PROSIDING
SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2022
Tema: "Membangun Negeri dengan Inovasi Tiada Henti melalui Pengabdian kepada Masyarakat"
LP2M-Universitas Negeri Makassar, 26 November 2022

PKM Pelatihan Membuat Media Interaktif Powtoon bagi Guru KKGI MI Tana Toraja

Rohana[1], Muhammad Irfan[2], Rahmawati Patta[3], Fatun Fatimah Azahrah[4]
Universitas Negeri Makassar[1,2,3]
Universitas Negeri Yokja[4]

Abstrak. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta tentang implementasi. media interaktif Powtoon berbasis IT untuk pada kelompok Guru KKGI MI Tana Toraja untuk diberikan pelatihan dan pendampingan kepada peserta untuk mengembangkan media Interaktif Powtoon yang dapat dimanfaatkan dalam semua level kelas, Pelatihan ini menggunakan metode *in Drill Practice* dan *workshop*. Adapun yang menjadi sasaran dalam pelatihan adalah guru-guru pada kelompok Guru KKGI MI Tana Toraja di Tana Toraja Pada Pesantren Muhammadiyah Ge'tengan Tana Toraja. Pelatihan dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan mempersiapkan bahan dan alat, tahap pelaksanaan merancang media interaktif Powtoon, presentasi dan demonstrasi baik secara mandiri maupun berkelompok. Dalam pelatihan,Guru guru dibantu mulai dari merancang pembuatan media sampai cara penggunaanya. Evaluasi dari kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah simulasi media interaktif Powtoon. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah berjalan efektif, hasil pengamatan selama pelatihan berlangsung nampak bahwa, sekitar 97% peserta pelatihan memperlihatkan keseriusan dan antusias mengikuti selama pelatihan berlangsung. Hal tersebut terlihat bahwa peserta pelatihan sudah memahami pembuatan media interaktif Powtoon berbasis IT. Kemudian peserta pelatihan sudah memahami cara memilih bahan atau materi yang dapat dijadikan sebagai media interaktif Powtoon berbasis IT, dan menguasai cara mengimpilimentasikan Media interaktif Powtoon berbasis IT yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Intraktif Powtoon berbasis IT*

Abstract*. This training aims to provide knowledge to participants about implementation. IT-based interactive Powtoon media for the KKGI MI Tana Toraja teacher group to provide training and assistance to participants to develop Powtoon Interactive media that can be used at all grade levels. This training uses the in-Drill Practice method and workshops. The targets in the training were the teachers in the KKGI MI Tana Toraja Teacher group in Tana Toraja at the Ge'tengan Tana Toraja Muhammadiyah Islamic Boarding School. The training has carried out in two stages, namely the preparation stage and the implementation stage. The preparation stage is preparing materials and tools, the implementation stage is designing Powtoon interactive media, presentations and demonstrations both independently and in groups. In training, teachers are assisted from designing the manufacture of media to how to use it. The evaluation of the service activities carried out was a Powtoon interactive media simulation. This community service activity has been running effectively, the results of observations during the training show that around 97% of the training participants showed seriousness and enthusiasm during the training. It can be seen that the training participants have understood the creation of IT-based Powtoon interactive media. Then the trainees have understood how to choose materials or materials that can be used as IT-based Powtoon interactive media, and mastered how to implement IT-based Powtoon interactive media in accordance with the conditions of the school environment.*

Keywords*: IT-based Powtoon Intractive Learning Media*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran juga merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai komponen yan saling terkait satu sama lain, di mana komponen-komponen ini memiliki pengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Fakta bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem, maka posisi dari media pembelajaran adalah sebagai komponen dari sistem pembelajaran. Tanpa adanya media maka komunikasi tidak akan terjadi, demikian pula proses pembelajaran juga tidak akan dapat terjadi tanpa adanya media pembelajaran di dalam komponen sistemnya. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna menunjang proses belajar mengajar yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana

belajar yang kondisif. Guru-guru kelompok KKGI MI yang mempraktekan sistem belajar *student center of learning* . Sistem pembelajaran ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi siswa, dan menunjang kegiatan belajar mengajar misalnya perpustakaan lengkap yang dilengkapi dengan sistem informasi mutahir.

Kenyataannya di sekolah MI belum secara menyeluruh menerapkan sistem belajar *student center of learning*. Ketika guru menerapkannya harus didukung dengan menggunakan media yang cooperative dan interaktif, guru harus mampu untuk menguasai media pembelajaran muktahir agar mampu mentransferkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Namun, kenyataannya karena perkembangan teknologi semakin maju , menuntut guru harus memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai untuk membuat media pembelajaran yang effektif dalam proses pembelajaran, dengan adanya keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran yang dimiliki guru akan menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, kreatif, dan inovatif.

Pandemi Covid-19 yang sedang melanda negeri ini membuat beberapa aktivitas mau tak mau membutuhkan beberapa penyesuaian agar tetap dapat berjalan dengan maksimal, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Memasuki era *new normal*, diperlukan adaptasi dan inovasi dalam membentuk program belajar mengajar yang efektif. Salah satunya adalah metode *Student-Centered Learning* .Guru sebagai pengajar perlu berpikir sebagai pembelajar juga, memahami tentang *multiple intelligence* bahwa setiap orang memiliki intelegensia yang beragam dan konsep implikasi dimana pada setiap pribadi memiliki cara mendapatkan informasi, mencerna, menaggapi beragam implikasi dengan cara yang berbeda-beda pada setiap masing-masing .

Saat masa penerapan *physical distancing* (pembatasan sosial), Pembelajaran secara daring dapat melakukan hal-hal seperti; membaca, menulis, merancang, *brainstorming*, bersosialisasi, berjejaring, bertemu dengan media lain, berkelompok, menghasilkan produk, mencapai target, meingkatkan hasil, mencapai tujuan. Proses pembelajaran sangat dibutuhkan siswa dapat berinteractive dengan baik serta dapat menyerap materi sajikan oleh guru dengan baik, hal ini harus di dukung oleh Media Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif 2 arah antara multimedia dengan pengguna atau yang tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran. Manfaat Proses pembelajaran lebih menarik,lebih interaktif,jumlah waktu mengajar dapat dikurangi,kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta, sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Levie dan Lentz dalam Arsyad (2017:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu: a. Fungsi Atensi yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. b. Fungsi Afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. c. Fungsi Kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. d. Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Karakteristik Multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Rohana (2021) yaitu: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna; dan (3) Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Meluasnya penyebaran virus Covid 19 diberbagai belahan dunia berdampak buruk terhadap berbagai aspek , demikian pula di Indonesia , baik di pusat kota maupun di pelosok desa.

Hal ini pula berdampak buruk terhadap perkembangan Pendidikan di Indonesia, menuntut para pendidik untuk dapat beradaptasi dengan tatanan kehidupan baru, dimana sistem pendidikan konvensional yaitu siswa harus masuk kelas untuk mengikuti pelajaran sudah tidak dimungkinkan lagi. Oleh sebab itu maka para guru harus dapat bertransformasi dengan cepat sesuai dengan keadaan dan kondisi yang berkembang di tengah masyarakat untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena guru belum sepenuhnya siap dengan perubahan sistem pendidikan Online ataupun Belajar Dari Rumah secara online sebagaimana yang telah ditetapkan oleh pemerintah selama masa pandemi ini.

Guru harus mampu menguasai teknologi dan harus kreatif dalam menciptakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan, media pembelajaran yang effectif yang dapat meningkatkan kreatifitas, berpikir kritis siswa, sehingga dapat meningkatkan pula prestasi belajar Siswa Sebagian guru merasa berat untuk beradaptasi dengan kondisi ini, mereka dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring. Ketidakmampuan guru untuk beradaptasi dengan keadaan dan menggunakan media pembelajaran daring dapat menimbulkan tekanan fisik maupun psikis (mental).

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web online yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan fitur yang sangat menarik. Diantaranya animasi tangan, animasi kartun, dan efektransisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang mudah (Anjarsari et al., 2020:42). Dapat dikatakan bahwa, PowToon dapat membuat sebuah animasi yang berisi materi-materi dengan kemasan yang menarik. Multimedia interaktif mempunyai segudang manfaat. Seperti yang diungkapkan oleh (Febriandi,2020:121) bahwa multimedia mempunyai beragam manfaat seperti dapat digunakan pada media pembelajaran, game, film, dunia medis, militer, bisnis, desain, promosi arsitektur, bidang olahraga, hobi, dan sebagainya. Diungkapkan pula oleh (Suryani et al., 2018:201) bahwa media interaktif memungkinkan siswaberinteraksi dengan mempraktikkan keterampilan dan menerima umpan balik dari materi yang disampaikan.Penggunaan multimedia interaktif berbasis PowToon ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ponza et al., 2018:17) yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan PowToon terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Tematik. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu berbagai animasi digunakan untuk dijadikan suatu ilustrasiyang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan rekaman suara sebagai pendukung untukmemperjelas materi yang disajikan, dan bersifat interaktif yaitu adanya interaksi antara siswa dan media sertapembelajaran yang disajikan berupa pembelajaran Tematik. Tidak hanya itu, multimedia ini akan dilengkapipermainan interaktif

Rohana dkk (2021) mengatakan dalam hasil penelitianya bahwa *The online learning process using the powtoon learning media on the media implementation shows the progress of the improvement in each meeting so that it can be categorized as very effective with a presentation of 88% and the Student motivation to learn has increased* .Proses pembelajaran online menggunakan Media Powtoon dalam setiap pembelajaran sangat efektif dengan mencapai 88 % keefektifanya dan meningkat motivasi belajar siswa. Berdasarkan pemaparan di atas maka disepakati oleh tim pengusul dan mitra bahwa masalah utama yang menjadi prioritas yang perlu dilakukan berdasarkan pengkajian permasalahan, sampai saat ini yang belum teratasi permasalahannya.

Ternyata dari berbagai masalah yang terungkap belum adanya Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran interactive yang dapat menunjang keberhasilan meningkatnya hasil belajar siswa MI di Tana toraja .Pembelajaran Penentuan prioritas permasalahan yang harus dicarikan penyelesaiannya dari awal dilakukan oleh Tim Pengusul yaitu melakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran

berbasis IT untuk pembelajaran bahasa bagi guru kelompok KKGI MI Tana Toraja akan memberikan maafaat yang sangat besar dalam proses pembelajaran. bukan hanya akan membuat pembelajaran lebih menarik dan variatif tetapi juga akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dan guru dalam penguasaan penggunaan media interaktif berbasis IT .

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode melalui dua cara, yaitu dengan metode ceramah dan melalui latihan praktik (*drill practice)* pembuatan media pembelajaran *interactive* berbasis Teknologi . Metode ceramah dilaksanakan dengan cara tim pengusul mendatangi sekolah. Tujuan datang ke sekolah tersebut, yaitu untuk mensosialisasikan pelatihan pengembangan pembuatan media pembelajaran berbasis *interactive* . Kegiatan ceramah dilakukan mengingat masih banyak guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi di kelasnya masing-masing pada saat pembelajaran.

Pada kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dan dilengkapi dengan evaluasi.

Langkah-langkah Kegiatan

Adapun langkah-langkah kegiatan pelatihan ini, yaitu:

1. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 4 (empat) hari mulai pukul 09.00-12.00 setiap hari. Pelaksanaan pendampingan pembuatan media pembelajaran interactive Powtoon dilakukan secara luring dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat.
2. Tahap awal pelatihan mengulas pentingnya media pembelajaran, karena akan memotivasi guru dalam belajar. Menjelaskan pengertian media pembelajaran interactive Powtoon
3. Tahap kedua pelatihan adalah melatih mitra dalam membuat media pembelajaran Interactive Powtoon masuk ke akun Powtoon, memilih template, membuat slide materi, memilih animasi, menyimpan materi yang dibuat, mempublikasikannya akan lebih baik.
4. Tahap akhir pelatihan adalah evaluasi. Kegiatan ini ditujukan sebagai indikator keberhasilan pelatihan.
5. Tahap evaluasi pada pelatihan ini berupa evaluasi jangka pendek yang dilakukan dengan webinar dan dilanjutkan dengan memberikan pengayaan berupa tugas pelatihan bagi peserta agar secara konsisten melengkapi dan menyempurnakan proses pembuatan media pembelajaran pembelajaran interative Powtoon
6. Evaluasi dilakukan untuk jangka waktu 3 minggu ke depan, yang dilakukan setiap minggu. Pada minggu keempat tim PKM membuat forum pertemuan dengan agenda presentasi oleh mitra. Mitra menyampaikan hasil pembuatan media pembelajaran interactive .Kemudian dilakukan penyusunan laporan yang memuat pengenalan materi media interaktif pembuatan media, alat evaluasi kemudian melakukan simulasi, mengimplementasikan lalu merefleksikan.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dikemas dalam bentuk pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2022. Banyaknya peserta yang ikut pada kegiatan tersebut adalah 20 orang. Peserta yang ikut adalah guru-guru kelompok KKGI MI Tana Toraja Kegiatan dilaksanakan di Pesantren Muhammadah Ga'tengan Tana Toraja secara luring dengan prosedur Covid- 9. Pelatihan ini sangat bermanfaat bagi guru-guru nantinya ketika mengajarkan suatu materi kepada siswa karena media merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga harapan dilaksanakannya pengabdian tersebut adalah guru-guru dapat mengikuti dengan baik agar bisa membuat berbagai media yang dapat menyajikan informasi yang baik dan berkualitas. Kegiatan dilaksanakan sehari penuh Pukul 08.00 sampai Pukul 16.30 Wita. Kemudian pelatihan dilanjutkan dengan penyajian materi tentang pembuatan dan implementasi media pembelajaran interaktif Powtoon berbasis IT.

Media Interktif Powtoo berbasis IT merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk membantu mengajarkan Bahasa Inggris khususnya pada Pesantren Muhammadiyah di Toraja untuk meningkatkan keterampilan

berbahasa Inggris siswa. Berbagai media menjadi tawaran penting untuk membantu siswa dalam mempelajari dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris yang terdiri dari membaca, berbicara, menyimak dan keterampilan menulis.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2013:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media pembelajaran tersebut berupa buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Penyebutan tersebut menandakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar.

Adapun fungsi media pembelajaran visual menurut Levie dan Lentz (Azhar Arsyad, 2017) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran audio visual, yaitu 1) Fungsi atensi merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pengajaran, 2) Fungsi afektif terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, 3) Fungsi kognitif. Hal ini mengungkapkan bahwa lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, 4) Fungsi kompensatoris. Media audio visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.Pendidik sebagai fasilitator harus mengembangkan kemampuannya pada era digital dengan mempersiapkan media pembelajaran guna mencapai tujuan dalam kompetensi dasar dan struktur kurikulum

Salah satu media yang dapat membuat siswa tertarik dalam belajar yaitu multimedia interaktif berbasis It adalah Media interaktif PowToon. Media pembelajaran ini akan berbentuk video yang di dalamnya memuat gambar, teks, suara,animasi yang menarik. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk video,diantaranya yaitu Videoscribe, PowToon, Animeker, dan sebagainya (Rohana et al., 2021)

Media interaktif Powtoon menjadi aplikasi yang tepat untuk membuat video. Tak hanya mudah, platform ini juga menyediakan animasi unik yang tidak dimiliki platform lainnya. Membuat video bukan hal yang sulit sejak kehadiran beragam software dan aplikasi, salah satunya adalah *Powtoon*. Dirilis tahun 2012, *Powtoon* menjadi aplikasi yang tepat untuk membuat video. Tak hanya mudah, platform ini juga menyediakan animasi unik yang tidak dimiliki platform lainnya. *Powtoon* memiliki beragam pola untuk membuat video, mulai dari video marketing, penjelasan, infografik, presentasi dan iklan. Selain animasi, *Powtoon* juga menghadirkan fitur untuk menambahkan gambar, musik hingga *voice-over*. Platform ini dapat diakses melalu situs **powtoon.com**. *Powtoon* juga bisa diunduh di *smartphone* secara gratis melalui *Google Play Store* ataupun *App Store*.

Tahap perancangan (Design) ini memiliki tujuan menghasilkan rancangan awal multimedia interaktifyaitu menyiapkan prototype perangkat pembelajaran, dengan langkah yaitu pertama penyusunan tes acuan patokan. Penyusunan tes sesuai dari tujuan pembelajaran menjadi tolak ukur kemampuan siswa berupa 15 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan Topik pembelajaran Bahasa Inggris yang ". Kedua, pemilihan media. Pemilihan media dalam PKM ini berupa media interaktif PowToon bebasis IT. Multimedia dibuatkan di web online PowToon dan dikombinasikan dengan Linktree, Educandy, Kahoot! serta untuk media akhirnya akan berupa Kartu Sahabat Mu Toon yang didalamnya sudah tersedia QR Code untuk mengoperasikan media interaktif PowToon. Ketiga, pemilihan format. Pemilihan format kriteria multimedia interaktif PowToon dan materi yang termuat dalam multimedia interaktif . Keempat,

desain awal multimedia. Penyusunan draf awal multimedia akan menghasilkan draf yang di dalamnya sekurang-kurangnya mencakup judul yang menggambarkan materi yang akan dituangkan di dalam multimedia interaktif, Kartu Sahabat MuToon (Multimedia Interaktif PowToon) beserta QR Code dan petunjuk penggunaan dan video pembelajaran, permainan interaktif, RPP, Silabus dan petunjuk penggunaan.Tahap Pengembangan (*Develop)* Pada tahap pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif PowToon berbasis IT dalam pembelajaran Bahasa Inggris .Desain multimedia interaktif berbasis PowToon menghasilkan produk final dari multimedia interaktif PowToon

Setelah multimedia interaktif berbasis PowToon didapatkan hasil bahwa multimedia interaktif berbasis PowToon memiliki efek potensial sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris karena dalam penggunaannya dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Bahasa Inggris. Adapun suasana yang menyenangkan dapat dihadirkan selama kegiatan berlangsung pada pelatihan pembuatan dan implementasi dalam media Interaktif Powtoo berbasiss IT . Selama pelatihan berlangsung peserta/guru secara aktif melibatkan diri terjadi suasana yang antusias ingin mengetahui cara mendesain dan implimentasinya. Oleh karena itu, hasil pengamatan selama pelatihan berlangsung nampak bahwa, sekitar 97% peserta pelatihan memperlihatkan keseriusan dan antusias mengikuti selama pelatihan berlangsung. Hal tersebut terlihat bahwa peserta pelatihan sudah memahami pembuatan media Interaktive walaupun dengan cara yang sederhana. Kemudian peserta pelatihan sudah memahami bagaimana mendesain media interaktif berbasis IT yang dapat dijadikan sebagai media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi lingkungan sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media interkatif berbasis IT dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat diikuti 20 orang peserta berlangsung sangat antusias, dapat memberikan pemahaman dan keterampilan bagi peserta pelatihan dalam membuat media Interaktif berbasis IT dengan alat bahan yang sederhana yaitu Power point untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan berbahasa Inggris Siswa . Serta menambah wawasan dan pengetahuan bagi peserta atau guru dalam penggunaan media intraktif berbasis IT. Media Interaktif berbasis IT yang dihasilkan dalam pelatihan pada kegiatan pengabdian tersebut menjadikan nilai kepraktisan yang tinggi untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Pesantren .

Saran dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu:

1. Pelatihan pembuatan media interaktif Powtoo berbasis IT dapat meningkatkan kompetensi peserta pelatihan dengan memahami cara menggunakannya, dapat dijadikan refrensi bagi pelaksanaan pkm selanjutnya.
2. Pelatihan pembuatan media interaktif Powtoo berbasis IT masih perlu ditingkatkan kuantitas pelaksanaannya, terutama teks yang akan dicantumkan dalam power point , terutama terkait dengan materi yang akan diajarkan pada setiap jenjang kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih ang tiada terhingga kepada:

1. DIREKTorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan Hibah.
2. Rektor Universitas Negeri Makassar atas seala arahanya
3. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (LP2M) dan seluruh jajaranya
4. Direktur Pascasarjana UNM
5. Ketua Prodi S3 Pendidikan
6. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNM
7. Ketua Jurusan PGSD FIP UNM
8. Ketua Prodi PGSD FIP UNM
9. Kepala SDN Cama'Lalang Kabupaten Takalar
10. Guru-guru KKG SD Kabupaten Takalar
11. Semua Anggota Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat

12. Semua pihak yang telah membantu sehingga pelaksanaan PKM pelatihan Pengembangan Bahan Ajar berbasis Saintik Bagi Klompok KKG SD kKabupaten Takalar dapat terlaksana dengan baik hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual PowtoonPada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Matematika Dan PendidikanMatematika, 5(2), 40–50.

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran(20th ed.). Rajawali Pers.

---------- (2019). Media Pembelajaran Edisi Revisi Cetakan Ke 21. Depok: Rajagrafindo Persada. *(8) (PDF) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*.

Febriandi, R. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SDNegeri 58 Lubuklinggau. Journal Of Elementary School (JOES), 3, 120 128.Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31539/Joes.V3i2.1897

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi PadaPembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 6(1), 9–19. *(8) (PDF) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*.

https://www.researchgate.net/publication/355589758_Pengembangan_Multimedia_Interaktif_Berbasis_Powtoon_pada_Pembelajaran_Tematik_di_Sekolah_DasarRohana

Rohana dkk. (2021) (IJEST) International Journal Of Elementary School TeacherVol. 1, No. 1, 2021 *The Effect of Use Powtoo Learning Media to students Learning Motivation on 3 Grade on Indonesia Subject at Islamic Elementary School Athirah 1 Makassar*.

https://www.researchgate.net/publication/353148918_The_Effect_Of_Use_Powtoo_Learning_Media_To_Student_Learning_Motivation_On_3_rd_Grade_On_Indonesia_Subjects_At_Islamic_Elementary_School_Athirah_1_Makassar