

## Media Pembelajaran Berbasis Digital

Aldora Pratama<sup>1</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>2</sup>, Arief Kuswidyanarko<sup>3</sup>, Reza Syahbani<sup>4</sup>, Mega Prasrihammi<sup>5</sup>, Imelda Ratih Ayu<sup>6</sup>, Sonia Anisah Utami<sup>7</sup>, Henni Riyanti<sup>8</sup>, Susanti Faipri Selegi<sup>9</sup>

Universitas PGRI Palembang<sup>123456789</sup>

Email: [aldorapratama@univpgri-palembang.ac.id](mailto:aldorapratama@univpgri-palembang.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Melihat kebutuhan akan peningkatan kompetensi guru dalam hal ini, Universitas PGRI Palembang melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran digital bagi guru-guru SD Negeri 236 Palembang. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif menggunakan platform PowToon. Metode pelaksanaan mencakup pelatihan dan pendampingan dengan evaluasi melalui pre-test dan post-test serta analisis hasil karya peserta. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini antara lain meningkatnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital, sertifikasi peserta, serta publikasi artikel ilmiah dalam jurnal pengabdian. Program ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan modern di lingkungan sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media pembelajaran digital, pelatihan guru, PowToon, pendidikan dasar, pengabdian kepada masyarakat, teknologi pendidikan.


### Abstract

The development of information technology has driven significant changes in the world of education, particularly in the use of digital-based learning media. In light of the need to enhance teachers' competencies in this area, PGRI Palembang University conducted a Community Service (PKM) activity in the form of training for creating digital learning media for teachers of SD Negeri 236 Palembang. This activity aims to improve teachers' understanding and skills in creating interactive learning media using the PowToon platform. The implementation method includes training and mentoring with evaluations through pre-tests and post-tests as well as analysis of participants' works. The expected outcomes of this activity include an improvement in teachers' ability to create digital learning media, participant certification, and the publication of scientific articles in community service journals. This program is expected to contribute to enhancing the quality of more effective and creative learning. And modern the elementary school environment.

**Keywords:** Digital learning media, teacher training, PowToon, basic education, community service, educational technology.

Artikel disubmit: 01-07-2025 disetujui tanggal: 02-07-2025 Artikel dipublikasikan: 03-07-2025

Corresponden Author: Aldora Pratama e-mail: [aldorapratama@univpgri-palembang.ac.id](mailto:aldorapratama@univpgri-palembang.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.19451> 

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Menurut (Al-

Khowarizmi, 2021, p. 1) teknologi informasi mencakup proses perancangan dan penerapan perangkat keras serta perangkat lunak yang mendukung pengolahan data untuk menghasilkan informasi

## WAHANA DEDIKASI

berkualitas. Perkembangan ini memengaruhi hampir semua sektor, termasuk pendidikan, yang kini memerlukan pemanfaatan teknologi untuk memperbaiki dan mempermudah berbagai aspek dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berbasis digital telah muncul sebagai alat yang efektif dalam menjawab tantangan pendidikan di era modern. Menurut (Sitepu, 2022) media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan interaksi dan motivasi mereka.

Menurut (Fadilah, 2023) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu memperlancar dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Saat ini, kegiatan pembelajaran semakin beragam, dengan banyak media digital dan alat lain yang bisa digunakan oleh pengajar untuk mendukung interaksi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pendidikan.

Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, penting untuk menggunakan media yang kreatif dan dapat memotivasi siswa. Menurut (Purnami, 2022) Powtoon adalah layanan presentasi online dengan fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, transisi yang

lebih hidup, dan pengaturan timeline yang sangat sederhana.

Media Pembelajaran Powtoon membuat konsep pembelajaran yang membosankan dan membingungkan menjadi lebih mudah dan menyenangkan, karena pendidik dapat menyajikan konsep materi yang diajarkan kepada siswa dengan tampilan dan fungsi lebih menarik.

Meskipun media pembelajaran digital menawarkan banyak manfaat, Tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana para guru dapat mengoptimalkan penggunaan media digital. Banyak guru yang kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, terutama disebabkan oleh kurangnya pelatihan atau terbatasnya akses terhadap perangkat dan infrastruktur digital yang memadai.

Dari permasalahan diatas Universitas PGRI Palembang berupaya untuk menyediakan solusi dengan mengadakan Pelatihan Pembuatan Media Digital Bagi Guru SD Negeri 236 Palembang. Sebagai bentuk dari tri dharma perguruan yakni, pengabdian kepada masyarakat. Sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk mendukung penggunaan teknologi secara optimal. Tujuan penelitian ini diharapkan bagi guru SD Negeri 236 Palembang dapat membuat media pembelajaran berbasis digital agar nantinya dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

### BAHAN DAN METODE

Dalam pelaksanaan kegiatan ini metode yang kami lakukan adalah metode pelatihan dan pendampingan.

## WAHANA DEDIKASI

Pelatihan ini dilakukan untuk membantu guru-guru SD dalam meningkatkan kegiatan dengan pembuatan media pembelajaran digital. Pembuatan media ini dengan memanfaatkan *platform PowToon* bagi guru SD. Proses pembuatan media tersebut dapat meningkatkan kreativitas guru, wawasan dan dapat diaplikasikan guru dalam pembelajaran. Dalam tahapan ini kami melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan dengan melihat hasil pembuatan media pembelajaran digital yang sudah dibuat oleh guru yang selanjutnya melakukan evaluasi terhadap media tersebut. Pemateri pada kegiatan ini berjumlah 8 Dosen PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SD Negeri 236 Palembang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan memberikan pelatihan kepada guru SD Negeri 236 Palembang dapat membuat media pembelajaran berbasis digital agar nantinya dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Berikut dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat di SD Negeri 236 Palembang:



Gambar 1. Dokumentasi pelatihan media digital di SD Negeri 236 Palembang.

Selesaiannya dilaksanakan pelaksanaan pelatihan ini diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan guru-guru yakni pembuatan media pembelajaran digital yang dimanfaatkan maksimal oleh guru untuk pembelajaran secara rinci.

Dengan membuat media pembelajaran berbasis *PowToon* dapat menjadi pilihan yang sangat baik karena *PowToon* menyediakan berbagai fitur animasi yang mudah digunakan, sehingga Anda dapat membuat materi yang menarik dan interaktif dengan cepat. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk membuat **media pembelajaran menggunakan *PowToon***:

1. **Buat Akun *PowToon***: Jika Anda belum memiliki akun *PowToon*, buka situs web [PowToon](https://www.powtoon.com) dan daftar menggunakan akun *Google*, *Facebook*, *LinkedIn*, atau *email*. Jika sudah memiliki akun, cukup klik *Log In* dan masuk.
2. **Pilih Template**: Setelah login, *PowToon* menawarkan berbagai template animasi yang bisa digunakan untuk membuat media digital. Pilih template yang sesuai dengan jenis media pembelajaran

## WAHANA DEDIKASI

yang ingin Anda buat, seperti **Cartoon**, **Whiteboard**, **Infographic**, atau **Professional**. Anda bisa memilih **Cartoon** jika ingin membuat materi yang lebih menarik dengan animasi kartun.

3. **Desain Layout:** Sesuaikan layout template sesuai kebutuhan. Anda dapat menambahkan elemen seperti judul, subjudul, teks, gambar, ikon, atau animasi sesuai dengan materi yang ingin Anda ajarkan. Gunakan fitur *drag-and-drop* PowToon untuk menata elemen-elemen ini di layar.
4. **Tambahkan Konten:** Masukkan materi Anda ke dalam *slide animasi*. Pastikan materi yang Anda masukkan disusun dengan jelas dan mudah dipahami. Anda bisa menambahkan teks penjelasan, gambar ilustrasi, dan animasi untuk memperjelas poin-poin penting.
5. **Gunakan Grafis dan Gambar :** PowToon menyediakan berbagai pilihan grafis, ikon, dan gambar yang dapat Anda gunakan untuk memperkuat pesan pembelajaran. Anda juga dapat mengunggah gambar atau video sendiri untuk menambah visualisasi yang sesuai dengan materi.
6. **Personalisasi Warna dan Gaya:** Sesuaikan warna, font, dan gaya desain agar sesuai dengan tema atau branding Anda. Gunakan warna yang kontras untuk memperjelas informasi dan hindari penggunaan font yang terlalu rumit agar mudah dibaca oleh siswa.
7. **Tambahkan Elemen Interaktif (Opsional) :** Jika Anda membuat media pembelajaran digital, Anda

dapat menambahkan elemen interaktif seperti tautan, tombol, atau animasi klik untuk meningkatkan keterlibatan siswa. PowToon memungkinkan Anda untuk menambahkan hyperlink atau elemen transisi yang membuat pembelajaran lebih menarik.

8. **Review dan Edit:** Setelah selesai membuat animasi, pastikan untuk memeriksa kembali semua elemen yang ada. Periksa apakah teks mudah dibaca, animasi berjalan dengan baik, dan konten sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Anda juga bisa meminta umpan balik dari rekan atau kolega untuk memperbaiki bagian-bagian yang masih perlu ditingkatkan
9. **Unduh atau Bagikan:** Jika sudah selesai, klik tombol *Export* dan pilih format yang diinginkan. Anda bisa mengunduh animasi dalam format **MP4**, atau membagikannya langsung ke **YouTube**, **Facebook**, atau platform lain. PowToon juga memungkinkan Anda untuk membagikan *link* langsung ke siswa atau peserta.

### KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan oleh tim dosen Universitas PGRI Palembang di SD Negeri 236 Palembang berhasil memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kapasitas guru, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Melalui pelatihan penggunaan platform PowToon, guru-guru memperoleh pemahaman dan

## WAHANA DEDIKASI

keterampilan praktis untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih kreatif dalam mengajar. Dengan demikian, program PKM ini mampu menjawab tantangan pembelajaran abad 21 dan diharapkan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khowarizmi, S. m. (2021). *Pengantar Teknologi Informasi (Dalam Perkembangan Data Science)*.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang. . *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, 2(2), 39-46.
- Dr. Syarifuddin, M. E. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*.
- Fadilah, A. N. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. . *Journal of Student Research*, , 1(2), 01-17.
- Ginoga, F. Y. (2023). Pengembangan Pembelajaran Grafis Kelas XI Multimedia SMK Cokroaminoto Kotamobagu. .
- Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(3), 375-384.
- Hakim, L. (2024). *10 Alur Proses Produksi Multimedia Secara Umum*.  
<https://deepublishstore.com/blog/alur-proses-produksi-multimedia/#:~:text=10%20Alur%20Proses%20Produksi%20Multimedia%201%201.%20Menentukan,...%208%208.%20Melakukan%20Dokumentasi%20...%20Item%20lainnya>.
- Hendra, H. A. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (Teori & Praktik)*.
- Khairunnisa, M. R. (2023). *MULTIMEDIA : Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*.
- Lutfi, A. F. (2024). Implementasi EDAPP Sebagai LMS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan. Petik: . *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, , 10(2), 128-138.
- Nia Agustin, A. I. (2023). *Media Digital Untuk Pembelajaran*. Cahaya Ghani recovery.
- Prianggita, V. A. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di era pandemi covid-19. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, . *Jurnal Ilmu Pendidikan*

Aldora Pratama, Kiki Aryaningrum, Arief Kuswidyanarko, Reza Syahbani, Mega Prasrihammi, Imelda Ratih Ayu, Sonia Anisah Utami, Henni Riyanti, Susanti Faipri Selegi (2025)

Media Pembelajaran Berbasis Digital

## **WAHANA DEDIKASI**

*Nonformal.*

Purnami, N. P. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. In Seminar Nasional “Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran. vol. 1, No. 1, pp, 25-31.

Rika Widya, S. M. (2021). *permainan tradisonal berbasis multimedia*. wirokerten rt.002 desa wirokerten: Jejak Pustaka.

Wahyudi, W. Y. (2023). Hubungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. . *Journal on Education*, 6(1), 25-34., 6(1), 25-34.