Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat ISSN 2776-7647 (Online)
Vol. 4 No. 2, Desember 2024, hlm. 186 – 191
DOI: http://dx.doi.org/10.54314/jpstm.v4i2.2254
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM

PEMBINAAN KOMUNITAS BELAJAR GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON DAN E-MODUL

Ari Limay Trisno Putra[1], Firdaus[2], Nofriza Efendi[3]
[1]Teknik Informatika, Universitas Nadhlatul Ulama Sumatera Barat
[2]Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nadhlatul Ulama Sumatera Barat
[3]PGSD, Universitas Nadhlatul Ulama Sumatera Barat
Email: [1]aribiozer6@gmail.com, [2]firdaus@unusumbar.ac.id, [3]nofrizaefendi94@gmail.com

Abstract: Engaging learning will increase students' motivation and numeracy-literacy skills. Teachers' digitalization skills are needed in developing teaching media used in the learning process to achieve learning outcomes. The Teacher Learning Community is a forum for teachers to learn to solve problems faced in the learning process in the classroom. The need for a program to develop digitalization skills in making teaching media in the teacher learning community. The Teacher Learning Community Development Activity in Powtoon-Based Learning Media Development and E-Modules carried out by the community service team with funding from the Ministry of Education and Culture's DRTPM Grant is a solution. The activity was carried out for 4 meetings, namely Introduction to the Powtoon Application, Making or producing Powtoon Learning Media, Introduction to Sigil Software for making E Modules, Making or producing E Modules, Evaluation and mentoring Involvement of members and partner partners. At the evaluation and assistance stage of producing learning media, the results produced by the participants will be used by teachers in the learning process in their respective classes.

Keywords: Learning Media, Powtoon, E-Module, Teacher Community

Abstrak: Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi-numerasi siswa. Kemampuan digitalisasi guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan media ajar yang digunakan pada proses pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran. Komunitas Belajar Guru merupakan wadah guru dalam belajar menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas. Perlunya program pengembangan kemampuan digitalisasi dalam pembuatan media ajar pada komunitas belajar guru. Kegiatan Pembinaan Komunitas Belajar Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Dan E-Modul dilakukan tim pengabdian kepada masyarakat dengan pendanaan Hibah PKM DRTPM Kemendikbud menjadi sebuah solusi. Kegiatan dilakukan selama 4 kali pertemuan yaitu Pengenalan Aplikasi Powtoon, Pembuatan atau memproduksi Media Pembelajaran Powtoon, Pengenalan Sigil Soffware untuk pembuatan E Modul, Pembuatan atau memproduksi E Modul, Evaluasi dan pedampingan Keterlibatan anggota dan mitra Mitra. Pada tahap evaluasi dan pendampingan memproduksi media pembelajaran, hasil yang diproduksi oleh peserta akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas masing-masing.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Powtoon, E-Modul, Komunitas Guru

Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat ISSN 2776-7647 (Online)
Vol. 4 No. 2, Desember 2024, hlm. 186 – 191
DOI: http://dx.doi.org/10.54314/jpstm.v4i2.2254
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM

PENDAHULUAN

Kemampuan digitalisasi seorang guru menjadi peranan penting dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mencapai capaian pembelajaran (Indrawan, 2019). Kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah dan beberapa metode yang masih belum memanfaatkan teknologi. Padahal kemampuan Digitalisasi harus t (Ismail et al., 2020) dimiliki oleh seorang guru dalam menerapkan pembelajaran diferensiasi atau pembe-lajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa sebagai peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya keterampilan literasi dan numerasi merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga mempengaruhi hasil belajar. Selama ini siswa hanya diberikan bacaan/materi tanpa dibimbing dan diarahkan dan melahirkan pengetahuan awal siswa. Kesenjangan antara guru dan siswa dalam pemanfaatan teknologi menjadi tantangan yang perlu segera diatasi. Sebagai guru yang mendidik dan mengajar generasi sekarang, tentu saja harus selalu meningkatkan kompetensi sehingga tidak ketinggalan zaman dan mampu menjawab kebutuhan siswa.

Komunitas belajar merupakan wadah diskusi untuk guru dalam pengembangan kompetensi dan menye-lesaikan perma-salahan pada proses pembelajaran (Kemendikbud, 2023). Komunitas belajar yang berfokus pada visi kelompok dengan bekerja sama membagi pengetahuan dengan tujuan akademik. Kurangnya Program di komunitas belajar dalam mendapatkan pelatihan tentang Digitalisasi Pembe-lajaran seperti Teknologi media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor yang perlu diselesaikan. Prioritas Perma-salahan dari Kegiatan ini adalah Pengembangan kompetensi digital yang harus dimiliki Guru dalam pembelajaran sehingga tujuan pem-belajaran tercapai dan berjalan dengan efektif dan efisien dengan Solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan di Komunitas Belajar Guru seperti Pembinaan Komunitas Belajar Guru SD dalam Pengembangan Media Pembe-lajaran Matematika Berbasis PowToon dan E-modul Berbantuan Sigil Software berbudayakan kearifan lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi-Numerasi Siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen pada proses pembelajran yang dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik (Adam, 2023; Risdianto et al., 2021). Maka dari itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, mudah dibuat dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Peranti et al., 2019; Zahra et al., 2023). Aplikasi PowToon merupakan media pembelajaran berbasis Audio Visual yang berupa layanan website online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah peng-gunaannya (Rosiyanti et al., 2020).

Sigil merupakan sebuah software editor untuk epub (electronic publication) yang bersifat open source (Malik, 2021). Epub merupakan salah satu format digital yang merupakan format standarisasi bentuk yang diperkenalkan International Digital Publishing Forum (IDPF) pada tahun 2011 (Nisa et al., 2023). Format epub merupakan format buku digital yang sangat populer pada saat ini. Hal tersebut dikarenakan terdapat berbagai

Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat ISSN 2776-7647 (Online)
Vol. 4 No. 2, Desember 2024, hlm. 186 – 191
DOI: http://dx.doi.org/10.54314/jpstm.v4i2.2254
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM

fitur yang dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan ebook pada epub seperti tersedianya perintah untuk penyisipan file video dan audio selain gambar dan teks, sehingga akan lebih mempercantik tampilan.

Tujuannya dari pelaksanaan kegiatan ini agar guru-guru pada mitra dapat memiliki Pengetahuan mengenai Keterampilan Digitalisasi pada proses pembelajaran yang inovatif. Guru-guru terampil dalam membuat media pembelajaran yang bervariasi, sehingga memperkaya proses pembelajaran yang semakin baik dan bisa menjadi *Konten creator* untuk memajukan . Siswa dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran inovatif yang diterapkan oleh guru.

METODE

Untuk mencapai tujuan dari kegiatan PKM ini perlu di buat susunan program dilakukan pendekatan yaitu: 1. Sosialisasi 2. Pelatihan 3. Evaluasi 4. Pendampingan 5. Pelaksanaan program. Sosialisasi Penyampaian undangan kepada para guru anggota komunitas belajar untuk ikut berpartisipasi aktif dalam program ini. Menyiapkan tempat pertemuan yang dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dan dengan kapasitas yang cukup untuk menampung peserta yang hadir. Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program, antara lain: 1. Menginformasikan kepada para guru untuk mengikuti program Pengabdian kepada Masyarakat ini. 2. Memberikan informasi mengenai pentingnya digita-lisasi pada proses pembelajaran. 3. Menyediakan waktu, tempat, dan peserta (dalam hal ini adalah para guru) untuk mengikuti program Pengabdian kepada Masyarakat ini. 4. Mengikuti semua tahapan sosialisasi dengan Melakukan persiapan materi ajar yang akan diajarkan 4 materi dan perlengkapan laptop dan lainnya. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon dan E-modul Berbantuan Sigil Software Sesuai manfaatnya. Pelaksanaan Pelatihan ini akan diikuti semua anggota komunitas belajar Guru dan akan didampingi oleh tim. Semua peserta pelatihan dan guru menyipakan modul ajar atau materi yang akan diajarkan selama 4 pertemuan. Tim akan menghadirkan narasumber dan didampingi oleh mahasiswa untuk membuat Media Berbasis Powtoon dan Modul berbasis E-Modul.

Pertemuan pelatihan ini akan dilakukan 4 kali pertemuan dengan kegiatan 1. Pengenalan Aplikasi Powtoon 2. Pembuatan atau memproduksi Media Pembelajaran Powtoon 3. Pengenalan Sigil Soffware untuk pembuatan E Modul 4. Pembuatan atau memproduksi E Modul dan Evaluasi pedampingan Keterlibatan anggota dan mitra Mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi dari jawaban kuisioner Tes awal dan Tes Akhir menunjukkan bahwa kinerja peserta yang telah mengikuti pelatihan sangat memuaskan karena jumlah guru yang memiliki video dan e modul yang dibuat sendiri sebesar 96%.

Gambar 1. Hasil Karya Video Guru

Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat ISSN 2776-7647 (Online)
Vol. 4 No. 2, Desember 2024, hlm. 186 – 191
DOI: http://dx.doi.org/10.54314/jpstm.v4i2.2254
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM

Gambar 2. Hasil Karya Video Guru

1. Memiliki empat sisi serta empat titik sudut
2. Memiliki dua pasang sisi sejajar yang berhadapan dan sama panjang
3. Keempat sudutnya sama besar yaitu 90° (sudut siku-siku)
4. Memiliki dua diagonal yang sama panjang
5. Memiliki dua buah simetri lipat
6. Memiliki dua simetri putar

Sebuah persegi panjang mempunyai panjang 16 cm dan lebar 9 cm. Tentukan luas persegi panjang tersebut! Jawab :

Contoh :

Luas = p × l
= 16 cm × 9 cm
= 144 cm²

Jadi, luas persegi panjang tersebut adalah 144 cm²

1. Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga ruas garis yang

Gambar 3. Hasil Karya E-Modul

Hasil akhir Powtoon merupakan video animasi cukup interaktif sehingga dapat menarik minat siswa didik untuk memperhatikan tayangan tersebut. Powtoon dikatakan layak sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi keempat aspek media pembelajaran, yaitu; (1) aspek perancangan, (2) aspek pedagogik, (3) aspek isi, dan (4) aspek kemudahan penggunaan. Hasil Akhir E-modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu, yang ditampilkan menggunakan tampilan piranti elektronik. Aplikasi pembuat buku digital freeware dengan fitur terlengkap dari pada pembuat buku digital lain saat ini. Running test dan hasil prototipe ringan dan mudah dioperasikan. Friendly pada semua jenis perangkat pembaca dan fleksible dalam pemakaian, pembaca dapat memutar video sendiri tidak berjalan sendiri seperti tampilan aplikasi buku digital lain yang kebanyakan otomatis berjalan sendiri. Semakin mudah dan lengkapnya isi bacaan semakin tinggi minat baca pembaca untuk memperdalam pengetahuannya dalam menggali ilmu dalam bacaan tersebut.

Gambar 4. Pelaksanaan Sosialisasi PKM

Gambar 5. Pelaksanaan Pendampingan dan Pelatihan PKM

Gambar 6. Evaluasi Pelaksanaan PKM

Pada Pertemuan pelatihan ini dilakukan 4 kali pertemuan Pada Proses

Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat ISSN 2776-7647 (Online)
Vol. 4 No. 2, Desember 2024, hlm. 186 – 191
DOI: http://dx.doi.org/10.54314/jpstm.v4i2.2254
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM

Pengenalan Aplikasi Powtoon, Peserta mempunyai akun yang sudah disiapkan oleh tim untuk digunakan dan Guru Menyiapkan bahan dan Materi Pembelajaran yang akan digunakan untuk pembuatan Video Pembelajaran, Pada Tahap Pembuatan atau memproduksi Media Pembelajaran Powtoon, peserta dibagi atas beberapa kelompok dan didampingi oleh mahasiswa dalam pembuatan video yang dilakukan dalam 4 kali pertemuan. Untuk Pembuatan E Modul menggunakan Sigil Soffware peserta diminta mempersiapkan Bahan Ajar teks yang menarik kemudian dilakukan pendampingan Pembuatan atau memproduksi E Modul. Pada tahap Evaluasi dan pedampingan keterlibatan anggota dan mitra dalam berpartisipasi mengumpulkan anggota mitra setiap kegiatan. Jumlah peserta yang hadirpun lebih dari undangan.

SIMPULAN

Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan mencapai capaian pembelajaran salah satu kemampuannya yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah Kemampuan digitalisasi. Pada Komunitas Belajar Guru perlu program pengembangan kompetensi digital salah satunya Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon dan E-modul Berbantuan Sigil Software merupakan salah satu keterampilan dalam menciptakan Bahan dan Media ajar yang menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami Ucapkan Terimakasih Kepada DRTPM Kemendikbudristek Yang telah memberikan pendanaan Hibah Anggaran Tahun 2024 dan Rektor dan Civitas Akademik Universitas Nadhlatul Ulama Sumatera Barat dan Komunitas Belajar Guru SD N 28 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, *1*(1), 29-37.

Indrawan, I. (2019). Profesionalisme Guru Di Era Revolusi Industri 4 . 0. Jurnal Al-Afkar, 7(2), 57–80.

Ismail, S., Suhana, & Hadiana, E. (2020). Kompetensi Guru Zaman Now dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 4. 0. ATTHULAB, 5(2), 198–209

Kemdikbud, Dirjen GTK Ristek. (2023). Panduan Optimalisasi Komunitas Belajar.

Malik, Acep Saeful. (2021). Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software Dan Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Pasundan Journal of Mathematics Education (PJME). 11(1), 18-35

Nisa, A., Wijaya, I., & Sefriani, R. (2023). Uji Praktikalitas E-Modul Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Sigil Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X Pengembangan Perangkat Lunak dan GIM (PPLG) di SMK N 1 Singkarak. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(1), 12-20.

Peranti, Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media

Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat ISSN 2776-7647 (Online)
Vol. 4 No. 2, Desember 2024, hlm. 186 – 191
DOI: http://dx.doi.org/10.54314/jpstm.v4i2.2254
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM

Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X. Jurnal Kumparan Fisika, 2(1), 41–47.

Risdianto, E., Syarkowi, A., & Jumiarni, D. (2021). Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran Analisis Data Respon Mahasiswa Terhadap Matakuliah Ilmu Lingkungan Menggunakan. 8(1), 47–57. https://doi.org/10.17977/um031v8i12021p047

Rosiyanti, H., Eminita, V., & Riski, R. (2020). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 6(1), 77–86. https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.77-86

Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 22649-22657.