



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI TUTOR PKBM (PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT)

Sukron Fujiaturrahman^{1*}, Syafruddin Muhdar², Malikul Qudus³, Yuni Mariyati⁴,
Aliahardi Winata⁵, Baiq Desi Milandari⁶, Nursina Sari⁷, Arpan Islami Bilal⁸,
Zedi Muttaqin⁹

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹sukronfu27@gmail.com, ²rudybastrindo@gmail.com, ³malikul@gmail.com, ⁴yunimariyati31@gmail.com,

⁵aliahardi.winata.s.pd@gmail.com, ⁷sarinursina1234@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan tutor PKBM tentang media pembelajaran dan meningkatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di PKMB. Langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan pelatihan ini mencakup beberapa tahap yakni 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan Pelatihan, yang mencakup penyajian materi, penugasan praktik, evaluasi dan penyempurnaan karya media pembelajaran, serta refleksi dan penutupan kegiatan pelatihan. Materi yang disajikan oleh pengabdian dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Jumlah peserta yang sebanding dengan jumlah pengabdian yang berperan sebagai instruktur menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif. Kegiatan pelatihan ini telah terlaksana dengan baik karena adanya dukungan dari berbagai hal yakni: Komunikasi dengan anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan simulasi dapat berlangsung dengan baik, peserta pelatihan yang terdiri dari tutor PKBM terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan.

Kata Kunci: PKBM; Media Pembelajaran; Aplikasi *Powtoon*.

Abstract: The purpose of this activity is to increase the knowledge of PKBM tutors about learning media and increase the use of learning media in the teaching and learning process at PKMB. The steps that have been taken in this training activity include several stages, namely 1) Preparation, 2) Training Implementation, which includes material presentation, practice assignments, evaluation and improvement of learning media works, as well as reflection and closing of training activities. The material presented by the devotees can be received, digested, and understood by the participants well. The number of participants who are proportional to the number of devotees who act as instructors makes this training more conducive. This training activity has been carried out well because of the support from various things, namely: Communication with team members went smoothly and effectively so that team coordination in the preparation process, division of tasks, training and simulations could take place well, training participants consisting of PKBM tutors looked very good. enthusiastic and enthusiastic in participating in the training from the beginning to the end of the activity.

Keywords: PKBM; Learning Media; *Powtoon* Application.



Article History:

Received : 30-06-2022
Revised : 25-07-2022
Accepted : 31-07-2022
Online : 31-07-2022



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

UNESCO mendefinisikan bahwa PKBM (pusat kegiatan belajar masyarakat) adalah sebuah lembaga pendidikan yang diselenggarakan di luar sistem pendidikan formal diarahkan untuk masyarakat pedesaan dan perkotaan dengan dikelola oleh masyarakat itu sendiri serta memberi kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kemampuan dan keterampilan masyarakat agar mampu meningkatkan kualitas hidupnya (Azizah, 2021; Safitri, 2020; Takdira, 2012). PKBM merupakan tempat berbagai kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan oleh masyarakat sesuai dengan minat dan kebutuhannya dengan pendekatan pendidikan berbasis masyarakat (Budijanto, 2017; Sulfemi, 2019). PKBM merupakan sebuah lembaga pendidikan bentukan masyarakat, yang dikelola dan dikembangkan oleh masyarakat itu sendiri dengan tujuan untuk memberikan kebutuhan pelayanan pendidikan di masyarakat.

PKBM sebagai sumber informasi berisi berbagai jenis program pembelajaran yang berguna terutama dalam peningkatan kemampuan dalam bidang keterampilan fungsional yang berorientasi pada pemberdayaan potensi masyarakat setempat melalui pendekatan pendidikan berbasis masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap masyarakat dalam bidang ekonomi, sosial dan budaya (Noviawati & Masjidah, 2020; Wahyudin & Irianto, n.d.). Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat diarahkan untuk dapat mengembangkan potensi-potensi tersebut menjadi bermanfaat bagi kehidupannya. Agar mampu mengembangkan potensi-potensi tersebut, maka diupayakan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di PKBM bervariasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Keberadaan PKBM memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai koordinasi program-program pembelajaran di masyarakat (Hadiyanti, 2008; Rahma et al., 2021; Robandi, 2013). Tersedianya pengelola/penyelenggara, tenaga pengajar/tutor yang berkualitas, merupakan daya pikat tersendiri bagi masyarakat untuk datang ke PKBM (Helmiyati, 2021). Namun berdasarkan analisis situasi awal menunjukkan bahwa keberadaan pengajar/tutor yang berkualitas di beberapa PKBM di kota Mataram masih minim, khususnya di PKBM Al-Kautsar Ampenan. Hal tersebut nampaknya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan pengajar/tutor dalam proses kegiatan belajar yang dilaksanakan, proses belajar tidak bervariasi dan minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar terkesan klasik yakni hanya menyampaikan materi ajar secara tekstual saja dan tentunya warga belajar menjadi sulit menyerap materi yang diberikan.

Oleh karena itu perlu adanya kegiatan yang mampu memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengembangkan bahan ajar, metode atau strategi mengajar yang bervariasi, serta bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang baik bagi para pengajar/tutor PKBM sehingga proses dan tujuan pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

B. METODE PELAKSANAAN

Ada tiga metode yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik (Afrida et al., 2018). Metode presentasi diterapkan dalam pengenalan *software*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program Aplikasi *Powtoon* dan Metode Praktik dimana tutor-tutor mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan PPM ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

1. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan pelatihan. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta tugas masing-masing anggota tim, penentuan peserta pelatihan. Peserta dipersyaratkan telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang komputer, pembuatan instrument pelatihan, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, lokasi, dokumentasi, dan sebagainya.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para Tutor PKBM yang berada di PKBM Al Kautsar, Karang Panas, Ampenan, Kota Mataram. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

a. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan Materi teori media pembelajaran serta pengenalan aplikasi *Powtoon*. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing. Berikut tabel daftar materi dan pematerinya yang telah terlaksana dalam program pelatihan ini (tabel 1).

Tabel 1. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, Pemateri.

Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan (Materi)	Pemateri
Teori	Pemaparan Teori Media Pembelajaran	Syafruddin Muhdar, M.Pd.
	Pengenalan program Aplikasi	Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.

<i>Powtoon</i>		
Praktik	Praktek Pembuatan media Pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i>	Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. Syafuruddin Muhdar, M.Pd.

Pelaksanaan pelatihan ini juga melibatkan mahasiswa untuk membantu proses pembimbingan dan praktik agar kegiatan dapat berjalan lancar. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk lebih memahami materi dan berbagi pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan (gambar 1).



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan.

b. Penugasan Praktik

Setelah pemaparan teori atau materi, peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran. Dalam pelatihan ini para tutor ditugaskan untuk membuat satu media pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon. Tim pengabdian mendampingi, memandu dan mengarahkan peserta bahkan memberikan solusi apabila timbul permasalahan selama penugasan praktik.

c. Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Pembelajaran oleh Tim

Pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh para tutor dikumpulkan dan dinilai oleh tim pengabdian kemudian disempurnakan oleh tim untuk kemudian dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar. Tim pengabdian ingin agar media pembelajaran dapat segera dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

d. Refleksi dan Penutupan Kegiatan Pelatihan

Di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya mereka.

Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, ketua tim menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta

pelatihan untuk menerapkan apa yang telah didapatkan untuk memperbaiki media pembelajaran di PKBM. Diharapkan pada kegiatan pelatihan yang akan datang program ini dapat dilanjutkan lagi dan dapat lebih menjangkau jumlah PKBM yang lebih banyak lagi, sehingga kebermanfaatan program ini dapat dirasakan oleh seluruh PKBM di Kota Mataram.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan Pelatihan

Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon agar pembelajaran yang diberikan oleh tutor menjadi lebih variatif sehingga meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa. Materi yang disajikan oleh pengabdian dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Jumlah peserta yang sebanding dengan jumlah pengabdian yang berperan sebagai instruktur menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif. Hal ini didukung pula dengan kemampuan peserta di bidang computer telah cukup memadai karena pada proses perekrutan telah ditetapkan standar minimal peserta harus telah menguasai komputer dasar sehingga pelatihan dapat berjalan lancar dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pemateri dan peserta lain dengan lebih baik.

2. Efektivitas Pelatihan

Tabel 2. Instrumen Evaluasi Respon Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan.

No.	Pernyataan Peserta	SB	B	S	KB	TB
1.	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan	√				
2.	Pelaksanaan kegiatan bagi peningkatan kualitas media pembelajaran	√				
3.	Pengetahuan tentang operasionalisasi program	√				
4.	Pengetahuan tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan Aplikasi <i>Powtoon</i>	√				
5.	Hasil karya yang dihasilkan setelah pelaksanaan pelatihan		√			

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

S : Sedang

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa para peserta dapat memperoleh manfaat dari program pelatihan ini untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, mengetahui cara penggunaan aplikasi Powtoon, dan mampu membuat media pembelajaran berbasis aplikasi

Powtoon. Sehingga mampu secara efektif menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran (Deliviana, 2017; Qurrotaini et al., 2020), pembelajaran interaktifpun terjadi sesuai tuntutan era industri 4.0 (Gani & Saddam, 2020), dalam hal pemanfaatan android dalam proses belajar (Mandailina et al., 2021).

Kegiatan pelatihan ini telah terlaksana dengan baik karena adanya dukungan dari berbagai hal yakni: Komunikasi dengan anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan simulasi dapat berlangsung dengan baik, peserta pelatihan yang terdiri dari tutor PKBM terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan. Affiati et al., (2021) keaktifan dan kemampuan kognitif siswapun meningkat melalui penggunaan aplikasi.

Kegiatan pelatihan ini juga memiliki keterbatasan yakni, keterbatasan dana, sehingga hanya beberapa tutor PKBM Al Kautsar saja yang dapat diikutsertakan dalam pelatihan ini, tidak bisa menjangkau tutor-tutor yang ada di PKBM lainnya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasar hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut ini. Pelatihan ini memberikan materi terkait tentang peningkatan kualitas proses pembelajaran dengan memberikan pengetahuan mengenai pemanfaatan Aplikasi Powtoon untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Materi yang disajikan dapat diterima, dipahami oleh peserta dengan baik serta kegiatan berlangsung lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.

Disarankan program pelatihan ini dapat terus berlanjut sehingga lebih banyak lagi tutor PKBM lainnya yang dapat merasakan manfaatnya. Disarankan pula keada pihak LPPM UMMAT untuk memberikan pendanaan yang cukup untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat agar hasilnya lebih maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

Affiati, A., Haifaturrahmah, H., Mariyati, Y., & Saddam, S. (2021). TINGKAT KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MELALUI PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 27–31.

- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22.
- Azizah, S. N. (2021). Strategi Pengembangan Kegiatan Pembelajaran di PKBM. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 1(2), 46–49.
- Budijanto, O. W. (2017). Pemenuhan Hak Pendidikan Bagi Anak Didik Pemasarakatan Di Lembaga Pembinaan Khusus Anak the Fulfillment on the Right to Education for Juvenile Criminals in the Juvenile Special Correction Facility. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 7(1), 62–72.
- Deliviana, E. (2017). *Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya*.
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36–42.
- Hadiyanti, P. (2008). Strategi pemberdayaan masyarakat melalui program keterampilan produktif di PKBM Rawasari, Jakarta Timur. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 17(IX), 90–99.
- HELMIYATI, H. (2021). *MANAJEMEN PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS LIFE SKILL DI PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT NUSA INDAH PULAU PASARAN KOTA BANDAR LAMPUNG*. UIN Raden Intan Lampung.
- Mandailina, V., Pramita, D., Syaharuddin, S., Saddam, S., Mahsup, M., & Abdillah, A. (2021). Rumah Belajar: Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Android Bagi Siswa di Lombok Barat. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 1(1), 9–12.
- Noviawati, S. M., & Masjidah, D. (2020). Peran Tutor Dalam Meningkatkan Motivasi Warga Belajar Keaksaraan Fungsional di PKBM Jayagiri Lembang. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(3), 199–209.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Rahma, R. A., Zulkarnain, Z., Wahyuni, S., & Desyanty, E. S. (2021). *Pelatihan Dan Pendampingan Manajerial Pengembangan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Berbasis Kewirausahaan*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Robandi, B. (2013). *Kajian Inovatif Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Sebagai Alternatif Penyelenggaraan Pendidikan Non Formal Pada Era Otonomi Daerah*. Jakarta: UPI. Retrieved from <http://www.permaculture.org>.
- SAFITRI, A. Y. U. (2020). *PERANAN PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM) UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM MASYARAKAT DI DESA BONDE KEC. CAM PALAGIAN KAB. POLEWALI MANDAR*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Sulfemi, W. B. (2019). *Manajemen Pendidikan Berbasis Multi Budaya*.
- Takdira, A. (2012). Peningkatan Kualitas Layanan Program Kursus di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Citra Ilmu Kabupaten Semarang Jawa Tengah. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(1).
- Wahyudin, U., & Irianto, Y. B. (n.d.). *PENDEKATAN DAN METODOLOGI PEMBELAJARAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Gambar 2. Pemaparan Materi tentang Media Pembelajaran.



Gambar 3. Pemaparan Materi tentang Media.