. Setelah dilakukan observasi awal, maka dilakukan diskusi dengan kepala sekolah sebagai mitra, dan guru kelas 1-6 yang ditunjuk oleh kepala sekolah. Tahap berikutnya adalah menentukan pelaksanaan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan *powtoon*, yang ditentukan pelaksanaannya pada bulan September 2023.

Pelaksanaan kegiatan dimulai pada pukul 08.00 sampai 12.00 WIB. Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan *powtoon* bertujuan untuk memberikan pemahaman akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga para guru dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dengan aplikasi atau program *powtoon*. Adapun rincian kegiatannya adalah :

1. Pemaparan materi dengan metode ceramah mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran ini lebih mengutamakan pada pemanfaatan teknologi sesuai dengan era digital 4.0. Penjelasan materi ini berupa pengenalan program *powtoon*, *toolbars* yang ada pada program *powtoon*, kemudahan yang didapat dari penggunaan media pembelajaran dengan *powtoon*. Setelah itu penjelasan tentang cara-cara pembuatan materi ajar dengan *powtoon* yang menarik siswa untuk belajar, dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *powtoon*.
2. Pembagian kelompok kerja
Para guru dibagi ke dalam beberapa kelompok (masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang) dan dibimbing oleh tim dosen serta mahasiswa.
3. Praktik pembuatan media pembelajaran dengan *powtoon*.
 - a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan materi dengan *powtoon*. (Laptop, Kurikulum, Buku Guru dan Buku Siswa)..
 - b. Mempelajari dan mendiskusikan bahan ajar atau materi yang akan dibuat kedalam *powtoon*, sesuai dengan tema.
 - c. Menentukan desain yang sesuai dengan tema dan karakteristik siswa.
 - d. Memilih tema; dalam *powtoon* sudah ada tema bawaan yang bisa dipilih. Mulaimemakai tema yang ada.
 - e. Memilih sesuaikan dalam tema ini, yaitu desain, gambar, *background*, dan huruf.
 - f. Membuat akun *powtoon*.
 - g. Pertama, masuk ke halaman utama *powtoon* dengan memasukan alamat www.powtoon.com di address bar internet browser.
 - h. Lalu klik login di pojok kanan atas dan pilih metode *login* yang akan digunakan. Setelah masuk, lalu klik *Create a new Project*. Pilih template yang diinginkan. Lalu masuk ke proses editing, klik *got it* dan edit semua slide yang terdapat dibagian kiri. Double klik pada teks untuk mengedit tulisan. Klik sound di bagiansisi kanan untuk menambahkan suara dan *apply* untuk menyimpan.
 - i. Tahap terakhir klik *export* untuk mempublish presentasi, pilih media untukmempublish dan selesai.

Pendampingan ini mendapatkan respon positif terbukti dengan antusiasme guru dalam mengikuti dari awal sampai selesai. Antusiasme dan kesiapan para guru menandakan bahwa adanya motivasi untuk pembelajaran yang lebih baik. Pada saat pemberian materi tentang pengenalan program *powtoon* ini, mereka banyak belajar, karena program ini merupakan program yang baru mereka kenal. Selama ini mereka mengajar hanya menggunakan media gambar diam, walaupun diharuskan membuat *slide powerpoint*, mereka meminta bantuan orang lain. Kondisi itulah yang membuat para guru tersebut menerima dengan senang ketika diberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran *powtoon* ini. Para guru menyadari bahwa kemajuan teknologi mengharuskan mereka untuk terus berinovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan pembuatan media yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media pembelajaran *powtoon*

ini tentu saja akan dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diharapkan akan tercapai. Oleh sebab itulah guru pada jaman ini dituntut untuk kreatif dan inovatif, sehingga menghasilkan siswa/peserta didik yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Pada kegiatan FGD yang merupakan pendampingan pembuatan *powtoon* ini, para guru yang terbagi dalam beberapa kelompok mempresentasikan hasil dari media pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini membuktikan bahwa mereka serius dalam mengikuti pendampingan.

Data hasil pengabdian kepada Masyarakat ini diambil berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada guru-guru kelas 1- 6 . Data mengenai karakteristik tanggapan responden dapat diketahui dalam tabel di bawah ini :

Tabel Indikator Penilaian Pembuatan Media Pembelajaran dengan Powtoon.

No	Indikator	Jumlah Jawaban Responden (nilaiantara 1-5)
1	Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa	85
2	Indikator yang dipilih sesuai dengan kompetensi dasar	82
3	Penyajian materi bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri	86
4	Penyajian materi dengan media <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar siswa	82
5	Susunan aktivitas dalam media <i>powtoon</i> mengarahkan peserta didik untuk berfikir secara runtut berdasarkan tahapan 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengomunikasikan).	85
6	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	84
7	Dengan menggunakan media <i>powtoon</i> memudahkan siswa untuk belajar	87
8	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi	84
9	Penggunaan media <i>powtoon</i> mengarahkan siswa lebih mandiri	84
10	Tugas/soal latihan sesuai dengan rumusan indikator	79
11	Tugas/soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan	82
12	Susunan kalimat dari tugas/soal latihan mudah dipahami	81
13	Siswa dapat tanya tanya jawab mengenai materi yang disajikan	88
14	Meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang disajikan	82
15	Dengan adanya media <i>powtoon</i> meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar	88
16	Secara umum media pembelajaran mempunyai kualitas visual (penampilan) dan suara (audio) baik	82
17	Media pembelajaran mencakup bahan untuk siswa dan guru (panduan untuk guru dan LKS siswa)	83
18	Isi media <i>powtoon</i> mengandung pesan yang ingin disampaikan	88
19	Isi media <i>powtoon</i> bersesuaian dengan tugas / aktivitas belajar yang diberikan pada siswa	84
20	Musik yang ditampilkan jelas dan tegas	85
21	Ketepatan pemilihan jenis huruf	88
22	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	86
23	Menggunakan kata, istilah dan kalimat yang konsisten.	85

24	Mempermudah proses pembelajaran	86
25	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	87
26	Mempermudah siswa memahami isi materi	88
27	Komponen media powtoon diperjelas oleh komponen audio	79
28	Media pembelajaran powtoon dapat diakses dengan bantuan teknologi atau aktivitas lainnya	86
29	Media pembelajaran aman digunakan oleh siswa	87
	Jumlah	2453
	Rata-rata	84

Tabel ini menunjukkan bahwa data diambil berdasarkan indikator seperti pada tabel di atas dengan rentang skor 1-5. Rata-rata perolehan nilai menunjukkan angka 84, artinya data tersebut dapat diartikan bahwa hampir 100%, guru yang mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan powtoon dapat membuat materi sesuai dengan indikator. Dengan demikian media yang telah dibuat sudah selanjutnya dapat digunakan dalam proses pembelajaran, agar dapat memotivasi siswa.

Mereka memahami manfaat penggunaan media pembelajaran terutama media pembelajaran *powtoon* ini dapat membantu pemahaman siswa yang masih dalam tahap kongkret. Dalam arti siswa usia sekolah dasar memahami suatu materi ajar harus disertai dengan penjelasan yang kongkret. Data di atas menunjukkan bahwa pihak sekolah perlu memberikan fasilitas yang mendukung akan keberhasilan pembelajaran. Adanya usaha atau upaya yang dilakukan guru kurang berhasil, dikarenakan kurangnya dukungan dari pihak sekolah ataupun pemerintah daerah. Dalam hal penggunaan media berbasis ICT ini diperlukan fasilitas berupa komputer, laptop, LCD dan tentu saja jaringan internet. 60 responden sangat mengharapkan akan adanya pelatihan lanjutan, sehingga mereka akan lebih maksimal dalam memberikan pembelajaran. Pentingnya sarana prasarana media pembelajaran berbasis ICT atau TIK ini sesuai dengan penelitian yang diteliti oleh Novita, dkk. (2020) yang menunjukkan bahwa sarana prasarana pada sekolah dasar di kota Bogor masih belum lengkap terutama yang berbasis TIK/ICT. Namun dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan motivasi belajar ditemukan pada hasil penelitian salah satunya dalam jurnal penelitian Sukmanasa, Novita, dan Majid. (2019), yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran meningkatkan hasil belajar terutama pada sub tema manusia dan lingkungan. Oleh sebab itu pelatihan dan pendampingan pada guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran perlu terus dilakukan.]

SIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan yang merupakan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara langsung dan diikuti guru kelas 1-6 pada 4 Sekolah Dasar. Pendampingan diwujudkan dengan FGD dengan peserta pelatihan. Pengabdian kepada masyarakat ini akan erat kaitannya dengan pembelajaran yang merupakan muatan perkuliahan di Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Bhinneka PGRI, yang direncanakan untuk jangka panjang hingga beberapa tahun mendatang. Hal ini karena PKM didukung oleh penerapan media pembelajaran berupa TIK. Teknologi komputer tersebut dikemas menjadi salah satu media untuk mendukung penguatan keberlanjutan dan revitalisasi media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis IT berupa *Powtoon* ini akan menarik dan menjadi motivasi siswa dalam belajar. Tujuan akhir dari hal ini adalah meningkatnya minat siswa sebagai generasi milenial penerus bangsa agar aktif dalam proses pembelajaran sehingga penguatan tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan harapan. Pentingnya pelatihan dan pendampingan pada guru mengenai penggunaan media pembelajaran perlu terus dilakukan. Hal ini berkenaan dengan pembelajaran yang sesuai *platform* RI 4.0. Pembelajaran dengan *platform* RI 4.0 mengharuskan guru atau pendidik untuk berinovasi dalam pembelajaran, sehingga

kualitas pembelajaran akan semakin baik dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas.]

UCAPAN TERIMA KASIH

[Ucapan Terimakasih pelaksana pengabdian kepada masyarakat kepada Kemdikudristek atas hibah yang telah diberikan dalam skema pengabdian masyarakat pemula.]

[Ucapan juga pelaksana sampaikan pada Universitas Bhinneka PGRI yang memfasilitasi kegiatan Pengabdian kepada masyarakat serta peserta dari Sekolah Dasar Negeri 1 Podorejo, Sekolah Dasar Negeri 1 Pelem, Sekolah Dasar Negeri 1 Mojoarum, dan Sekolah Dasar Negeri 2 Mojoarum di Kabupaten Tulungagung .

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianti, Yeni., L.R. Retno Susanti, Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual *Jurnal Criksetra, Volume 5, No 9*. Tersedia <http://ejournal2.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/viewFile/4802/2548>
- Awalia, Izomi , Aan Subhan Pamungkas, Trian Pamungkas Alamsyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif. Vol.10 No.1*. Tersedia DOI: <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Fajar, Syahrul. Riyana, Cepi, dan Hanoum, Nadia. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Edutcehnologia, 3(2), 101-114*
- Fitriyani, Nina. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa. Vol. 6. No. 1*. Tersedia <https://tunas.bangsa.stkipgetsempena.ac.id>.
- McLuhan, Marshall. (2006.) *The Medium is the Message*. United Kingdom : Blackwell.
- Novita, Lina, Windiyani, Tustiyana. Fazriani, Rifa. (2019). [Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar](#) | JPPGuseda | *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar. Vol.2 No. 2. Halaman 82-86*.
- Novita, Lina, Windiyani, Tustiyana, Fauziah, Siti Sarah. (2020). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 5 Kota Bogor. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol.6 No.1. 2443-3268*
- Nurdiansyah, Edwin, Emil El Faisal, Sulkipani. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Vol.15 No.1. Jurnal Civic. Media Kajian Kewarganegaraan*. Tersedia di. <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/16875>.
- Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutcehnologia, Tahun 3, Vol 3 No. 2*. Tersedia [ejournal.upi.edu > index.php > edutechnologia > article > download > pdf_1](http://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/download/pdf_1).
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan. Vol. 9 No. (2) pp. 8-18*. Tersedia <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article>
- Rio Ariyanto, Sri Kantun, Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* 122 ISSN 1907-9990 | E-ISSN 2548-7175 | Volume 12 Nomor 1 (2018) DOI: 10.19184/jpe.v12i1.7622
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya
- Sukmanasa, Elly., Windiyani, Tustiyana., Novita, Lina. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal JPSD Untirta. Vol.3 No.2*. Tersedia pada <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2138>.
- Sukmanasa, Elly, Novita, Lina, Majid, Rifki Abdul. (2019). [Use Of Learning Video Media On Human And Environmental Subthema](#). *JHSS (Journal Of Humanities And Social Studies). Vol. 3 No. 2. 72-75*
- Suparman. (2010). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.