
PELATIHAN KONTEN PEMBELAJARAN KREATIF DAN INTERAKTIF PADA HIMPUNAN GURU KOTA BATAM

*Creative and Interactive Learning Content Training at the Batam
City Teachers Association*

Erlin Elisa

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: elin210110@gmail.com

Tukino

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: tukino@puterabatam.ac.id

Rika Harman

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: rika.harman@gmail.com

Pastima Simanjutak

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: p.lastra@gmail.com

Koko Handoko

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: kokohandoko01@gmail.com

Sri Zetli

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: zetli.sri@gmail.com

Abstract

Advances in digital technology have taken an important role in people's lives, this progress certainly provides many conveniences in increasing the intensity of work to become more effective and efficient, one of which is in the field of education, where education in fact must follow technological developments, especially in learning methods, so that it can always improve quality. learning, this service activity was held at the Teachers' Association in Batam City, which consists of kindergarten and elementary school teachers. This group of teachers still has limitations regarding what kind of interactive methods should be given to students so that they don't get bored quickly, considering that their students are included in the category of children who need something new, so far teachers have not utilized application technology to support them in provided the material, until the training was given they were still using Microsoft Office only and had not tried other media. In this activity, we from the service team will provide

interactive training in creating creative learning content. On this occasion, the team will provide how to create presentations and interactive animated videos using the Powtoon application. The Powtoon application can help smart teachers explain material concepts more clearly as well as limitations. space, time and senses, especially in schools that are still implementing distance or hybrid learning methods.

Keywords— *Digital Technology, Learning Content, Media, Powtoon*

1. PENDAHULUAN

Saat ini dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat segala kegiatan masyarakat dapat dilakukan dengan mudah, dari segala jenis sektor usaha mendapatkan imbas yang positif dengan adanya kemajuan teknologi ini. Salah satunya dunia pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin keberlangsungan hidup suatu bangsa karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas manusia, Dengan semakin banyaknya masyarakat terdidik di Indonesia maka akan memunculkan harapan kemampuan sumber daya manusia Indonesia dapat meningkat, apalagi dengan adanya penerapan teknologi informasi yang banyak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari untuk membantu dan memudahkan pekerjaan termasuk di dunia pendidikan (Jamaludin et al., 2023).

Cikal bakal mula pendidikan di tempuh oleh anak yaitu pendidikan usia dini, TK kemudian SD, karena tahap inilah para anak-anak akan belajar mengenal dunia untuk masa depan mereka, karena Pendidikan memegang kunci penting dalam pembentukan karakter seseorang menjadi manusia yang memiliki integritas nilai-nilai moral, memiliki sikap jujur dan peduli terhadap lingkungannya. Undang-Undang Sistem Pendidikan di Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang ocratis serta bertanggung jawab (Marzuki et al., 2023).

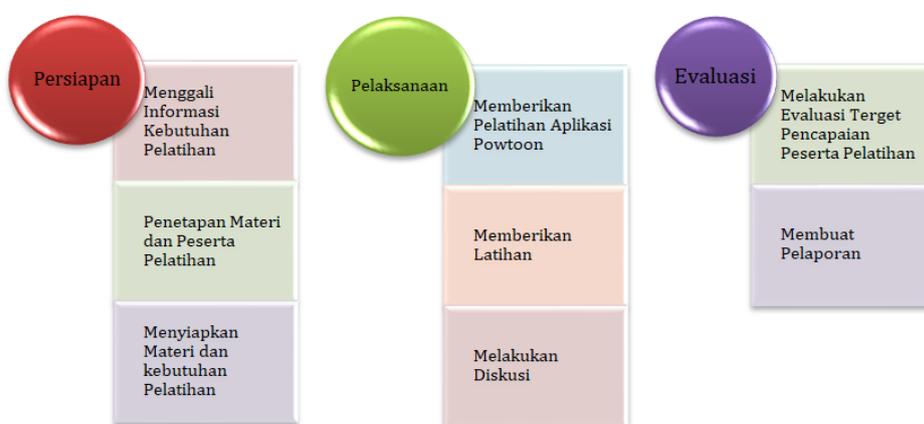
Proses pembelajaran dapat dinilai keberhasilannya melalui data nilai hasil belajar, baik itu data berupa skor, laporan, atau deskripsi. Pencapaian hasil belajar dari proses belajar mengajar dapat dinilai dari kualitas lulusan yang dihasilkan. Demi mencapai tujuan ini, guru terus berusaha menemukan metode yang tepat dan efektif. Para ahli telah banyak menciptakan metode pembelajaran yang bisa digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kesuksesan hasil belajar peserta didik salah satunya dipengaruhi oleh pemilihan dan penggunaan metode yang digunakan oleh guru. Seorang pendidik (guru) harus mampu mengembangkan metode pembelajaran menjadi metode yang lebih kreatif, inovatif dan produktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Marzuki et al., 2023).

Pengabdian ini bertujuan untuk melakukan pelatihan interaktif dalam pembuatan kreatif konten pembelajaran pada himpunan guru TK dan SD di Kota Batam, pada kesempatan ini tim akan memberikan cara membuat presentasi dan video animasi interaktif dengan menggunakan aplikasi powtoon, Aplikasi Powtoon dapat membantu guru pintar dalam menjelaskan konsep materi dengan lebih jelas serta menjadi keterbatasan ruang, waktu, dan indera apalagi pada sekolah yang masih menerapkan metode pembelajaran jarak jauh atau hybrid.

Saat ini metode pembelajaran yang diberikan oleh guru-guru masih belum memanfaatkan teknologi aplikasi untuk mendukung dalam memberikan materi, sampai saat diberikan pelatihan mereka masih memanfaatkan *microsoft office* saja dan belum mencoba media lainnya.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan pembinaan akan dilaksanakan selama 1 bulan, dimana kegiatan kunjungan untuk memberikan latihan pembinaan diberikan sebanyak 5 kali. Pada pukul 13.00 WIB sampai dengan 15.30 WIB yang bertempat Himpaudi Kota Batam, Kepulauan Riau. Kegiatan ini memiliki peran sebagai narasumber dari pendamping 3 orang Dosen dan 3 orang mahasiswa pada setiap pertemuan, dengan langkah kerja dari kegiatan ini dapat dilihat dari *flowchart* berikut.



Gambar 1. Langkah Kerja

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pembinaan dapat memberikan manfaat dengan menerapkan beberapa metode pelaksanaan kegiatan. Penjelasan penggunaan metode dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan

Permasalahan	Solusi	Metode
Belum ada pemanfaatan teknologi pembelajaran konten kreatif untuk peningkatan mutu pembelajaran bagi himpunan guru Kota Batam	Memberikan pembinaan memanfaatkan teknologi digital untuk dunia pendidikan agar pembelajaran tidak monoton	Pelatihan dan diskusi
Kurangnya pelatihan bagi peserta tentang aplikasi-aplikasi untuk pembelajaran kreatif	Memberikan pembinaan Pemanfaatan aplikasi powton sebagai salah satu media untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik.	Pelatihan dan diskusi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dari pelatihan yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan pada guru-guru yang tergabung dalam Himpaudi Kota Batam maka dapat dilihat hasil:

1. Peserta pelatihan antusias dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan, dimana selama ini dalam melakukan pengajaran pada peserta didik belum ada memanfaatkan semacam aplikasi pembelajaran untuk membuat konten materi agar menarik dan tidak membosankan.
2. Dengan adanya pelatihan ini aplikasi powtoon sebagai salah satu aplikasi yang dapat di manfaatkan sebagai pembuatan konten pembelajaran kreatif, para peserta sangat bersemangat untuk mempelajari dan mengerjakan setiap praktek tugas yang diberikan.
3. Selama kegiatan tim pengabdian mendapatkan respon baik dari peserta pelatihan dan mereka berkata pelatihan seperti ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan ketercapain dalam pembejaran yang lebih interaktif dan inovatif.
4. Pada saat melakukan pelatihan aplikasi powtoon peserta pelatihan langsung mempraktekan pada perangkat masing-masing, mulai dari proses instalasi hingga proses pembuatan media pembelajaran.
5. Karena selama kegiatan ini kami tim pengabdian selalu mendapatkan respon dan keantusiasan yang baik dari peserta, maka setiap peserta menyarankan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan lainnya yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan konten pembelajaran

PEMBAHASAN

Berdasarkan jadwal pengabdian yang telah disusun sebelumnya, tim pengabdian telah melaksakan pertemuan pembinaan pelatihan pembuatan konten pembelajaran kreatif dengan aplikasi powton sebagai media aplikasi untuk membantu pembuatan materi pembelajaran dimana aplikasi ini merupakan Media pembelajaran yang saat ini diyakini membuat pembelajaran menjadi efektif adalah media pembelajaran video animasi dimana penggunaannya yang mudah dengan fitur-fitur animasi menarik telah teruji dapat meningkatkan minat belajar siswa didik serta meningkatkan prestasi belajar.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, tutorial, dan diskusi serta latihan. Adapun sistematika pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- a. Langkah 1 (Metode Ceramah):
Peserta termotivasi oleh kesediaan untuk menggunakan aplikasi powton.
- b. Langkah 2 (Metode Tutorial):
Peserta pelatihan menerima materi pelatihan untuk membuat media pembelajaran . Langkah kedua diadakan selama 2 jam.
- c. Langkah 3 (Metode diskusi):
Para peserta dalam pelatihan memiliki kesempatan untuk membahas manfaat apa saja yang dapat di lakukan oleh aplikasi powtin ini. Langkah ketiga diadakan selama 1 jam.
- d. Langkah 4 (Metode Latihan)
Kegiatan pembinaan ini dilakukan untuk latihan pembuatan materi pembelajaran sendiri.

Kegiatan pembinaan pada Himpaudi Kota Batam akan dilakukan evaluasi rutin bersama tim pengabdian, agar diketahui seberapa jauh keberhasilan dari kegiatan pembinaan ini. Evaluasi dalam pembinaan pembuatan konten pembelajaran kreatif ini dalam meningkatkan metode pembelajaran selama ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Evaluasi

Tujuan	Indikator Ketercapaian	Tolak Ukur
Memberikan pelatihan melalui media konten pembelajar kreatif	Himpaudi tahu pentingnya pembelajaran berbasis teknologi dan media pembelajaran kreatif saat ini untuk meningkatkan persaingan dalam globalisasi informasi.	Himpaudi dapat menjadikan <i>aplikasi powton</i> sebagai sarana pembuatan konten pembelajaran kreatif agar meningkatkan performa dalam mengajar.

Keberlanjutan dari hasil kegiatan pembinaan pada Himpaudi kota Batam setelah dilakukan kegiatan pembinaan ini oleh tim pengabdian masyarakat hendaknya memiliki nilai positif diberbagai pihak guru-guru yang tergabung dalam Himpaudi di Kota Batam. Penguasaan teknologi informasi dengan mudah dan cepat akan memberikan manfaat bagi Himpaudi Kota Batam dalam hal pembelajaran kedepannya. Penyajian pelatihan pemanfaatan aplikasi powton yang mendasarkan pada keadaan yang sebenarnya di dalam dunia pendidikan saat ini dan penggunaan aplikasi yang tepat akan menjadikan guru-guru memahami teknologi informasi secara mudah dan cepat. Pemahaman terhadap pemanfaatan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran diharapkan akan membantu himpaudi kota Batam untuk pembelajaran serta memudahkan untuk pembuatan materi yang menarik di era global sehingga dapat meningkatkan kinerja mengajar.

Keberlanjutan hasil kegiatan pembinaan di Himpaudi Kota Batam dengan kegiatan pembinaan yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat harus memiliki nilai positif di beberapa pihak, terutama himpunan guru-guru TK dan SD kota Batam. Penguasaan teknologi informasi yang mudah dan cepat akan menguntungkan peserta dalam hal pembelajaran yang lebih kreatif. Penyajian pembinaan pembuatan konteb pembelajaran kreatif dan inovatif diharapkan dapat membantu Himpaudi mengelola pembelajaran. Adapun keberlanjutan kegiatan ini sebagai berikut:

- 1) Himpaudi Kota Batam mampu mengelola pembuatan konten pembelajaran yang lebih kreatif untuk dimasa yang akan datang
- 2) Para peserta sudah mampu memanfaatkan aplikasi yang di praktekan selama pelatihan untuk membuat media atau materi pembelajaran.

Berikut merupakan dokumentasi pada saat kegiatan :



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil selama proses kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan konten pembelajaran kreatif memberikan dampak yang positif sehingga peserta pelatihan tidak terpacu lagi kepada bentuk pembelajaran yang membosankan akan tetapi bisa dibuat sekreatif mungkin sehingga siswa menjadi senang dalam menimba ilmu materi yang disampaikan di kelas.
2. Pelatihan dengan menggunakan salah satu aplikasi yang dikenal dengan powtoon yang memiliki fitur-fitur menarik dalam membuat konten seperti animasi membuat para peserta tertarik untuk belajar dan mengembangkannya dalam proses pembuatan materi disekolah.

SARAN

Tentunya pelatihan ini memiliki keterbatasan dan kekurangan di berbagai sisi dengan demikian maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Jika ingin memberikan pengetahuan lainnya tentang teknologi yang dapat meningkatkan konten dalam pembelajaran tentunya harus mempunyai waktu yang panjang sehingga kami sebagai tim pengabdian menyarankan agar ada waktu yang lebih banyak sehingga transfer ilmu dapat dilakukan secara berkala.
2. Pada saat pelatihan masih banyak juga diantara anggota pelatihan tidak memiliki perangkat sendiri untuk latihan praktek, diharapkan untuk kedepannya kami tim pengabdian dapat melakukan koordinasi dan kerja sama yang baik dengan mitra.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Universitas Putera Batam yang telah memfasilitasi melalui LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) sehingga kegiatan kami ini bisa terlaksana dengan baik, kemudian terimakasih pula kami ucapkan kepada seluruh pihak yang terlibat pada kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Jamaludin, J., Nisa Fisca Kirana, A., Yusuf, F., Sahib, N., Muriati, S., Asriviana, R., Faidah, N., & Hasniah, S. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Kreatif untuk Membantu Siswa Mengeja dan Membaca pada Kelas 1 SDN Pattingalloang 1 di Kota Makassar Implementation of Creative Learning Media to Help Students Spell and Read in Class 1 SDN Pattingalloang 1 at Makassar City. *Khidmah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4, 1–8.
- Marzuki, M., Sadrina, S., & Helmawati, H. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Kreatif-Produktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 365–374. <https://doi.org/10.24036/jpte.v4i1.153>

