

**PKM PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF
BERBASIS DIGITAL (POWTOON DAN PREZI)
DI SDIU FADLUN NAFIS BANGSRI**

Wulan Sutriyani¹, Dwiana Asih Wiranti², Syifa Fauziah³, & Alia Nur Faizah⁴

¹Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara,

²Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara,

sutriyani.wulan@gmail.com, wiranti@unisnu.ac.id, syifa567fauziah@gmail.com, aulia1.a193@gmail.com

ABSTRACT: *This mathematics subject is considered a difficult subject by students at SDIU Fadlun Nafis because teachers experience various difficulties in making interesting mathematics learning media for students. This mentoring activity is carried out to train teachers' skills in creating digital-based educational learning media using applications such as Powtoon and Prezi. This service activity was carried out in several stages, namely the socialization stage, training on the application of digital technology, mentoring and evaluation (sustainability). The results obtained are that through this activity the SDIU Fadlun Nafis Bangsri teachers are motivated to create learning media using powtoon and prezi applications. Teachers are motivated to improve their competence in making digital-based learning media. Teachers understand that digital powtoon and prezi media can be used as a means to attract students' interest in learning because they are animative media.*

Keywords: *Learning Media, Powtoon, Prezi*

ABSTRAK: Mata pelajaran matematika ini dianggap menjadi mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik di SDIU Fadlun Nafis karena guru mengalami berbagai kesulitan dalam membuat media pembelajaran matematika yang menarik bagi peserta didik. Kegiatan pendampingan ini dilakukan untuk melatih keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran edukatif berbasis digital menggunakan aplikasi seperti Powtoon dan Prezi. Kegiatan pengabdian ini dilakukan beberapa tahap, yaitu tahap sosialisasi, pelatihan penerapan teknologi digital, pendampingan dan evaluasi (keberlanjutan). Hasil yang diperoleh yaitu melalui kegiatan ini para Guru SDIU Fadlun Nafis Bangsri termotivasi untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dan prezi. Guru termotivasi untuk meningkatkan kompetensinya dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Para guru memahami bahwa media digital powtoon dan prezi bisa dijadikan sarana untuk menarik minat siswa untuk belajar karena media yang animatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powtoon, Prezi

PENDAHULUAN

Teknologi di bidang pendidikan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif (Afriani & Fitria, 2021). Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang digunakan sebagai perantara yang bisa membantu peserta didik dalam mengurangi keabstrakan objek matematika yang dimaksud. Dalam

Permendiknas RI No 16 Tahun 2007 telah dipertegas bahwa salah satu kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru mata pelajaran matematika yaitu mampu memanfaatkan teknologi/ informasi dan komunikasi untuk keperluan pembelajaran.

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan. Mata pelajaran matematika

ini dianggap menjadi mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik di SDIU Fadlun Nafis karena guru mengalami berbagai kesulitan dalam membuat media pembelajaran matematika yang menarik bagi peserta didik. Terlebih lagi pada masa pandemi yang sudah hampir dua tahun ini membuat kemampuan belajar peserta didik menurun dan merasa kesulitan dalam memahami materi menghitung pada mata pelajaran matematika. Selama pembelajaran jarak jauh pendidik kurang menggunakan aplikasi digital seperti zoom meeting, google meet, google classroom dan lainnya. peserta didik lebih menggunakan whatsapp grup sebagai media pembelajaran jarak jauh. Sedangkan pada saat kegiatan pembelajaran tatap muka guru SDIU Fadlun Nafis lebih menggunakan media konvensional daripada membuat media yang kreatif. Situasi seperti itu disebabkan oleh penggunaan data yang banyak dan masih kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran digital lainnya. Salah satu cara untuk membuat materi pada mata pelajaran matematika terlihat menarik yaitu dengan membuat media pembelajaran yang menarik untuk mendapatkan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik. Untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang edukatif dan inovatif guru hendaknya kreatif dalam membuat media yang akan digunakan.

Berdasarkan situasi tersebut, Sekolah ini memerlukan bantuan berwujud ide serta gagasan inovatif dalam membuat media pembelajaran edukatif berbasis digital. kegiatan pendampingan ini dilakukan untuk

melatih keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran edukatif berbasis digital menggunakan aplikasi seperti Powtoon dan Prezi. Pada kegiatan ini diharapkan sebagai langkah solutif dalam menjawab permasalahan di sekolah mitra, sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membentuk peserta didik cerdas dan berkarakter di SD mitra.

Pengabdi memberikan solusi dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital yaitu *Powtoon* dan *Prezi*. karena sejalan dengan hasil riset yang telah dilakukan oleh pengabdi tentang pengaruh pembelajaran daring pada minat dan hasil belajar pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil riset Sutriyani (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran daring akan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika apabila disertai dengan media yang menarik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan beberapa tahap, yaitu tahap sosialisasi, pelatihan penerapan teknologi digital, pendampingan dan evaluasi (keberlanjutan).

Tahap Sosialisasi

Kegiatan ini dimulai dari tahap sosialisasi. Mitra akan mendapatkan sosialisasi terkait program kegiatan dan pendalaman materi menghitung pada mata pelajaran matematika. Selain itu juga diberikan penjelasan pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam

kegiatan pembelajaran yang akan menjadikan pijakan dalam membuat media pembelajaran. Dalam tahap ini mitra akan berpartisipasi aktif dalam kegiatan serta menyediakan ruang dan sarana pendukung untuk penyampaian sosialisasi.

Tahap Pelatihan Penerapan Teknologi Digital

Tahapan selanjutnya adalah tahap pelatihan. Mitra diberikan tutorial mengenai penerapan media pembelajaran menggunakan teknologi digital yaitu aplikasi pembelajaran Powtoon dan Prezi yang akan dikemas dalam bentuk Video animasi dan power point untuk memunculkan suara dan efek animasi. Pada tahapan ini mitra akan berperan aktif dalam menyimak dan melakukan kegiatan praktik. Kemudian tim akan memberikan energi positif pada mitra untuk bisa berinovasi dalam membuat media pembelajaran dengan konten atau isi materi menghitung yang lebih inovatif dan kreatif.

Tahap Pendampingan

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan pendampingan adalah mendampingi mitra dalam proses pembuatan dan penggunaan media pembelajaran edukatif berbasis digital. Mitra akan berpartisipasi aktif untuk merealisasikan media pembelajaran edukatif berbasis digital. Lalu mitra didampingi oleh tim untuk membuat rancangan alur penggunaan media tersebut untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Mitra akan melakukan kegiatan praktik penggunaan media pembelajaran tersebut di dalam kelas dan diamati oleh tim

untuk dapat melakukan evaluasi dari kebermanfaatan media pembelajaran.

Tahap Evaluasi (Keberlanjutan)

Tahap terakhir yaitu evaluasi keberlanjutan program. Tim akan mengevaluasi solusi-solusi yang telah diupayakan apakah sudah mampu mengatasi permasalahan ataukah belum. Tim bersama mitra akan mendiskusikan kelebihan serta kekurangan dari solusi yang diupayakan lalu menjadi bahan analisis oleh tim. Setelah mengevaluasi program, selanjutnya akan dilakukan tindak lanjut. Apabila permasalahan sudah tuntas, maka tim akan melakukan pelaporan dan pemenuhan target luaran-luaran dari program pengabdian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi ini, Guru SDIU Fadlun Nafis Bangsri mendapatkan sosialisasi terkait program kegiatan dan pendalaman materi menghitung pada mata pelajaran matematika. Pada tahap ini, tim memberikan penjelasan mengenai media pembelajaran digital yang dapat digunakan guru dalam proses mengajar. Selain itu, dalam tahap ini juga diisi dengan pendalaman materi pada mata pelajaran matematika sekaligus penjelasan pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang akan menjadikan pijakan dalam membuat media pembelajaran. Dalam tahap ini Guru SDIU Fadlun Nafis Bangsri berpartisipasi aktif dalam kegiatan serta menyediakan ruang dan sarana pendukung untuk penyampaian sosialisasi.



Gambar 1. Tim pengabdian memberikan sosialisasi tentang pendalaman materi menghitung pelajaran matematika dan media pembelajaran *Powtoon* dan *Prezi*.

Tahap Pelatihan Penerapan Teknologi Digital

Tahapan ini yaitu guru SDIU Fadlun Nafis bangsri diberikan tutorial mengenai penerapan media pembelajaran menggunakan teknologi digital yaitu aplikasi pembelajaran *Powtoon* dan *Prezi* yang akan dikemas dalam bentuk Video animasi dan power point untuk memunculkan suara dan efek animasi.. Pada tahap ini, terlihat guru SDIU Fadlun Nafis Bangsri mitra akan berperan aktif dalam menyimak dan melakukan kegiatan praktik. Kemudian tim akan memberikan energi positif pada mitra untuk bisa berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.



Gambar 2. Pemberian Pelatihan Penerapan Teknologi Digital dalam Proses Pembelajaran

Tahap Pendampingan

Pada tahap pendampingan ini, guru SDIU Fadlun Nafis diajak untuk praktik membuat media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dan *Prezi*. guru SDIU Fadlun Nafis dalam kegiatan praktik ini membuatnya secara individu dengan menggunakan laptop. Dalam proses pembuatan ini, guru SDIU Fadlun Nafis Bangsri didampingi tim pengabdian. Pada tahap ini, para guru terlihat sangat antusias dalam membuat media pembelajaran.



Gambar 3. Tim pengabdian melakukan pendampingan pada guru SDIU Fadlun Nafis Bangsri dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Tahap Evaluasi (Keberlanjutan)

Tahap terakhir yaitu evaluasi keberlanjutan program. Tim akan mengevaluasi solusi-solusi yang telah diupayakan apakah sudah mampu mengatasi permasalahan ataukah belum. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara Focus Group Discussion (FGD) dan sharing bersama mitra sekaligus analisis oleh tim. Kemudian tim akan melakukan penyebaran kuesioner menggunakan *google form* terkait pemahaman mitra dan keberhasilan mitra dalam praktik pembuatan media pembelajaran edukatif berbasis digital. Tim bersama mitra akan mendiskusikan kelebihan serta kekurangan dari

solusi yang diupayakan lalu menjadi bahan analisis oleh tim. Setelah mengevaluasi program, selanjutnya akan dilakukan tindak lanjut. Hasil evaluasi akan ditindaklanjuti dengan memberikan solusi saat masih ditemukan permasalahan yang belum tuntas. Apabila permasalahan sudah tuntas, maka tim akan melakukan pelaporan dan pemenuhan target luaran-luaran dari program pengabdian ini.

SIMPULAN

Pertama, para peserta Guru SDIU Fadlun Nafis Bangsri mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pengabdian dengan aktif. Mulai dari tahap sosialisasi, pelatihan penerapan teknologi, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan berlangsung pada tanggal 18-19 Agustus 2022.

Kedua, melalui kegiatan ini para Guru SDIU Fadlun Nafis Bangsri termotivasi untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dan prezi. Guru termotivasi untuk meningkatkan kompetensinya dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Para guru memahami bahwa media digital powtoon dan prezi bisa dijadikan sarana untuk menarik minat siswa untuk belajar karena media yang animatif.

Ketiga, hasil evaluasi menunjukkan respon kepuasan peserta. Dalam aspek persiapan dan penyampaian materi telah berlangsung sangat baik. Guru SDIU Fadlun Nafis Bangsri sangat antusias dalam praktik membuat media.

Mereka sangat senang mendapatkan pelatihan dalam membuat media pembelajaran digital powtoon dan prezi dan menampilkan hasil karya media yang dibuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriani, L., & Fitria, Y. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash CS6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148.
- Anyan, A., & Setyawan, A. E. (2022). Keefektifan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Pada Masa Pandemi Covid-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1574>
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Sutriyani, W. 2020. Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa PGSD Era Pandemi Covid-19. *Tunas Nusantara*, 2(1).