



| | | |
|----------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| Accepted: Oktober 2023 | Revised: November 2024 | Published: Desember 2024 |
|----------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Powtoon Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti - Gresik

Ainul Fithriyah

E-mail: afithriyah680@gmail.com

Institut Al Azhar Menganti Gresik, Indoensia

Abstract

The use of technology-based learning media is increasing along with technological advances. Powtoon is one of the highly inventive web-based applications that allows educators to create dynamic and interactive visual presentations to increase student interest and understanding. However, there are still many educators who do not know that with the help of innovative and interactive learning media they can support learning objectives. The aim of community service activities is to provide training and assistance in creating multimedia learning media based on Powtoon to increase creativity in teachers. The hope is that all teachers can improve the quality of learning which is able to make students motivated and enthusiastic in every learning process. The target of this community service activity is MI Teacher Miftahul Ulum Sidowungu, Menganti - Gresik District. The method used goes through several stages, namely, problem identification, planning, data collection, data analysis, action and evaluation or reflection. From the results of the implementation of community service which began with socialization, the participants were very enthusiastic, as seen through question and answer activities related to the use of media and use of the Powtoon application. Products that have been created with the application of creativity assessment in using Powtoon received a percentage of 88%, teachers have been able to create media with Powtoon from simple ones to displaying videos. Apart from that, the response from Powtoon users was very positive, shown by the percentage result of 88%. This training and mentoring

activity adds insight and increases teacher creativity in creating learning media so that students accept the material more easily, are more enthusiastic, and interactive media can help improve students' reasoning power.

Keywords: *learning media; multimedia powtoon; creativity.*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi. Powtoon adalah salah satu aplikasi berbasis web yang sangat inventif yang memungkinkan pendidik membuat presentasi visual yang dinamis dan interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Namun masih banyak pendidik yang kurang mengetahui bahwa dengan bantuan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat mendukung tujuan pembelajaran. Tujuan pada kegiatan pengabdian masyarakat untuk memberikan pelatihan dan pendampingan dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia powtoon untuk meningkatkan kreativitas pada Guru, harapannya agar semua Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang mampu membuat siswa termotivasi dan antusias disetiap proses pembelajaran. saran pada kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti – Gresik. Metode yang digunakan melalui beberapa tahapan yakni, identifikasi masalah, perencanaan, pengumpulan data, analisis data, tindakan dan evaluasi atau refleksi. Dari hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat yang diawali dengan sosialisasi para peserta sangat antusias terlihat melalui kegiatan tanya jawab terkait pemanfaatan media dan penggunaan pada aplikasi powtoon. Produk yang telah dibuat dengan aplikasi dari penilaian kreativitas dalam penggunaan powtoon mendapatkan persentase 88%, guru sudah mampu membuat media dengan powtoon dari yang sederhana sampai menampilkan video. Selain itu respon para pengguna powtoon sangat positif sekali ditunjukkan dengan hasil persentase sebesar 88%. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini menambah wawasan, dan meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi, lebih semangat, dan media yang interaktif dapat membantu meningkatkan daya nalar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Multimedia Powtoon; Kreativitas.

Pendahuluan

Aktor utama di sekolah adalah Guru, bagaimana seorang guru mengemas materi agar lebih menarik melalui sajian materi ajar, dan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun dengan adanya pergantian kurikulum ini adalah salah satu hambatan bagi Guru karena akan ada peraturan baru dalam pengembangan implementasi dalam kegiatan pembelajaran dan hal tersebut bertujuan agar kualitas pendidikan lebih baik.¹ Untuk menjadi guru yang inovatif dan kreatif, terutama ketika membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran menarik bagi siswa, sangat penting bagi guru untuk melakukannya.²

Membantu siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan seorang Guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran dilihat dari kebutuhan dan karakteristik siswa. Keberhasilan siswa dalam hasil belajar ialah bagaimana seorang guru mempunyai inisiatif untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbantu multimedia interaktif akan membantu guru dalam menyampaikan informasi secara jelas dengan tampilan gambar dengan begitu membuat pembelajaran lebih menarik dengan pemilihan media yang tepat dari berbagai variasi media yang dapat dilakukan oleh seorang Guru dengan media pembelajaran yang telah dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Adapun ciri-ciri multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) menggabungkan lebih dari satu media, seperti menggabungkan elemen audio dan visual; (2) bersifat interaktif, artinya dapat mengakomodasi respons pengguna; dan (3) mandiri, artinya pengguna dapat menggunakan konten tanpa bantuan orang lain.³ Media interaktif menjadikan siswa dapat berinteraksi, serta mampu

¹ Elly Sukmanasa, Lina Novita, and Aries Maesya, "Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor," *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 16, no. 1 (June 30, 2020): 95–105, <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140>.

² Tim M.A, Syaharuddin, "PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI DENGAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BERBASIS SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMPN 13 BANJARMASIN," 2023, 1–42.

³ Indah Trismayani Jabir, Rohana Rohana, and Amir Pada, "The Effect Of Use Powtoo Learning Media To Student Learning Motivation On 3rd Grade On Indonesia Subjects At Islamic Elementary School Athirah 1 Makassar," *International Journal of Elementary School Teacher* 1, no. 1 (April 25, 2021): 56, <https://doi.org/10.26858/ijest.v1i1.18255>.

meningkatkan keterampilan dalam memanipulatif , dan menerima umpan balik dari materi.⁴

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan merangsang perhatian, minat, perasaan, dan pikiran siswa. Media pembelajaran digunakan untuk menggambarkan jenis media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan membantu memecahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu berbagai gaya belajar, ketertarikan, kemampuan, keterbatasan indera, dan faktor lainnya.⁵ Media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti buku, kaset, video, kamera, film, gambar, bingkai, dan komputer.⁶ Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu mengajar dan berdampak pada lingkungan belajar yang dibuat oleh guru.⁷

Berdasarkan analisis situasi yaitu melaksanakan kunjungan ke lokasi tempat mitra tim mengobservasi dan memberikan angket dengan penyebaran kuisioner ke MI Miftahul Ulum Sidowungu - Menganti Kabupaten Gresik dapat diidentifikasi permasalahan mitra saat ini antara lain: 1) kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan IT, sehingga pembelajaran monoton sekali karena Guru hanya menggunakan sumber belajar buku siswa, 2) keterbatasan guru yang belum memiliki kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif; sehingga penyampaian informasi secara konvensional seperti menggunakan dokumen atau presentasi sederhana sering kali kurang menarik perhatian siswa. Akibatnya, pesan yang ingin disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa, 3) kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik, 4)minimnya penguasaan teknologi desain dan animasi, hal ini menciptakan hambatan dalam memanfaatkan video animasi sebagai media komunikasi.

Realita yang ada ketika melakukan observasi bahwa fasilitas pembelajaran di kelas tersedia seperti Proyektor, dan tersedia Wifi serta masing-masing guru mempunyai laptop namun semua fasilitas yang ada tidak

⁴ Muhammad Irfan, Rahmawati Patta, and Fatun Fatimah Azahrah, "PKM Pelatihan Membuat Media Interaktif Powtoon bagi Guru KKG MI Tana Toraja," 2022, 1–7.

⁵ Siti Namiroh et al., "PERAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN," 2018.

⁶ Ambar Sri Lestari, "PEMBELAJARAN MULTIMEDIA" 6, no. 2 (2013).

⁷ Hastri Rosiyanti and Viarti Eminita, "DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN GEOMETRI RUANG BERBASIS POWTOON" 6, no. 1 (2020).

dimanfaatkan dengan secara maksimal. Dalam penyajian materi guru membuat power point dan video guru yang berisi penjelasan materi, untuk media yang diberikan oleh guru di MI Miftahul Ulum Sidowungu hanya media gambar atau video hasil download dari google itupun dibantu oleh salah satu guru yang mempunyai kemampuan dibidang IT. Media yang tidak memanfaatkan teknologi atau inovasi terkini sering kali kurang relevan dengan kebutuhan belajar modern, terutama bagi generasi yang akrab dengan teknologi. Keterampilan abad 21, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis ICT seperti Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi PowToon.⁸ Dengan adanya kondisi Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu peneliti mengadakan kegiatan program pembuatan media dengan berbasis multimedia powtoon sebagai alternatif dalam membuat media yang interaktif dan menarik dengan visual dan animasi serta menciptakan video pembelajaran yang kreatif.

Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat presentasi animasi dengan fitur yang menarik. Di antaranya ada animasi tangan, animasi kartun, efek yang lebih hidup, dan pengaturan jadwal yang mudah.⁹ Powtoon adalah sebuah platform berbasis cloud yang dirancang untuk membuat video animasi, presentasi, dan konten multimedia interaktif dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur intuitif, termasuk template siap pakai, elemen animasi, teks dinamis, dan musik latar, sehingga cocok digunakan oleh pengguna tanpa latar belakang teknis atau desain grafis. Media pembelajaran Powtoon dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa serta meningkatkan dorongan, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi siswa dalam tujuan pembelajaran.¹⁰ Dengan powtoon memudahkan

⁸ Andik Purwanto et al., "PEMANFAATAN APLIKASI POWTOON DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMAN 4 KEPAHANG," *Darmabakti: Jurnal Inovasi Pengabdian dalam Penerbangan* 1, no. 2 (May 24, 2021): 114–20, <https://doi.org/10.52989/darmabakti.v1i2.23>.

⁹ Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, and Abdul Wahid Asadullah, "Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar," *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (October 18, 2020): 40–50, <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.

¹⁰ Melly Pratiwi, Zulherman Zulherman, and Gufron Amirullah, "The Use of the Powtoon Application in Learning Videos for Elementary School Students," *Journal of Physics:*

Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu dalam membuat media yang interaktif karena powtoon menyediakan berbagai template animasi, karakter, ikon, dan efek transisi yang dapat langsung digunakan. Fitur ini membantu mempercepat proses pembuatan video tanpa mengurangi kualitas.

Program ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran dengan Powtoon, guru dapat menciptakan video pembelajaran yang kreatif sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan mampu menguasai teknologi digital sehingga Guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran melalui pembuatan media animasi yang menarik dan interaktif. Hal tersebut akan lebih membantu siswa dalam menerima akan pemahaman materi dan keberhasilan siswa. Dengan adanya kendala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang sedang dihadapi oleh Guru di MI Miftahul Ulum Sidowungu dengan melalui pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan memberikan pelatihan dalam pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Powtoon Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru MI Miftakhul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik.

Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan jenis *Participatory Action Research* (PAR). *Participatory Action Research* (PAR) merupakan penelitian yang melibatkan partisipasi aktif masyarakat untuk memahami masalah dan mencari solusi bersama. Jenis *Participatory Action Research* PAR melibatkan semua pihak yang relevan untuk menilai suatu tindakan yang sedang berlangsung dengan tujuan menemukan solusi dan perubahan.¹¹ Dengan melakukan beberapa tahapan yakni menemukan masalah, merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis, dan mengambil tindakan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di MI Miftahul Sidowungu Kecamatan Menganti- Gresik, dimulai pada tanggal 9 November 2024 pada pukul 12.00 s/d 15.00 Wib.

Conference Series 1783 (February 1, 2021): 012115, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012115>.

¹¹ Evi Nur Ma'murotun Najah et al., "Peningkatan Pemahaman Keagamaan Anak melalui Pendampingan Pembelajaran Praktek Wudhu Anak," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa (JPMD)* 5, no. 2 (August 31, 2024): 151–62, <https://doi.org/10.58401/jpmd.v5i2.1510>.

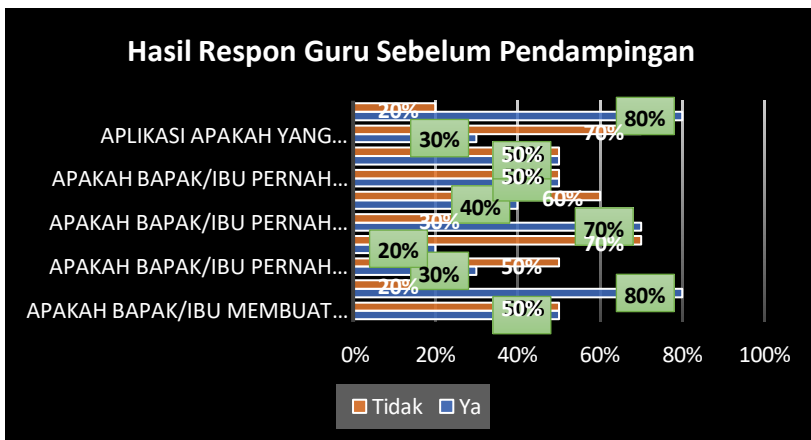
Sasaran dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah Guru MI Miftahul Sidowungu Kecamatan Menganti- Gresik dengan jumlah peserta 20 Guru. Adapun langkah – langkah kegiatan pada *Participatory Action Research* (PAR) sebaga berikut :

1. *Identifikasi Masalah*: Dari hasil identifikasi dilapangan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran sangat minim. Hal tersebut menjadi pembiasaan Guru hanya menggunakan media yang seadanya tanpa mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Sehingga Guru kurang mampu dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis grafik dan audivisual.
2. *Perencanaan*: Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan Pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembellajaran berbasis multimedia powtoon yang dilaksanakan untuk Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti – Gresik diantaranya sebagai berikut: (1)merancang atau membuat modul sebagai panduan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pada pembuatan media berbasis multimedia dengan aplikasi powtoon, (2) dengan metode ceramah pemateri memberikan penjelasan tentang penggunaan dalam aplikasi powtoon, (3) memberikan beberapa kendala yang dihadapi pemula dalam penggunaan aplikasi powtoon, (4) memberikan link *google form* kepada peserta tentang manfaat pada kegiatan pengabdian masyarakat.
3. *Pengumpulan Data* : Kegiatan ini dengan metode tanya jawab kepada peserta dan sebaliknya, metode penugasan kepada peserta yaitu guru di MI Miftahul Ulum Sidowungu untuk membuat media pembelajaran dengan aplikasi powtoon. Selanjutnya menggunakan metode demonstrasi dengan menunjukkan tentang cara penggunaan media dengan aplikasi powtoon, melakukan tanya jawab dan diksusi kepada peserta tentang ketidakahaman peserta. Dan memberikan angket untuk mengetahui pemahaman dan respon peserta terkait manfaat pada penggunaan aplikasi powtoon.
4. *Analisis Data*: Kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan jenis *Participatory Action Research* (PAR). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang dihadapi komunitas dan solusi konkret untuk masalah tersebut.

5. *Tindakan:* Pada kegiatan ini dilakukan sosialisasi tentang media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi powtoon. Selanjutnya diberikan pelatihan dan pendampingan kepada peserta yakni guru MI Miftahul Ulum Sidowungu Menganti – Gresik dengan memberikan petunjuk dalam membuat media animasi di aplikasi powtoon.
6. *Evaluasi dan Refleksi:* Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemajuan pada kemampuan guru dalam penerapan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia powtoon. Apabila guru sudah mampu dalam mengaplikasikan powtoon sesuai arahan dengan baik, maka guru dapat memanfaatkan kemampuan IT dengan membuat video animasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan, sesuai tujuan pembelajaran dengan adanya kemampuan kreativitasnya, guru dapat membuat keadaan kelas menjadi kondusif dan aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Hasil Penelitian dan pembahasan

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, sebelum dilaksanakan pada tahap sosialisasi atau penjelasan tentang mediapembeajaran dengan aplikasi powtoon tim pelaksanaan mengambil data berupa respon peserta tentang pengetahuan aplikasi berbasis website yaitu aplikasi powtoon yang dapat dipergunakan para Guru di MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti – Gresik sebagai media pembalajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi. Perolehan data respon peserta disajikan pada diagram 1. sebagai berikut:



Gambar Diagram 1. Hasil Respon Awal

Dari hasil gambar diagram diatas yang menjawab “Ya” pada aspek (1) Apakah Bapak/Ibu membuat media pembelajaran ketika pembelajaran diperoleh 50%, aspek (2) Apakah dengan media pembelajaran Bapak/Ibu terbantu dalam menyampaikan materi sebesar 80%, aspek (3) Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran berbasis Audio Visual diperoleh 30%, aspek (4) Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran dengan menampilkan Animasi diperoleh 20%, (5) Apakah Bapak/Ibu pernah mengetahui manfaat media pembelajaran bagi siswa diperoleh sebesar 70%, aspek (6) Apakah Bapak/Ibu pernah mengembangkan media pembelajaran melalui Internet sebesar 40%, aspek (7) Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran dengan berbantu laptop sebesar 50%, aspek (8) Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar membuat media pembelajaran melalui aplikasi sebesar 50%, aspek (9) Aplikasi apakah yang Bapak/Ibu ketahui dalam membuat media pembelajaran sebesar 30% dan aspek (10) Apakah Bapak/Ibu berminat untuk mengikuti pelatihan dan pendampingan dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi powtoon sebesar 80%.

Hasil analisis perolehan data pada respn peserta bahwa masih banyak yang belum mengetahui aplikasi powtoon dalam pengembangan media pembelajaran dan sebagian besar peserta berminat untuk diberikan pelatihan dan pendampingan dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi powtoon.

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia powtoon untuk meningkatkan kreativitas dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik. Pada tahap sosialisasi di Minggu pertama yang dilaksanakan pada tanggal 9 November 2024

para peserta yaitu Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu yang dibuka oleh Bapak Kepala Sekolah, dan dilanjutkan oleh Pemateri dengan menyajikan materi tentang pembuatan dan implementasi media pembelajaran berbasis multimedia powtoon dimana media tersebut adalah salah satu media interaktif

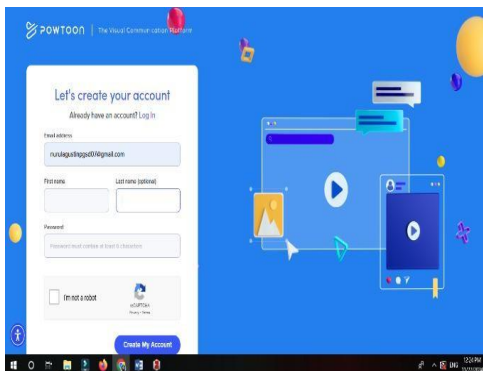


dengan bantuan IT. Selain itu, dijelaskan pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

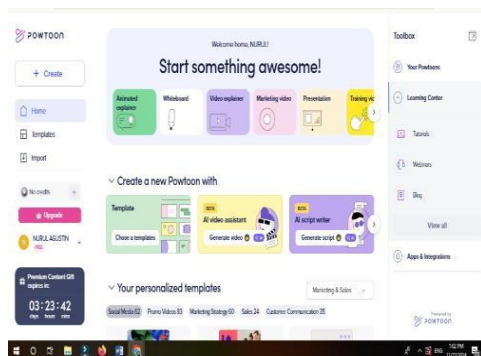
Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Pada kegiatan ini pemateri memberi penguatan tentang bagaimana cara registrasi dan login pada aplikasi powtoon yakni peserta dapat mengakses dihalaman website <http://powtoon.com>. Pemateri mengenalkan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam membuat media animasi, video pada aplikasi powtoon. Pada kegiatan sosialisasi ini peserta sangat antusia dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber, terkait pemilihan template, mengisi suara dan menampilkan video. Tim pengabdian kepada masyarakat menyediakan modul panduan penggunaan aplikasi powtoon dalam pembelajaran yang bertujuan memudahkan para peserta untuk berlatih dirumah untuk mengenal fitur-fitur atau elemenyang ada pada aplikasi powtoon.

Pada pertemuan Minggu ke-dua pada tanggal 16 November 2024 Setelah diberikan materi dan pengenalan aplikasi powtoon pada peserta, selanjutnya dilakukan tahap praktik dengan menggunakan aplikasi powtoon dan mulai mendesain media pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dipilih. Peserta dapat menentukan fitur-fitur dengan menyesuaikan kebutuhan materi agar tujuan pembelajaran tercapai.

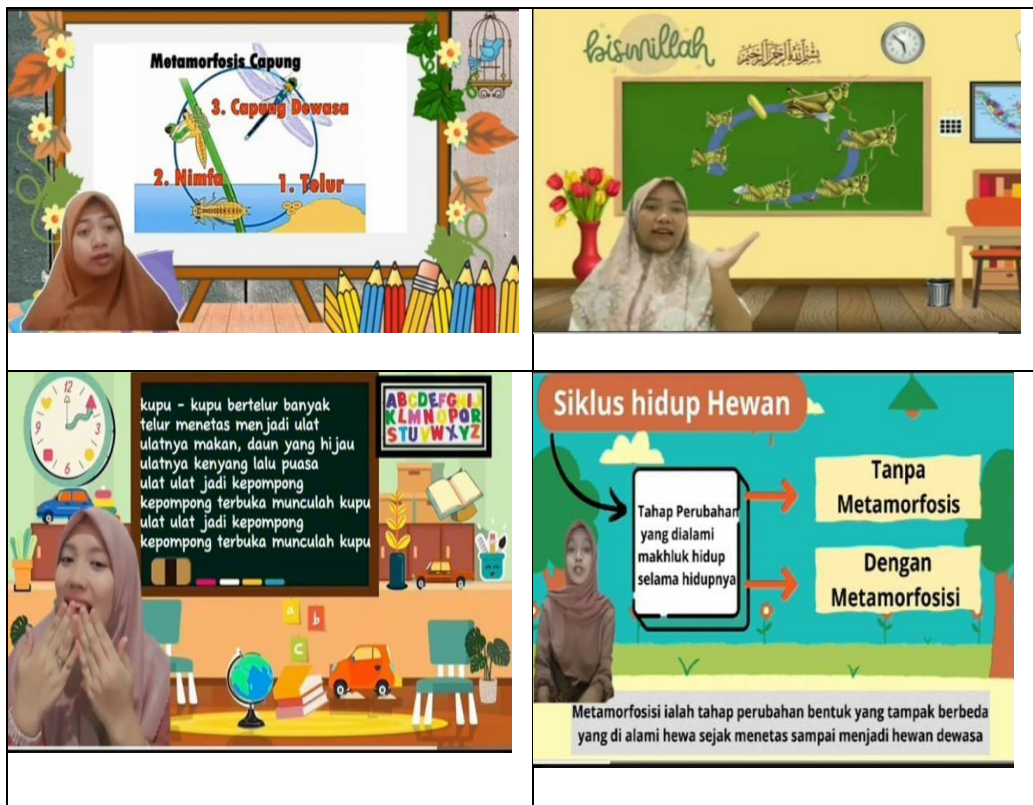


Gambar 2. Tampilan Registrasi pada Aplikasi Powtoon



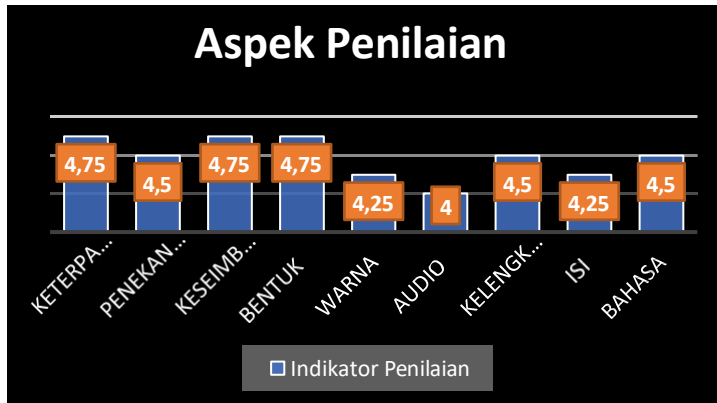
Gambar 3. Hasil Karya Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu

Berlangsungnya kegiatan praktik dalam mendesain media pembelajaran dengan media powtoon para Guru di MI Miftahul Ulum Sidowungu sangat antusias, terlihat ketika kegiatan berlangsung banyak Guru yang melakukan tanya jawab terkait pemilihan animasi, cara mengisi video pada template dan rasa keingintahuan para Guru ketika terjadi kesalahan dalam memasukkan fitur-fitur. Dari hasil observasi awal, peserta lebih cepat memahami melalui modul panduan penggunaan aplikasi powtoon dengan berbantu video yang ada di youtube, bagi Guru yang masih muda masih dapat menyimak video tutorial pembuatan media dengan powtoon namun bagi Guru yang lanjut usia mereka lebih memilih membaca yang ada pada modul penggunaan media melalui aplikasi powtoon.



Dari hasil karya peserta yang terlihat pada gambar diatas, menunjukkan bahwa Guru MI Miftahul Ulum Kecamatan Menganti – Gresik mampu membuat media pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada materi siklus hidup. Tim menentukan materi pada pengembangan media pembelajaran dengan tujuan agar

mengetahui ide dan kreativitas dari setiap individu dalam mengembangkan media dengan materi yang telah ditentukan oleh tim. Pada pertemuan Minggu ke- tiga pada tanggal 23 November 2024 Tim melakukan penilaian dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia powtoon untuk meningkatkan kreativitas Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu dapat dilihat pada gambar diagram sebagai berikut:



Gambar Diagram 2. Hasil Kreativitas Pembuatan Media dengan Powtoon

Hasil penilaian dari indikator dalam kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia powtoon pada 20 Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan – Gresik. Hasil konversi nilai evaluasi pada Tabel 1. Hasil perolehan aspek penilaian kreativitas peserta di bawah ini.

| No | Aspek Penilaian | Rata-rata | Kategori |
|------------------------------|-----------------|-----------|-------------|
| 1. | Keterpaduan | 4.75 | Sangat Baik |
| 2. | Penekanan | 4.5 | Sangat Baik |
| 3. | Keseimbangan | 4.75 | Sangat Baik |
| 4. | Bentuk | 4.75 | Sangat Baik |
| 5. | Warna | 4.25 | Sangat Baik |
| 6. | Audio | 4 | Sangat Baik |
| 7. | Kelengkapan | 4.5 | Sangat Baik |
| 8. | Isi | 4,25 | Sangat Baik |
| 9. | Bahasa | 4.5 | Sangat Baik |
| Rata-rata Keseluruhan | | 40,25 | Sangat Baik |
| Persentase | | 88% | Sangat Baik |

Dari aspek penilaian diatas, menunjukkan bahwa dari 20 peserta dari Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu kecamatan Menganti – Gresik rata-rata diperoleh masuk kategori Sangat Baik disetiap aspek dari kreativitas peserta. Dengan persentase 88% dengan kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa hasil pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis multimedia untuk kreativitas Guru berhasil dengan perolehan persentase yang sangat memuaskan. Hasil tersebut ditunjukkan dengan hasil kreativitas para peserta yang sesuai dengan materi pelajaran dengan berupa media pembelajaran melalui aplikasi powtoon. Pada tahap praktik dengan memperoleh presentasi yang Sangat Baik dari para peserta dengan melalui proses revisi dari proyek yang sudah dibuat yakni media pembelajaran berbasis multimedia, adapun beberapa komponen yang perlu diperbaiki antara lain, suara dalam video kurang jelas, menentukan gambar kurang sesuai dengan materi, suara terlalu lambat sehingga tidak sesuai dengan teks yang keluar. Sehingga memperoleh hasil yang maksimal dengan perolehan yang sangat baik pada aspek kreativitas Guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan powtoon.

Setelah kegiatan pembuatan media dengan aplikasi powtoon, pada tahap selanjutnya ialah menyebarkan angket yang dibuat pada *Google Form* untuk mengetahui respon para peserta atau Guru dalam penggunaan dan pembuatan media melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Sidowungu. Hasil evaluasi dapat dilihat pada gambar diagram 2. Sebagai berikut:



Gambar Diagram 3. Hasil Respon Setelah Kegiatan PKM

Dari gambar diagram diatas, hasil respon para Guru terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat tentang pembuatan media pembelajaran berbasis

multimedia sangat positif sekali. Dapat dilihat dari hasil perolehan survei pada kategori Setuju sejumlah 3 responden dengan perolehan persentase 15% kategori Sangat Setuju dengan jumlah 177 responden dengan persentase sebesar 88%. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa, pelatihan dan pendampingan mendapat respon sangat positif, dan harapan para peserta dapat melakukan pelatihan kembali di MI Miftahul Ulum Sidowungu dengan mengenalkan aplikasi lain dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk diberikan ke siswa pada kegiatan pembelajaran.

Dampak Perubahan

Pada kegiatan pelatihan dan pendampingan ini bukan hanya menerima pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia namun harapannya ialah para Guru di MI Miftahu Ulum Sidowungu dapat mengimplementasikan dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dan tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pelatihan pembuatan media Powtoon untuk guru dapat memberikan berbagai dampak positif, baik bagi guru, siswa, maupun proses pembelajaran secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa dampak pada peningkatan kompetensi Guru sebagai berikut:

1. **Penguasaan Teknologi:** Guru menjadi lebih mahir menggunakan aplikasi powtoon dalam teknologi multimedia untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik. Terlihat dari hasil produk media pembelajaran berbasis multimedia.
2. **Kreativitas:** Pelatihan ini mendorong guru untuk berpikir kreatif dalam merancang media pembelajaran yang interaktif. Pada kegiatan ini, para peserta terlihat mampu menghasikan karya yang baik dan peserta mengetahui setiap elemen pada aplikasi powtoon pada pertemuan terakhir pada tim pelaksanaan media pembelajaran, dipertemuan ke - tiga hanya menunggu peserta membuat media tanpa bertanya.
3. **Peningkatan Profesionalisme:** Kompetensi guru dalam menggunakan alat teknologi seperti Powtoon meningkatkan kualitas pengajaran. Setelah berakhirnya pelatihan dan pendampingan oleh tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat, Guru yang sekaligus menjadi peserta telah mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia bukan hanya melalui aplikasi powtoon saja, namun para Guru di MI Miftahu Ulum Sidowungu mencoba membuat dengan aplikasi lain yang juga berbasis web

seperti Wordwall. Dapat dikatakan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan dari Tim Dosen Institut I Azhar Menganti Gresik dapat mengedukasi para Guru yang ada di MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti – Gresik.

Dukungan Masyarakat

Dalam keberlangsungan kegiatan pengabdian masyarakat di MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti – Gresik, mendapat sambutan sangat baik dari Kepala Sekolah dan para Dewan Guru yang ada di sekolah yang turut membantu menyediakan peralatan dalam presentasi materi seperti Sound, Microphone dan Jaringan Internet. Peningkatan kemampuan Guru dalam kreativitas dalam pembuatan media berbasis Multimedia ini, walaupun diawal kegiatan banyak yang mengeluhkan kesulitan karena jarang menggunakan laptop atau komputer namun para Guru yang ada di MI tidak menyurutkan niat untuk belajar dalam memahami dan menerapkan pembuatan media berbasis multimedia dengan powtoon. Selain itu hasil dari pelatihan dan pendampingan yang sudah terlaksana di Bulan November Tahun 2024 para peserta menyarankan agar kegiatan dalam pengembangan kualitas pembelajaran untuk peningkatan kompetensi Guru lebih sering mengundang Mitra salah satunya dari MI Miftahul Ulum Sidowungu.

Komunikasi dengan Masyarakat

Program pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia powtoon untuk meningkatkan kreativitas Guru MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik telah berjalan dengan lancar, kondusif dan membangun komunikasi yang sangat baik. Tanpa adanya komunikasi dan analisis berdasarkan kebutuhan Mitra dalam proses pembelajaran di sekolah program ini tidak akan berjalan dengan maksimal. Selain untuk menambah relasi, program ini sangat bermanfaat bagi para Guru yang mempunyai peran sebagai fasilitator begitu juga dengan Mahasiswa kegiatan ini membantu mahasiswa sebagai calon pendidik dalam mengembangkan ide kreatif dan inovatif dan belajar dalam memecahkan persoalan di lingkungan masyarakat lingkungan sekitar. Dengan melalui kegiatan program ini, Guru yang ada di MI Miftahul Ulum tindakan yang dilakukan ketika menemui fenomena dikelas yaitu, dengan melakukan identifikasi permasalahan, analisis tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Sehingga program

pengabdian masyarakat yang sudah terlaksana ini dapat diterima sangat positif dan Guru yang ada di MI dapat menerapkan dari materi yang sudah tim sajikan.

Kerjasama dengan Masyarakat

Program dalam membuat media pembelajaran atau informasi dengan Powtoon dalam kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) adalah ide yang kreatif dan menarik. Berikut adalah langkah-langkah kegiatan dengan melibatkan Guru di MI Miftahul Ulum Sidowungu dalam pembuatan media:

1. Identifikasi Kebutuhan Masyarakat : Melakukan survei atau diskusi dengan Mitra untuk mengetahui kebutuhan mereka. Misalnya, apakah membutuhkan materi edukasi terkait sumber belajar, pelatihan keterampilan tertentu.
2. Perencanaan Konten: Tentukan tema dan topik yang relevan. Buat kerangka rancangan pelaksanaan sederhana untuk memvisualisasikan isi dari media yang akan dibuat.
3. Pelatihan Penggunaan Powtoon: Jika mitra belum familiar, adakan pelatihan singkat tentang cara menggunakan Powtoon. Dengan menggunakan pendekatan praktis dengan memberi contoh secara bertahap.
4. Kolaborasi dalam Pembuatan : Melibatkan Guru dalam pembuatan media. Bagikan tugas, seperti pengumpulan informasi, pembuatan media dengan aplikasi powtoon.
5. Produksi Media : Bersama-sama susun animasi di Powtoon. Dengan melakukan evaluasi hasil produk dengan kriteria penilaian menarik, jelas, dan sesuai tujuan.
6. Revisi dan Evaluasi : Tampilkan hasil awal kepada kelompok masyarakat untuk mendapatkan masukan. Perbaiki sesuai dengan saran yang diberikan.
7. Distribusi Media : Sebarkan melalui platform online seperti YouTube, WhatsApp, atau media sosial lainnya.

Diskusi Keilmuan

Media pembelajaran dapat terintegrasi dengan berbagai nilai – nilai dikehidupan sehari – hari Berikut adalah beberapa nilai yang diintegrasikan dalam media pembelajaran:

1. Nilai Religius :

Mengintegrasikan ajaran agama atau nilai-nilai moral, seperti kejujuran, kesabaran, rasa syukur, dan toleransi. Seperti, Video pembelajaran yang mengajarkan etika dalam kehidupan sehari-hari melalui cerita inspiratif. Media pembelajaran dapat menggantikan peran guru sebagai sumber belajar dan fasilitator dalam proses pembelajaran.¹²

2. Nilai Kultural

Memperkenalkan budaya lokal atau nasional, seperti tradisi, tarian, atau cerita rakyat. Seperti, Media interaktif tentang permainan tradisional Indonesia. Dengan menggunakan media interaktif yang menggabungkan kearifan lokal, pemanfaatan budaya lokal dalam proses pembelajaran di sekolah adalah strategi untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pengalaman belajar¹³. Nilai-nilai kearifan budaya lokal apabila tidak dijaga dan dipelihara, dikhawatirkan hilang secara bertahap karena globalisasi, penting untuk melestarikan budaya sejak anak-anak sekolah dasar.

3. Nilai Inovasi dan Kreativitas :

Mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif yaitu Media yang memotivasi siswa dengan membuat media Animasi. Media interaktif berbasis animasi dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik daripada media presentasi.¹⁴ Dengan melihat tampilan animasi yang disajikan,

¹² Ryan Zeini Rohidin, Rihlah Nur Aulia, and Abdul Fadhil, "Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning," *Jurnal Online Studi Al-Qur'an* 11, no. 2 (July 1, 2015): 114–28, <https://doi.org/10.21009/JSQ.011.2.02>.

¹³ Ferdinandus Samri and Josep Marsianus Rewo, "ELECTRONIC THEMATIC TEACHING MULTIMEDIA WITH LOCAL CULTURE BASED MATERIALS AND ITS EFFECT ON CONCEPTUAL MASTERY OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS" 7, no. 12 (2020).

¹⁴ Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (May 3, 2021): 1–12, <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.

media interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa.¹⁵

Penutup

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Sidowungu Kecamatan Menganti – Gresik untuk meningkatkan kreativitas Guru dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia dengan aplikasi powtoon. Selain meningkatkan kemampuan Guru dalam membuat media pembelajaran, membangun kesadaran para pendidik akan peran Guru sebagai fasilitator yang membantu mengembangkan potensi siswa melalui pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini, sangat membantu para Guru di MI Miftahul Ulum Sidowungu untuk dapat memfasilitasi pembelajaran yang kondusif dan bermakna, pada tahapan pertama yakni dengan melakukan analisis kebutuhan Guru ketika pembelajaran, pada tahap kedua dengan memberikan materi tentang pemanfaatan media pembelajaran dan jenis media pembelajaran. pada tahap ke tiga, diberikan tindakan dengan melakukan pendampingan dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi powtoon, dan ditahap terakhir melakukan evaluasi atau refleksi dengan memberikan angket dari pernyataan dari para peserta bahwa penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi powtoon dapat menghasilkan produk media pembelajaran dengan animasi dan video walau membutuhkan waktu yang cukup lama.

Daftar Pustaka

- Anjarsari, Elly, Donny Dwi Farisdianto, and Abdul Wahid Asadullah. "Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar." *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (October 18, 2020): 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.
- Irfan, Muhammad, Rahmawati Patta, and Fatun Fatimah Azahrah. "PKM Pelatihan Membuat Media Interaktif Powtoon bagi Guru KKGI MI Tana Toraja," 2022, 1–7.

¹⁵ Talizaro Tafonao, "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

- Jabir, Indah Trismayani, Rohana Rohana, and Amir Pada. "The Effect Of Use Powtoo Learning Media To Student Learning Motivation On 3rd Grade On Indonesia Subjects At Islamic Elementary School Athirah 1 Makassar." *International Journal of Elementary School Teacher* 1, no. 1 (April 25, 2021): 56. <https://doi.org/10.26858/ijest.v1i1.18255>.
- Lestari, Ambar Sri. "PEMBELAJARAN MULTIMEDIA" 6, no. 2 (2013).
- M.A, Syaharuddin, Tim. "PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI DENGAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BERBASIS SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMPN 13 BANJARMASIN," 2023, 1–42.
- Manurung, Purbatua. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (May 3, 2021): 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Namiroh, Siti, Dr M Syarif Sumantri, M Pd, Dr Robinson, and M Pd. "PERAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN," 2018.
- Nur Ma'murotun Najah, Evi, Himatul Ulya, Putri Agustina Agustina, and Umami Salamah. "Peningkatan Pemahaman Keagamaan Anak melalui Pendampingan Pembelajaran Praktek Wudhu Anak." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa (JPMD)* 5, no. 2 (August 31, 2024): 151–62. <https://doi.org/10.58401/jpmd.v5i2.1510>.
- Pratiwi, Melly, Zulherman Zulherman, and Gufron Amirullah. "The Use of the Powtoon Application in Learning Videos for Elementary School Students." *Journal of Physics: Conference Series* 1783 (February 1, 2021): 012115. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012115>.
- Purwanto, Andik, Eko Risdianto, Desy Hanisa Putri, Fitri Masito, and I Gusti Agung Ayu Mas Oka. "PEMANFAATAN APLIKASI POWTOON DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMAN 4 KEPAHANG." *Darmabakti: Jurnal Inovasi Pengabdian dalam Penerbangan* 1, no. 2 (May 24, 2021): 114–20. <https://doi.org/10.52989/darmabakti.v1i2.23>.

- Rohidin, Ryan Zeini, Rihlah Nur Aulia, and Abdul Fadhil. “Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning.” *Jurnal Online Studi Al-Qur’an* 11, no. 2 (July 1, 2015): 114–28. <https://doi.org/10.21009/JSQ.011.2.02>.
- Rosiyanti, Hastri, and Viarti Eminita. “DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN GEOMETRI RUANG BERBASIS POWTOON” 6, no. 1 (2020).
- Samri, Ferdinandus, and Josep Marsianus Rewo. “ELECTRONIC THEMATIC TEACHING MULTIMEDIA WITH LOCAL CULTURE BASED MATERIALS AND ITS EFFECT ON CONCEPTUAL MASTERY OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS” 7, no. 12 (2020).
- Sukmanasa, Elly, Lina Novita, and Aries Maesya. “Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor.” *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 16, no. 1 (June 30, 2020): 95–105. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140>.
- Tafonao, Talizaro. “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.