

PELATIHAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS POWTOON DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SDN 3 MENGANTI

Syailin Nichla Choirin Attalina¹, Abdullah Efendi², Natasya Arieni Fasya³, & Daniela Arnesti Nailufar⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Syailin@unisnu.ac.id¹, abdullahefendi@unisnu.ac.id²

ABSTRACT: *The stage of cognitive development of young learner is a concrete operational stage where they have not been able to solve problems logically and think abstractly, so in the implementation of learning strategies are needed, appropriate learning methods and media so that the material provided by the teacher can be understood properly. The learning problem that is often found today is that teachers dominate using the lecture method so that many students feel bored and unmotivated in following the learning process. It can be caused the students to understand the material and cause the results of achieving low learning achievement. By using the right learning media, it will be easier for teachers to transfer knowledge to their learner where in the delivery of learning material must be appropriate with concrete or real objects. In this millennial era, we are confronted with a learning situation that is carried out in a hybrid learning manner, so a learning media that attracts children's attention is needed, namely technology-based learning media, especially in thematic learning. So far, Thematic learning in the third students of SDN 03 Menganti is still conventional learning, that in the material delivery there are many limitations. The teachers is more active than learner during learning activities (teacher centered learning). It makes the learner passive so that learning purposes are not optimal. Therefore, the purpose of this community partnership program is to increase teacher creativity by creating interactive digital learning media based on powtoon to optimize learning, especially Thematic learning at SDN 3 Menganti.*

Keywords: *Learning Media, Powtoon-Based Interactive Digital, Thematic Learning*

ABSTRAK: Tahap perkembangan kognitif anak usia SD (7th-11th) merupakan tahap operasional konkret yang mana mereka belum bisa memecahkan masalah secara logis dan berfikir abstrak sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat supaya materi yang diberikan oleh guru dapat dipahami dengan baik. Permasalahan pembelajaran yang sering ditemukan saat ini adalah guru lebih mendominasi menggunakan metode ceramah sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini dapat menyebabkan keterbatasan siswa dalam menerima materi dan menyebabkan hasil pencapaiannya prestasi belajarnya rendah. Dengan menggunakan media, maka seorang guru akan lebih mudah mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didiknya, di mana dalam penyampaian materi pembelajaran harus dikaitkan dengan objek yang konkret/nyata. Di era millennial seperti ini dihadapkan pada situasi yang mana pembelajaran dilakukan secara hybrid learning diperlukan media pembelajaran yang menarik perhatian anak yaitu media pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada pembelajaran Tematik. Selama ini, pembelajaran Tematik di kelas III SDN 03 Menganti masih bersifat konvensional bahwa dalam penyampain materi masih banyak keterbatasan di era saat ini. Peran guru lebih aktif dibandingkan siswa pada saat kegiatan pembelajaran (student centered learning). Hal ini membuat siswa menjadi pasif sehingga mengakibatkan hasil belajar Tematik menjadi rendah. Oleh karena itu tujuan program kemitraan masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menghadapi keterbatasan-keterbatasan tersebut dengan membuat media pembelajaran digital interaktif berbasis powtoon untuk mengoptimalkan pembelajaran, khususnya pembelajaran Tematik di SDN 3 Menganti.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Digital Interaktif Berbasis Powtoon, Pembelajaran Tematik*

PENDAHULUAN

SDN 3 Menganti adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di desa Menganti Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara Provinsi Jawa Tengah., SDN 3 Menganti berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam menjalankan kegiatan pembelajaran kita menemukan kurangnya kesadaran dan kreatifitas guru dalam melakukan inovasi pembelajaran di saat pandemi sampai endemi pada saat sekarang ini, untuk itu di SDN 3 Menganti Jepara masih perlu inovasi-inovasi baru yang harus di kembangkan dan ditingkatkan, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat menunjang dalam proses pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran harus bervariasi, menarik perhatian, lebih menyenangkan, dapat memberikan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat menangkap materi pelajaran dengan mudah dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Kita tidak bisa mengelak bahwa sekarang ini sudah memasuki era society 5.0, dimana semua aspek kehidupan dituntut untuk berinovasi dan beralih ke digital, baik dari sektor ekonomi, transportasi, dan tidak ketinggalan pada bidang pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran Digital Interaktif [3]. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SD kelas 1-6 menyatakan

bahwa masih minimnya media pembelajaran yang mereka manfaatkan untuk pembelajaran, sehingga seringkali ditemukan peserta didik yang minat belajarnya rendah sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Berikut akan dijelaskan profil sekolah mitra. Untuk bisa mencapai tujuan pengabdian ini dibutuhkan beberapa komponen yang harus mendukung satu sama lain. diantaranya adalah peserta didik yang terdiri dari kelas 1-6 SD Menganti khususnya kelas 5-6 yang sangat rendah minatnya belajarnya dikarenakan masih menggunakan system pembelajaran konvensional.

Komponen tersebut diantaranya yaitu guru, kurikulum, model pembelajaran, strategi, metode, media pembelajaran, dan sarana prasarana sekolah. Oleh karena itu, mitra berusaha dengan memaksimalkan kompetensi guru yang ada untuk memenuhi tercapai tujuan program yang diharapkan.

METODE PELAKSANAAN

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk melaksanakan solusi atas permasalahan spesifik yang dihadapi oleh mitra meliputi :

1. **Persiapan dan sosialisasi.**

Pada langkah ini dilakukan koordinasi dengan mitra terkait waktu, tempat, sarana dan prasarana yang dibutuhkan serta membuat draft awal materi pelatihan dan pendampingan serta dilakukan sosialisasi tentang pentingnya media pembelajaran.

2. Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Powtoon.

Pada langkah ini dilakukan 3 pelatihan. Pelatihan ke 1 yaitu pengenalan aplikasi serta tools yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran digital interaktif berbasis powtoon. Pelatihan ke 2 tentang pembuatan media pembelajaran digital interaktif berbasis powtoon. Pelatihan ke 3 tentang cara pengoperasian media pembelajaran digital interaktif berbasis powtoon.

3. Pendampingan penggunaan media pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Powtoon.

Pada langkah ini, dilakukan pendampingan 1 yaitu pembuatan media pembelajaran digital interaktif berbasis powtoon, pendampingan 2 yaitu penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis powtoon pada saat proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *lecturing*, *small Group discussion* dan *praktik*.

4. Monitoring dan evaluasi program.

Pada langkah ini dilakukan koordinasi dengan mitra terkait waktu, menyusun instrumen berupa kuesioner sebagai alat ukur untuk evaluasi program dan monitoring. Metode yang digunakan pada langkah ini yaitu observasi dan penyebaran kuesioner.

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, tim juga melakukan monitoring atau pengawasan terhadap semua program yang

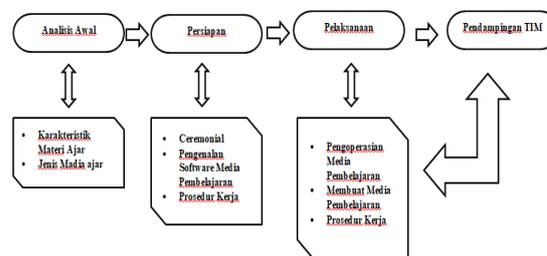
dilaksanakan dengan mitra. Kemudian, langkah evaluasi juga dilaksanakan oleh tim untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan setiap program yang dijalankan. Adapun evaluasi yang dilakukan oleh tim adalah dengan menyebarkan kuisisioner evaluasi program kepada mitra untuk melihat sejauh mana efektivitas program PKM yang telah dilaksanakan.

Peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan PKM ini yaitu : perangkat computer/laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet, LCD, Projector. Langkah selanjutnya yaitu evaluasi program dan monitoring. Metode yang digunakan pada langkah ini yaitu observasi dan penyebaran kuesioner. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, tim juga melakukan monitoring atau pengawasan terhadap semua program yang dilaksanakan dengan mitra. Kemudian, langkah evaluasi juga dilaksanakan oleh tim untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan setiap program yang dijalankan. Adapun evaluasi yang dilakukan oleh tim adalah dengan menyebarkan kuisisioner evaluasi program melalui *google form* kepada mitra untuk melihat sejauh mana pemahaman mitra dan keberhasilan mitra dalam praktik pembuatan media pembelajaran digital interaktif berbasis *powtoon*

Partisipasi mitra yang dapat dilakukan yaitu :

1. Menyediakan lokasi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

2. Menyediakan peralatan yang dapat menunjang pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3. Mitra ikut berperan aktif dalam pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan oleh tim pengusul.
4. Mengikuti kegiatan dengan antusias tinggi dan semangat dalam mempraktekkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 1: Skema Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian program pengabdian masyarakat ini sesuai metode, meliputi hasil tahap sosialisasi, pelatihan penerapan teknologi digital, pendampingan dan evaluasi (keberlanjutan). *Pertama*, kegiatan ini diawali dengan kegiatan *ceremonial* sebagai acara pembuka untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. *Kedua*, kegiatan selanjutnya adalah pemaparan materi oleh salah satu tim dengan tema “Transformasi Pembelajaran di Era Digital”. *Ketiga*, pemaparan materi tentang cara pengoperasian media pembelajaran digital interaktif berbasis powtoon yang disampaikan oleh tim. *Keempat*, melakukan program Pendampingan terhadap mitra untuk penerapan/pengoperasian penggunaan media pembelajaran Digital Interaktif berbasis powtoon dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. *Kelima*, endampingan penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis powtoon pada saat proses pembelajaran

Pelaksanaan pengabdian ini berkaitan dengan hasil riset tim yaitu penelitian terkait pengembangan media pembelajaran yang menyatakan bahwa menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata antara pretest sebesar 60 dengan nilai posttest sebesar 90, uji t-test diketahui bahwa p-value (sig) dari uji levene’s adalah 0,31 atau lebih besar dari nilai α (0,05). Hal ini berarti bahwa varian kedua kelompok adalah sama. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai pretest dan posttest atau secara statistic rata-rata nilai posttest lebih tinggi dari nilai pretest yang belum menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar

SIMPULAN

Pada langkah ini dilakukan koordinasi dengan mitra terkait waktu, tempat, sarana dan prasarana yang dibutuhkan serta membuat draft awal materi pelatihan dan pendampingan serta dilakukan sosialisasi tentang pentingnya media pembelajaran. Pelatihan ke 1 yaitu pengenalan aplikasi serta tools yang akan

digunakan untuk membuat media pembelajaran digital interaktif berbasis powtoon. Metode yang digunakan adalah lecturing, small Group discussion dan praktik. Metode yang digunakan pada langkah ini yaitu observasi dan penyebaran kuesioner.

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, tim juga melakukan monitoring atau pengawasan terhadap semua program yang dilaksanakan dengan mitra. Kemudian, langkah evaluasi juga dilaksanakan oleh tim untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan setiap program yang dijalankan. Adapun evaluasi yang dilakukan oleh tim adalah dengan menyebarkan kuisiunerevaluasi program kepada mitra untuk melihat sejauh mana efektivitas program PKM yang telah dilaksanakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Syailin Nichla Choirin Attalina selaku ketua PKM mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Kepala Sekolah SDN 3 Menganti yang telah menerima kita dengan baik dan meluangkan banyak waktunya kepada kami. Semoga terlaksananya kegiatan ini dapat meningkatkan media pembelajaran digital interaktif khususnya pada aplikasi

powtoon yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Azhar, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Mayer & Moreno. Animation as an aid Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*. 2002. 14(1)
- Multiyaningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Susilahudin, Putrawangsa dan Uswatun Khasanah. Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industry 4.0 Kajian Dari Perspektif Pembelajaran Tematik. *Jurnal Tatsqif*. 2018. 16 (1): 42-54
- Zumrotun, Erna & Syailin Nichla, C.A. Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar Tematik Meningkatkan Hasil Belajar Matematik. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 2020. 8(3): 499-507.