

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN POWTOON BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Agnes Aryesam¹, Desy A.K. Sembiring^{2*}, Meylani A. Tijow³, Putri Ellen G. Risamasu⁴, Febi Adriana M. Sogalrey⁵, Nadya Aprilia Putri⁶, Sin Selviana Sikowai⁷, Iin Aprilia H.N⁸, Gregorius Elias Sandro⁹

1,2,3,4,5,6,7,8,9) Manajemen Pendidikan,
Universitas Cenderawasih

Article history

Received : 5 April 2023

Revised : 7 April 2023

Accepted : 31 Mei 2023

*Corresponding author

Desy A.K. Sembiring

Email :

desy.sembiring@fkip.uncen.ac.id

Abstrak

SD Negeri Inpres Kampung Tiba-Tiba, Abepura merupakan salah satu sekolah SD yang berlokasi di Kota Jayapura yang belum secara maksimal mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan platform Powtoon ke dalam pembuatan media ajar di pembelajaran abad 21. Pelatihan ini bertujuan untuk memfasilitasi para guru-guru sekolah dasar dalam mengembangkan pengetahuan dan kompetensi di bidang digital menggunakan platform Powtoon. Metode pelatihan ini dilaksanakan dengan tiga cara yakni ceramah, *drill practice* dan evaluasi pelatihan. Adapun subjek dari pelatihan ini adalah guru-guru sekolah dasar. Kegiatan ceramah dilakukan dengan memaparkan materi singkat Powtoon melalui PPT. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan media belajar berbasis platform Powtoon. Terakhir, dilakukannya evaluasi guna mengukur pemahaman guru dari kegiatan pelatihan. Hasil yang diperoleh adalah peserta merasakan kebermanfaatan dalam menggunakan Powtoon sebagai salah satu media alternatif membuat bahan ajar. Selain itu, guru merasa terbantu dan terfasilitasi dalam menggunakan Powtoon untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa, serta membantu memvisualisasikan konsep pembelajaran yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Dalam jangka panjang, pelatihan ini diharapkan dapat mendorong guru-guru sekolah dasar untuk mengadopsi teknologi pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Kata Kunci: Pelatihan; Media Ajar; Powtoon; Sekolah Dasar

Abstract

SD Negeri Inpres Kampung Tiba-Tiba, Abepura, is an elementary school in Jayapura City that still needs to fully integrate technology into the learning process by utilizing the Powtoon platform for creating instructional media in 21st-century learning. This training aimed to facilitate elementary school teachers in developing knowledge and competency in the digital field using the Powtoon platform. The training method consisted of three approaches: lectures, *drill practice*, and training evaluation. The participants of this training were elementary school teachers. The lecture session involved presenting a brief introduction to Powtoon using PowerPoint slides. Subsequently, the team of trainers provided guidance and support for creating learning media based on the Powtoon platform. Finally, an evaluation was conducted to assess the teachers' understanding of the training activities. The results indicated that the participants found value in using Powtoon as an alternative medium for creating teaching materials. Additionally, teachers felt assisted and facilitated in using Powtoon to enhance student engagement and visualize complex learning concepts in an easily understandable manner. In the long term, this training is expected to encourage elementary school teachers to adopt innovative and creative learning technologies in their daily teaching activities.

Keywords: Training; Teaching Media; Powtoon; Elementary School

Copyright © 2023 Agnes Aryesam, Desy A.K. Sembiring, Meylani A. Tijow, Putri Ellen G. Risamasu, Febi Adriana M. Sogalrey, Nadya Aprilia Putri, Sin Selviana Sikowai, Iin Aprilia H.N, Gregorius Elias Sandro

PENDAHULUAN

Kualitas sebuah pengajaran secara basis bersifat dinamis, relevan sesuai kebutuhan masyarakat dan pengguna lulusan, dan memiliki budaya akademik yang kuat dalam pelaksanaannya. Dalam rangka mencapai pembelajaran yang bermutu, guru-guru yang profesional sangatlah penting, termasuk pada

jenjang sekolah dasar (SD). Pada hakekatnya, seorang guru sekolah dasar merupakan salah satu komponen dari sistem pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum saat mereka merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus memiliki pengetahuan yang kuat tentang materi pelajaran atau metode pengajaran, kreatif dalam memilih strategi atau metode pengajaran, memiliki bahan dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, dan menggunakan teknik evaluasi yang tepat. Dalam hal ini ada perubahan positif yang dilakukan secara kreatif, inovatif, dan bijaksana untuk meningkatkan hasil belajar (Anjarsari et al., 2020).

Keinginan untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif serta kemajuan teknis telah menyebabkan perubahan besar dalam pendidikan di abad ke-21. Pendidikan tidak lagi hanya tentang guru yang memberikan informasi kepada siswa, seperti halnya pengajaran tradisional. Penekanan pembelajaran abad 21 telah beralih dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan berkontribusi dalam pengembangan pengetahuan (kognitif) yang lebih mendalam sesuai konteksnya (Rahayu et al., 2022). Oleh karenanya, pada era Pembelajaran di abad 21 akan lebih banyak bergantung pada teknologi, khususnya internet (Indarta et al., 2022). Untuk menggugah keaktifan siswa, materi pembelajaran berbasis animasi audiovisual lebih mudah dipahami, diingat, dan mendorong partisipasi dari siswa. Selama pembelajaran, penggunaan teknologi tentunya sangat berpengaruh pada belajar siswa (Saifulloh & Darwis, 2020). Salah satu platform yang menyediakan platform inovatif bagi guru untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif adalah Powtoon. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al., (2021), penggunaan platform Powtoon-berdasarkan media pembelajaran sangat baik dalam mengajar di tingkat sekolah dasar karena mampu mengembangkan imajinasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Puspitarini et al., (2019) juga menemukan adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam efektifitas penggunaan media video menggunakan Powtoon untuk menunjang kreatifitas di dalam kelas.

Anak-anak sekolah dasar menghadapi tantangan multisektoral, khususnya di Kota Jayapura, Papua, seperti jumlah buku yang terbatas dan minimnya perpustakaan, ditambah dengan kurangnya kompetensi guru sekolah dasar, khususnya di daerah pinggiran kota, untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menyukseskan proses pembelajaran. Banyak guru SD yang tetap menggunakan sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa (Sukmanasa & Novita, 2020). Kenyataannya sekolah-sekolah dasar Kota Jayapura, khususnya di daerah pinggiran kota, Guru mungkin tidak sejalan dengan implementasi sistem manajemen pembelajaran untuk siswa. Ketika seorang guru menjadi "pasif" dan memberikan nasihat kepada siswa untuk lebih giat belajar, hal ini menyebabkan lingkungan belajar siswa menjadi kurang aktif dan belum siap menerima pembelajaran.

Sebenarnya jika guru memiliki keterampilan dalam mengembangkan desain dan kreasi media pembelajaran berdasarkan materi pelajaran, maka dapat dihasilkan media pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajarannya. Seperti ditunjukkan dari Fitrah et al. (2022), guru menerapkan pembelajaran aktif di pembelajaran abad 21 melalui pendekatan saintifik dan memanfaatkan media ajar. Alhasil, ketersediaan media pembelajaran yang telah dirancang dan dibuat oleh guru sesuai dengan kurikulum akan memberikan materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong siswa aktif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajarannya. Akibat masa pandemi, ketika sistem guru tradisional yang mengharuskan siswa bersekolah untuk mengikuti kelas tidak lagi memungkinkan, guru harus mampu beradaptasi dengan cara hidup baru (Anggita, 2021).

Oleh karena itu, di era digitalisasi, guru-guru sekolah dasar tidak bisa lagi menghindari pengintegrasian teknologi ke dalam pembelajaran terutama di pembelajaran abad 21 menuntut adanya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran agar lebih bersemangat dan terlibat aktif. Diharapkan dengan adanya pelatihan mampu mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta adanya keterlibatan kolaboratif dan interaktif antar guru dan siswa yang terlibat di dalam proses pembelajaran tersebut (Nurdiansyah et al., 2018).

Salah satu media platform yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah Powtoon. Software animasi Powtoon adalah software berbasis web untuk membuat presentasi yang memiliki fitur animasi, antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Devi et al., 2020; Puspitarini et al., 2019). Oleh karena itu, dengan bantuan sebuah perangkat lunak, dimungkinkan untuk menghasilkan beberapa materi pendidikan yang menarik bagi para guru sekolah dasar, yang mengarah pada peningkatan motivasi siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran (Awalia et al., 2019). Selain itu, media yang memiliki unsur audio dan visual diharapkan dapat meningkatkan tingkat C2 yakni pemahaman siswa sekolah dasar melalui penayangan video, sehingga bangkitnya motivasi belajar yang aktif (Qurrotaini et al., 2020). Terbukti juga Powtoon sudah memenuhi kriteria yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Wulandari et al., 2020; Oktaviani & Mandasari, 2020; Deliviana, 2017).

Pelatihan kepada guru-guru dalam menggunakan dan memanfaatkan platform Powtoon ditujukan kepada sekolah yang berada di pinggir kota Jayapura, salah satunya SD Negeri Inpres Kampung Tiba-Tiba, Abepura. Berdasarkan hasil observasi dengan memperhatikan protokol kesehatan, guru-guru di sana belum pernah menerima pelatihan dan pendampingan dalam membuat media pembelajaran secara *online* sehingga mereka sangat berharap adanya kegiatan yang bisa memfasilitasi dan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru sekolah dasar di era digital dan pembelajaran abad ke-21 dapat memastikan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan masa kini. Dengan menguasai Powtoon, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik, memperkuat keterlibatan siswa, dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SD Negeri Inpres Kampung Tiba-Tiba, Abepura melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan media platform Powtoon kepada guru-guru sesuai tematik. Adapun bahan yang dibutuhkan adalah laptop, infokus, platform Powtoon yang diakses pada laman <https://www.powtoon.com/> serta materi yang sudah disiapkan terlebih dahulu.

Dalam metodenya terdapat tiga cara, yaitu dengan metode ceramah, pelatihan praktik (*drill practice*) pembuatan media pembelajaran berbasis Powtoon dan evaluasi pelatihan (Devi et al., 2020). Metode ceramah dilakukan dengan cara kunjungan pengabdian ke sekolah. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mensosialisasikan konsep materi pembuatan materi edukasi berbasis Powtoon menggunakan presentasi PowerPoin dan juga demonstrasi langsung yang disajikan dengan jelas dan mudah dipahami. Kedua, kegiatan pelatihan praktik (*drill practice*) dilakukan setelah pemberian konsep dasar edukasi platform Powtoon melalui pemberian tugas praktis kepada peserta pelatihan dalam membuat animasi sederhana. Selain itu, pelaksanaan pelatihan ini dibimbing dan diberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta pelatihan saat melaksanakan tugas. Di akhir kegiatan, dilakukannya evaluasi pelatihan guna mengukur pemahaman mengenai kegiatan pelatihan yang sudah dilaksanakan melalui penyebaran instrumen penilaian menggunakan *Google Form* dan diidentifikasi area yang perlu ditingkatkan keberhasilannya.

Untuk metode pelaksanaan pengabdian ini didasarkan pada pola pendampingan, produk dan implikasi, sebagai berikut:

a. Pelatihan

Bentuk kegiatan pelatihan adalah dengan menyampaikan petunjuk dan langkah-langkah cara mengakses Powtoon maupun gambar-gambar yang ada pada laptop. Selanjutnya diberi pelatihan dan pendampingan kepada mitra guru membuat media pembelajaran dengan menggunakan Powtoon. Saat pelatihan, diberi waktu dan kesempatan untuk guru untuk memberikan pertanyaan, ide-ide ataupun pendapat sehingga capaian keterampilan dapat dilakukan dengan baik dan benar.

b. Produk

Produk dari pelatihan yang diberikan kepada mitra guru SD Negeri Inpres Kampung Tiba-tiba adalah produk dari pendampingan yaitu :

1. Panduan pembuatan media pembelajaran menggunakan Powtoon;
2. Beberapa contoh hasil pembuatan media pembelajaran melalui Powtoon;
3. Hasil unduhan video pembelajaran yang dibuat oleh guru melalui Powtoon.

c. Implikasi

Pelatihan ini sangat diharapkan untuk memberikan kontribusi yang positif bagi peserta pelatihan dalam meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran menggunakan Powtoon.

1. Guru memiliki kemampuan dan terampil menggunakan Powtoon dalam pembuatan media yang bervariasi, yang disesuaikan dengan tematik pembelajaran;
2. Guru memiliki kemampuan dalam menyusun model-model pembelajaran inovatif yang harus diterapkan pada Kurikulum Merdeka Belajar;
3. Guru mengoptimalkan pembuatan media dan penggunaannya secara bervariasi.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada hari Jumat, 29 Juli 2022 bertempat di SD Negeri Inpres Kampung Tiba-tiba Abepura, Kota Jayapura. Peserta yang hadir berjumlah 29 orang, yang terdiri dari Kepala sekolah, dan guru SD Negeri Inpres Kampung Tiba-Tiba Abepura, Kota Jayapura. Materi terkait dengan *software Powtoon* disampaikan oleh narasumber dengan tema pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*. Dalam materi di awal, narasumber memberikan metode ceramah dan diskusi singkat terkait pengenalan konsep edukasi bermakna penggunaan platform Powtoon dan kebermanfaatannya dalam membuat media pembelajaran.



Gambar 1. Para Narasumber Pelatihan Powtoon di SD Negeri Inpres Kampung Tiba-Tiba (a) Mengenalkan Platform Powtoon (b)

Selanjutnya, dilakukannya pelatihan kepada guru-guru dan didampingi oleh para tim dosen dan mahasiswa Manajemen Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cenderawasih. Pelatihan diberikan selama 3 jam, dengan rincian waktu 1 jam mengenal setiap unsur dan *software* di dalam Powtoon, 1.5 jam untuk berlatih membuat media ajar sendiri berbasis Powtoon dan 30 menit terakhir presentasi hasil kerja guru-guru di depan kelas. Pelatihan dan pendampingan ini berupa pengenalan alat dan fitur yang tersedia di Powtoon, membuat proyek baru dengan mengenalkan elemen dasar dalam halaman proyek, menambahkan teks, mengganti dan mengatur ukuran, font, warna serta menambahkan gambar atau grafik yang relevan, mengatur waktu animasi sesuai dengan objek dalam proyeknya, efek transisi dan pengaturan lainnya, hingga pemberian tips dan trik penggunaan Powtoon secara efektif misalnia membuat presentasi yang menarik, menggunakan transisi yang halus dan memanfaatkan efek animasi yang kreatif.



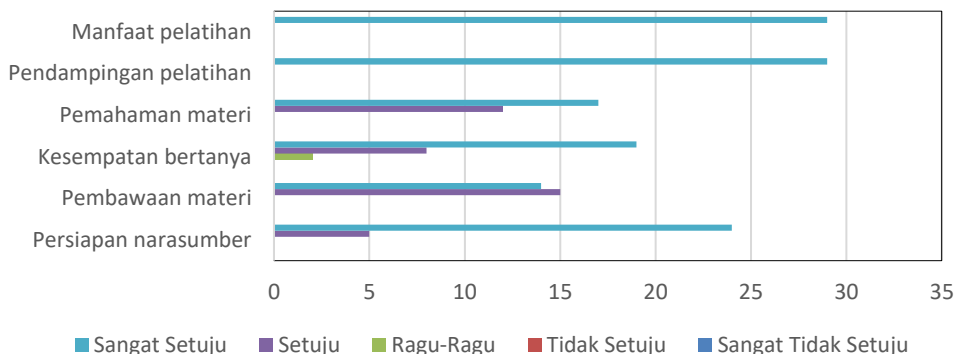
Gambar 2. Mendampingi Guru-Guru dalam Memperkenalkan Powtoon

Powtoon adalah software yang tepat untuk membuat video. Tidak hanya mudah, platform ini juga menyediakan animasi-animasi unik yang tidak dimiliki oleh platform lain. Membuat video tidaklah sulit karena Powtoon memiliki fitur-fitur yang mudah untuk dikombinasikan antara audio, teks dan gambar-gambar visual (Adnyani et al., 2020). Powtoon, yang diperkenalkan pada tahun 2012, adalah program yang ideal untuk membuat video. Platform Powtoon memiliki keunikan dalam hal animasi yang tidak dimiliki oleh platform lain, namun animasi tersebut tetap sederhana yang mudah dipahami dan digunakan. Dengan Powtoon, guru dapat membuat film menggunakan berbagai gaya, termasuk untuk pemasaran video, penjelasan, infografis, presentasi, dan iklan. (Thomas et al., 2020). Powtoon juga menawarkan alat untuk mengintegrasikan gambar, musik, dan sulih suara selain animasi. Situs web [powtoon.com](https://www.powtoon.com) menyediakan akses ke platform ini. *Google Play Store* atau *App Store* keduanya menyediakan unduhan Powtoon gratis untuk perangkat seluler yang dapat diakses oleh khalayak umum. Penggunaan Powtoon dikarenakan software Media ini yang memiliki fitur animasi sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah (Devi et al., 2020).

Hasil kegiatan yang diperoleh dalam pelatihan dan pendampingan adalah *output* pemahaman guru mengenai pentingnya media ajar untuk membangun semangat belajar siswa. *Output* yang dimaksud berupa pembuatan media pembelajaran, yakni video animasi kartun dan video lain hasil dari software powtoon. Selain itu, adanya pengalaman baru dengan membuat *Youtube* atas nama sendiri yang tersinkronisasi dengan laman Powtoon, sehingga proses pembelajaran bisa lebih inovatif dan menarik. Dengan demikian, indikator keberhasilan kegiatan ini adalah 1) pemahaman peserta pelatihan dalam memahami konsep dasar Powtoon, menguasai fungsi dan fiturnya serta mampu mengoperasikan alat yang tersedia di dalam proyek, 2) sejauh mana peserta mampu mengaplikasikan dan menuangkan ide, kreativitas dan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Powtoon sehingga hasilnya bisa menarik, menggunakan animasi yang tepat, transisi yang sesuai hingga menggabungkan elemen visual dan audio secara tepat, dan 3) penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas dan melihat keterlibatan dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Evaluasi dari kegiatan pendampingan ini adalah dilakukannya pengukuran untuk melihat bagaimana pemahaman peserta terkait pelatihan yang diberikan. Pengukuran ini menggunakan media *Google Form* yang dituangkan kembali ke dalam *Smart Art* untuk memudahkan membaca data yang sudah terkumpul. Berdasarkan data yang diperoleh, disimpulkan bahwa 100% guru merasakan kebermanfaatannya adanya pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian; 100% guru merasa didampingi dan dilatih secara personal maupun kelompok sehingga setiap pertanyaan dan kesulitan yang ditemui segera difasilitasi oleh tim pengabdian; untuk pemahaman materi sekitar 59% sangat setuju bahwa paham akan materi yang disampaikan, sedangkan sisanya hanya setuju; 65% peserta merasa terfasilitasi untuk bertanya kepada narasumber saat materi dipaparkan, sedangkan sekitar 27% hanya menjawab setuju dan sisanya 8% menjawab ragu-ragu; untuk pembawaan materi melalui PPT dirasakan 48% peserta menjawab sangat setuju sedangkan 52% menjawab

setuju; dan terakhir untuk persiapan narsumber mulai dari persiapan materi hingga ketepatan memulai kegiatan diukur sebesar 83%.



Gambar 3. Evaluasi Pelatihan Powtoon

Adapun beberapa contoh produk yang dihasilkan oleh peserta dapat dilihat melalui gambar 6 dan 7. Produk tersebut dibuat secara mandiri oleh guru-guru selama pelatihan dan pendampingan. Hasilnya kemudian digunakan sebagai media bantu pembelajaran dalam kelas.



Gambar 4. Produk 1



Gambar 5. Produk 2

Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pendampingan, diketahui bahwa terdapat peningkatan keterlibatan dan respon siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Hal ini dibuktikan melalui hasil wawancara yang dilakukan setelah satu bulan pendampingan, baik kepada guru maupun siswa yang terlibat langsung di dalam kelas. Melalui proses wawancara singkat pada ruang yang terpisah, baik guru maupun siswa memberikan pernyataan yang tidak jauh berbeda, bahwa suasana belajar dalam kelas menjadi lebih aktif ketika guru menggunakan media bantu pembelajaran *powtoon* dibandingkan ketika guru hanya memberikan buku sebagai alat bantu. Pernyataan ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah, dimana beliau menyatakan bahwa melalui supervisi kunjungan kelas, kepala sekolah bisa melihat bahwa siswa menjadi lebih aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran dengan media bantu *Powtoon* yang dibuat oleh guru.

Sedangkan dari tim pengabdian sendiri melakukan minimal 3 kegiatan, yakni 1) mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Powtoon*; 2) melatih dan mendampingi guru dalam pembuatan media pembelajaran sesuai tematik; 3) melaksanakan evaluasi pelatihan guna mengetahui sejauh mana tingkat kepuasan kegiatan pelatihan pemanfaatan platform *Powtoon*.

Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, baik kepala sekolah maupun guru diharapkan memiliki keterampilan, kreatifitas dan inovasi untuk membuat dan menciptakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa melalui berbagai metode yang ada, terutama dengan menggunakan *Powtoon* yang dapat membangun dan menghasilkan manusia yang terampil, berwawasan luas dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran bagi murid SD Negeri Inpres Kampung Tiba-Tiba, sehingga berkontribusi terhadap guru dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa ke depannya.

KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian melalui pelatihan penggunaan media ajar melalui platform *Powtoon* berjalan dengan lancar. Peserta pelatihan memperoleh edukasi terkait pemanfaatan teknologi yang diintegrasikan ke media ajar guna menyesuaikan dengan pembelajaran abad 21, mengenal konsep penggunaan *Powtoon* dan melatih diri untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa video *Powtoon*. Selain itu, peserta pelatihan aktif dalam kegiatan dan adanya kepuasan dalam keikutsertaan dalam pelatihan *Powtoon*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih yang telah memberikan biaya melalui Pembiayaan Fakultas Tahun 2022 untuk mendukung kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* bagi guru SD Negeri Inpres Kampung Tiba-Tiba Abepura. Penulis mengucapkan terima kasih kepada tim pengabdian dan peserta pelatihan atas kontribusinya dalam mensukseskan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat, yang memberikan manfaat bagi peserta khususnya guru sekolah dasar dalam meningkatkan kompetensi profesionalnya

PUSTAKA

- Adnyani, K. E. K., Sadyana, I. W., Suartini, N. N., & Hermawan, G. S. (2020). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN POWTOON BAGI GURU BAHASA JEPANG SMA/SMK DI KABUPATEN BULELENG Kadek. *Jurnal Widya Laksana*, 9(2), 150–156.
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development of Audiovisual Based Powtoon Media in Mathematics Learning for Elementary School Students). *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Devi, W. S., Fadly, A., & Kartikasari, R. D. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru Di Kota Sukabumi. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 162–168. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v1i2.599>
- Fitrah, A., Yantoro, Y., & Hayati, S. (2022). Strategi Guru dalam Pembelajaran Aktif Melalui Pendekatan Sainifik dalam Mewujudkan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2511>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Oktaviani, L., & Mandasari, B. (2020). Powtoon: A Digital Medium to Optimize Students' Cultural Presentation in ELT Classroom. *Teknosastik*, 18(1), 33. <https://doi.org/10.33365/ts.v18i1.526>
- Pratiwi, M. S., Zulherman, & Amirullah, G. (2021). The Use of the Powtoon Application in Learning Videos for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 0–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012115>
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & . D. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 198–205. <https://doi.org/10.24331/ijere.518054>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>
- Sukmanasa, E., & Novita, L. (2020). Analisis Respon Guru terhadap Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Guru Gugus 1 Kota Bogor. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 111–117.

Thomas, O., Wulandari, A., & Efriani. (2020). Pelatihan Pembuatanmedia Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Dalam Peningkatan Profesionalisme Gurutkeka Kaharap Di Desa Sigi Kecamatan Kahayan Tengah Kabupaten Pulang Pisau. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8(1), 22–29. <https://www.powtoon.com/>

Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>

Format Sitasi: Aryesam, A., Sembiring, D.A.K., Tijow, M.A., Risamasu, P.E.G., Sogalrey, F.A.M., Putri, N.A., Sikowai, S.S., Aprilia H.N.I. & Sandro, G.E. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Bagi Guru Sekolah Dasar. *Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 4(2): 1141-1149. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i2.3117>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))