

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PENINGKATAN KREATIVITAS GURU DALAM MERANCANG MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN *POWTOON*

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul



OLEH

1. Noni Agustina, M.Pd.

NIDN 0318088404

Ketua Tim Pengusul

Universitas
Esa Unggul

2. Yan Yan Yumiati

NIM 201491025

Anggota Tim

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2017

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Nama Program : Kegiatan pendidikan dan pelatihan
2. Ketua Tim Pengusul :
 - a. Nama Lengkap : Noni Agustina, M.Pd.
 - b. NIDN : 0318088404
 - c. Jabatan/ Golongan : Asisten Ahli
 - d. Program Studi : PGSD
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul
 - f. Alamat Kantor/ Telp/ Surel : Jl. Arjuna Utara No.9
Jakarta Barat 11510/ 5674224 ext 244
noni@esaunggul.ac.id
3. Anggota Tim Pengusul Mahasiswa yang Terlibat : 1 orang
 1. Yan Yan Yumiati
4. Lokasi Kegiatan : SD Pelita II
 - a. Wilayah Mitra : Jl. Macan, Daan Mogot N0 23 – 29
 - b. Kelurahan/Kecamatan : Duri Kepa/ Kebon Jeruk
 - c. Propinsi : DKI Jakarta
 - d. Jarak lokasi ke wilayah mitra : 3 KM
5. Luaran yang Dihasilkan : Jurnal pengabdian kepada masyarakat
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : bulan (Januari 2017 – Maret 2017 = 40 jam)
7. Biaya Total : Rp 3.150.000,00
Sumber Dana : Mandiri



- 5. Luaran yang Dihasilkan
- 6. Jangka Waktu Pelaksanaan
- 7. Biaya Total

Universitas
Esa Unggul
Sumber Dana



- : Jurnal pengabdian kepada masyarakat
- : bulan (Januari 2017 – Februari 2017 = 40 jam)
- : Rp 3.150.000,00

Universitas
Esa Unggul
Mandiri



Universitas
Esa Unggul



Mengetahui,
Dekan FKIP

Universitas
Esa Unggul
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA
NIP: 291 110 014



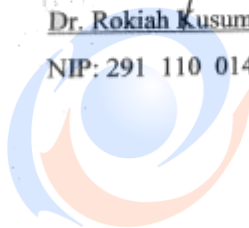
Jakarta, 3 Januari 2017
Ketua Tim Pengusul

Universitas
Esa Unggul

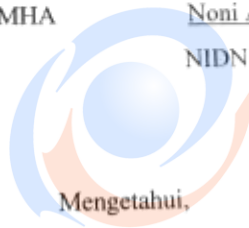
Noni Agustina, M.Pd.
NIDN : 0318088404



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Mengetahui,

Universitas
Esa Unggul
Ketua LPPM UEU

Dr. Hasyim Achmad, SE, PMM, M.Ed
NIK : 0201040164



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	i
Daftar Isi.....	iii
Ringkasan.....	iv
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Analisis Situasi.....	2
C. Permasalahan Mitra.....	4
BAB 2. TARGET DAN LUARAN.....	5
A. Target Program.....	5
B. Luaran Program.....	5
BAB 3. METODE PELAKSANAAN.....	6
A. Metode dan Langkah-langkah Kegiatan.....	6
B. Solusi yang Ditawarkan.....	9
C. Partisipasi Mitra.....	9
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI.....	10
A. Kinerja Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul.....	10
B. Kepakaran Pengusul.....	10
BAB 5. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.....	12
5.1 Anggaran Biaya.....	12
5.2 Jadwal Kegiatan.....	12
DAFTAR PUSTAKA.....	13

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SD Pelita 2 bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah CD-ROM dan *textbook* yang disediakan oleh penerbit. Berdasarkan permasalahan tersebut maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah ceramah, diskusi, demonstrasi dan presentasi. Ceramah dan diskusi dilakukan dalam memaparkan secara teori mengenai *software Powtoon*. Demonstrasi dilakukan ketika guru akan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampuh. Presentasi dilaksanakan setelah guru selesai membuat pengembangan media pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan dampak yang positif bagi guru karena pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis ICT dengan menggunakan *software Powtoon* bertambah dan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan.

Kata Kunci : Pengembangan media belajar, *Software Powtoon*, ICT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru memiliki peranan yang sangat penting karena mereka merupakan jantung pendidikan dalam menciptakan peserta didik yang memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus memiliki kompetensi (profesional, pedagogik, sosial dan kepribadian) dan keterampilan dasar (keterampilan bertanya, memberikan penguatan, mengelola kelas, membimbing kelompok kecil, membuka dan menutup kelas, dan menggunakan variasi stimulus) yang mumpuni (Sanjaya, 2006; Djamarah, 2014)

Di abad 21, guru tidak hanya memiliki kompetensi dan keterampilan dasar dalam mengajar saja, tetapi juga harus mampu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran karena perkembangan teknologi dan informasi memberikan dampak dalam dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu yang dapat dilihat dalam fenomena sehari-hari adalah penggunaan alat komunikasi berupa telepon genggam (*cell phone*). Hampir sebagian besar masyarakat Indonesia dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa menggunakan telepon genggam dengan berbagai tujuan mulai dari menelepon, mengirim pesan, menjelajahi informasi secara *online*, menonton video dan mendengarkan musik secara *online* maupun *offline*, serta melakukan transaksi perbankan (Koller, Foster, & Wright, 2008)

Teknologi dan informasi yang berubah sangat cepat di abad 21 ini menjadi sebuah tantangan bagi guru dan sekolah untuk dapat memberikan bekal kepada peserta didik dalam menjawab tantangan yang akan mereka hadapi di kehidupan mendatang. Untuk menghadapi tantangan tersebut, guru harus melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di masa depan serta relevan dengan perkembangan zaman.

Kompetensi, keterampilan dasar dan penguasaan terhadap penggunaan teknologi di kelas juga perlu didukung oleh kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Salah satu kreativitas dan inovasi yang dapat dilakukan

adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sekolah mitra bahwa diperlukan peningkatan kreativitas guru-guru di SD Pelita 2 dalam mengembangkan media pembelajaran karena mereka hanya menggunakan CD dan buku teks (*textbook*) yang disediakan oleh penerbit. Kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran belum maksimal dilakukan oleh guru-guru di SD Pelita 2. Kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang secara isi (*content*) sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa perlu dilakukan. Oleh karena itu, Universitas Esa Unggul memiliki kewajiban untuk memberikan kontribusi dalam menjawab permasalahan tersebut melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami civitas akademika Universitas Esa Unggul ingin melakukan sebuah pelatihan kepada guru-guru untuk merancang media pembelajaran dengan menggunakan salah satu *software* yaitu *Powtoon*.

B. Analisis Situasi

SD Pelita 2 adalah sekolah swasta yang berada di Jalan Macan, Daan Mogot N0 23 – 29, Jakarta Barat. Sekolah ini memiliki beberapa keunggulan yaitu penggunaan bahasa Inggris dan Mandarin yang memiliki porsi yang besar dalam proses pembelajaran. Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran *English*, *science* dan *math*. Selain *science* dan *math*, sekolah ini juga tetap mengajarkan peserta didik mata pelajaran IPA dan matematika yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai pengantarnya. SD Pelita 2 menggunakan kurikulum 2006 dengan visi, misi, tujuan pembelajaran dan moto sebagai berikut:

Visi SD Pelita 2

“Membentuk pribadi beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri dan berkemampuan menguasai IPTEK”

Misi SD Pelita 2

1. Membentuk pribadi yang beriman, berakhlak mulia, bersemangat Kristiani dan berbudi pekerti luhur.
2. Membentuk dan mengembangkan potensi, kepribadian dan kemandirian siswa.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendidikan terpadu antara pendekatan individual dan pengajaran yang kreatif.
4. Membina kehidupan bertoleransi antar warga sekolah.
5. Memotivasi siswa untuk menguasai IPTEK.
6. Menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dalam era globalisasi.

Tujuan SD Pelita 2

1. Mengadakan kegiatan pembinaan untuk membentuk pribadi yang beriman, berakhlak mulia, bersemangat Kristiani dan berbudi pekerti luhur.
2. Mengadakan kegiatan sebagai wadah untuk mengembangkan potensi pribadi siswa.
3. Mengembangkan kompetensi siswa yang berkemampuan menguasai IPTEK.
4. Membentuk siswa yang berkepribadian mandiri, disiplin, kreatif, terampil dan bertanggung jawab.

Moto SD Pelita 2

“Pendidikan adalah pelita kecerdasan bangsa”

P: *Perseverance* (Ketekunan)

E: *Endurance* (Kesabaran/berdaya tahan)

L: *Love* (Kasih)

I: *Integrity* (Ketulusan hati)

T: *Truthfulness* (Kejujuran)

A: *Achievement* (Prestasi)

Sekolah Dasar Pelita 2 memiliki beberapa fasilitas seperti auditorium, lapangan badminton, lapangan basket dan sepakbola, laboratorium biologi, kimia, fisika, dan komputer, kolam renang, perpustakaan, kantin, ruang kelas, ruang tunggu, dan mes (untuk tamu atau guru yang membutuhkan). Selain fasilitas tersebut, sekolah ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

mengembangkan potensi, bakat dan minat mereka melalui penyelenggaraan beberapa kegiatan ekstrakurikuler seperti basket, futsal, musik, Tae kwon do, *modern dance*, renang, *marching band*, fotografi, drama, Wing Chun dan Wushu.

SD Pelita 2 memiliki 32 guru dengan jumlah peserta didik sebanyak 525. Rombongan kelas SD Pelita 2 adalah 15 kelas. Setiap kelas dilengkapi dengan fasilitas papan tulis, *CD player* yang digunakan dalam aktivitas *listening* (menyimak) dan *silent reading*, dan *portable projector* yang dapat dibawa secara fleksibel.

C. Permasalahan Mitra

Dalam pengamatan pendahuluan ditemui adanya permasalahan yang dihadapi sekolah-sekolah mitra yaitu kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran belum maksimal.



BAB II

TARGET DAN LUARAN

A. Target Program

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa target program yaitu sebagai berikut:

1. Terlaksananya kegiatan pengabdian bagi masyarakat di bulan Januari hingga Maret 2017 di SD Pelita 2.
2. Tiga puluh dua guru SD Pelita 2 mendapatkan pengetahuan mengenai media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon* kepada guru SD Pelita 2.
3. Tiga puluh dua guru SD Pelita 2 merancang dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon* sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
4. Minimal 75% guru meningkatkan kreativitas dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*.
5. Publikasi dalam Jurnal Abdimas Universitas Esa Unggul sehingga menjadi bagian dari manajemen pengetahuan yang terdokumentasikan dapat menjadi referensi kekayaan karya intelektual bagi masyarakat dan lembaga pendidikan.

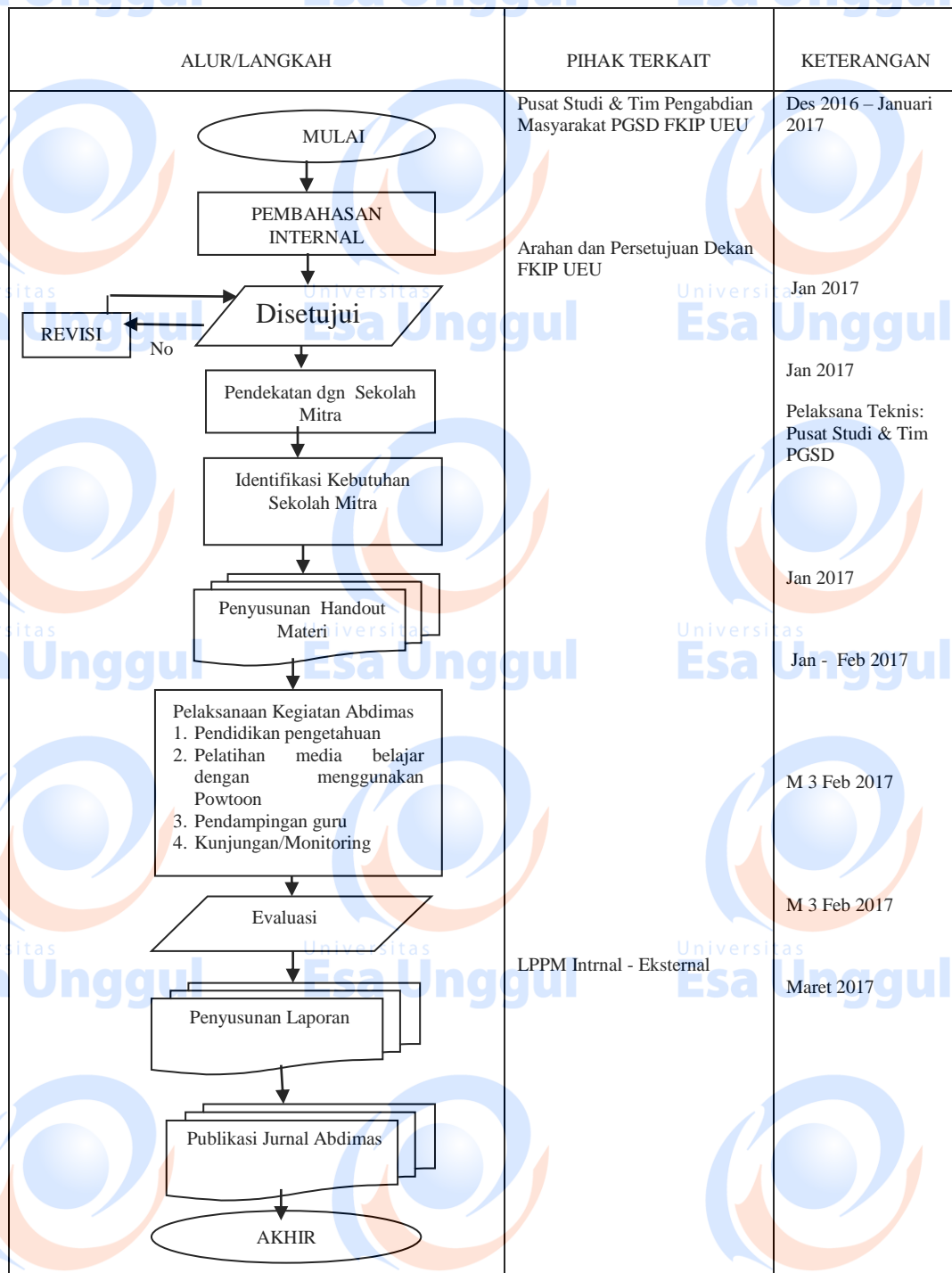
B. Luaran Program

Luaran yang diharapkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Publikasi hasil pengabdian kepada masyarakat berupa jurnal. Jurnal yang akan dituju adalah jurnal pengabdian kepada masyarakat Universitas Esa Unggul.

BAB III METODE PELAKSANAAN

A. Metode dan Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan pengabdian bagi masyarakat dilakukan dengan alur sebagai berikut:



Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* di SD Pelita2. Metode tersebut adalah:

1. Metode ceramah, diskusi, serta tanya jawab

Pemaparan teori yang terkait dengan *software Powtoon*. Setelah pemaparan pengetahuan mengenai *software Powtoon*, guru dan tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat melakukan diskusi dan tanya jawab.

2. Metode demonstrasi

Guru mempraktekan *software Powtoon* dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

3. Metode presentasi

Guru mempresentasikan hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di SD Pelita 2 dilakukan beberapa tahapan sehingga tujuan kegiatan tersebut dapat tercapai secara optimal. Tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dengan kunjungan dan dialog bersama dengan manajemen sekolah.

2. Menyusun panduan materi mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*

3. Melakukan pendidikan pengantar pengetahuan mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*

4. Membagi guru dalam beberapa kelompok berdasarkan mata pelajaran yang diampu

5. Menjelaskan *software Powtoon* beserta langkah-langkah menggunakannya mulai dari memuat akun, fitur-fitur yang disediakan dalam *Powtoon*,

merekam suara, mengimport suara, dan mengekspor hasil dari Powtoon dalam bentuk

6. Meminta guru mendiskusikan topik yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan *software Powtoon* secara kelompok.
7. Merekam suara yang akan guru masukan dalam *Powtoon* dengan menggunakan perekam suara/telepon genggam.
8. Memilih fitur-fitur yang ada di *Powtoon* sesuai dengan kebutuhan dan memasukan isi materi
9. Setelah selesai menggunakan fitur dan memasukan isi materi serta audio dapat mengekspor ke dalam YouTube.
10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil yang sudah mereka buat.
11. Kunjungan/monitoring efektifitas perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*.
12. Evaluasi hasil dan diskusi tim abdimas dan Sekolah Mitra.
13. Penyusunan laporan dan tindak lanjut publikasi.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diperlukan beberapa peralatan yang dapat mendukung proses tersebut sehingga kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan Powtoon dapat berjalan dengan lancar. Peralatan tersebut ada yang sudah disediakan oleh pihak sekolah dan ada beberapa yang dibawa oleh pemateri. Peralatan tersebut adalah:

1. Proyektor

Proyektor digunakan untuk menampilkan paparan dan langkah-langkah dalam menggunakan Powtoon.

2. Laptop/Komputer

Laptop atau komputer digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan Powtoon.

3. Pengeras suara/*speaker*

Pengeras suara sangat dibutuhkan untuk memperbesar volume laptop/komputer sehingga audiens dapat lebih mudah memahami

4. Perekam suara

Rekorder atau telepon genggam yang memiliki fungsi sebagai rekorder digunakan untuk merekam suara yang akan dimasukkan ke dalam *Powtoon*.

5. Jaringan internet

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* membutuhkan jaringan internet yang baik karena dilakukan secara *online*.

B. Solusi yang Ditawarkan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan sebuah solusi dengan melakukan beberapa kegiatan seperti pendidikan, pelatihan, pembinaan dan pendampingan serta evaluasi dalam meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*.

C. Partisipasi Mitra

SD Pelita 2 sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini memiliki partisipasi dalam:

1. Menyetujui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Civitas Akademika Universitas Esa Unggul
2. Menyediakan waktu, tempat dan air minum peserta.
3. Memberikan masukan atau evaluasi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan

BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

A. Kinerja Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul

Universitas Esa Unggul memiliki sebuah lembaga yang mewadahi kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LPPM). LPPM Universitas Esa Unggul di bentuk tahun 1994 dan dikukuhkan pada tanggal 1 Oktober 1998 berdasarkan Surat Keputusan Ketua Yayasan Kemala No. 041/KYK/SK/X/98. LPPM memiliki peranan untuk mengkoordinasikan kegiatan penelitian, mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian dan mengkoordinasikan, memantau, menilai dan mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Seluruh kegiatan LPPM Universitas Esa Unggul didukung oleh para peneliti, dengan kualifikasi Doktor dan Master berbagai disiplin ilmu seperti Teknik Planologi, *Transport Planning*, *Traffic Engineer*, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat, Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan, Desain Industri dan sebagainya.

B. Kepakaran Pengusul

Pengusul memiliki kepakaran dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pengusul bersama tim yang terdiri dari mahasiswa PGSD Universitas Esa Unggul akan memberikan pendidikan dan pelatihan berupa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki susunan panitia sebagai berikut:

Penasehat : Rektor Universitas Esa Unggul

Penanggung Jawab : Dekan FKIP Universitas Esa Unggul

Ketua Pelaksana : Noni Agustina, M.Pd.

Asisten : Yan Yan Yumiati



BAB V
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

A. Biaya Kegiatan

Biaya kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

No.	Komponen	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1.	Honorium	2.000.000
2.	Bahan habis pakai dan peralatan	650.000
3.	Biaya perjalanan dan transport	500.000
	Total Biaya	3.150.000

B. Jadwal Kegiatan

Waktu	Jumlah Jam	Kegiatan	SDM	Daya Dukung
Jan 2017	4 jam @ 50'	Penyusunan Proposal dan Persetujuan	Ketua	ATK, Printer, Tinta
Jan 2017	4 jam @ 50'	Pengajuan dan pendekatan dengan sekolah mitra	Ketua	Proposal Transportasi
Jan-Feb 2017	8 jam @ 50'	Pelaksanaan Kegiatan Abdimas (pendidikan dan pelatihan)	Tim	Proyektor, laptop/ computer/ jaringan internet, speaker
Jan-Feb 2017	10 jam @ 50'	Pelaksanaan Kegiatan Abdimas (Pendampingan)	Tim	Proyektor, laptop/ computer/ jaringan internet, speaker
M 3 Feb 2017	4 jam @ 50'	Evaluasi Hasil dan Diskusi Tim Abdimas dan Sekolah Mitra	Tim	Catatan Kejadian
M 3 Feb 2017	10 jam @ 50'	Penyusunan laporan dan jurnal	Ketua	Laporan Abdimas
Mar 2017		Publikasi jurnal	Ketua	Laporan Abdimas
Jumlah	40 jam @ 50'			

BAB VI PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan pada bulan Januari- Maret 2017 di SD Pelita 2, Jakarta Barat. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan mulai dari penyusunan proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat, melakukan kunjungan ke sekolah mitra untuk meminta persetujuan dan melakukan analisis kebutuhan, melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari pengenalan aplikasi Powtoon, penggunaan aplikasi Powtoon dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, melakukan pendampingan kepada guru-guru, melakukan kunjungan ke sekolah kembali untuk melakukan monitoring, mengevaluasi hasil pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon, menyusun laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan membuat publikasi sebagai luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* terdiri dari beberapa langkah yaitu:

1. Pengenalan aplikasi Powtoon

Powtoon merupakan aplikasi video animasi yang dapat diakses secara online. Aplikasi ini menyediakan fasilitas *soundtrack* music secara gratis, dapat merekam narasi. Video yang dibuat dapat menggunakan template yang sudah ada atau dapat berkreasi dengan menggunakan tampilan kerja (*workspace*) yang masih kosong. Aplikasi *Powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat diekspor dalam bentuk YouTube dan terdapat *watermark Powtoon* di akhir slide (Forbes, 2014). Barshai (2013) mengatakan bahwa Powtoon sangat membantu dalam membuat tutorial. Selain itu, sangat mudah dalam membuat dan memodifikasi video. Powtoon memberikan layanan tidak berbayar dan berbayar. Keduanya memiliki perbedaan di logo (*watermark*). *Powtoon* yang berbayar tidak ada logo “Powtoon” di akhir slide.

Dalam tahapan pengenalan aplikasi Powtoon ini, guru diminta untuk mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh pemateri yaitu:

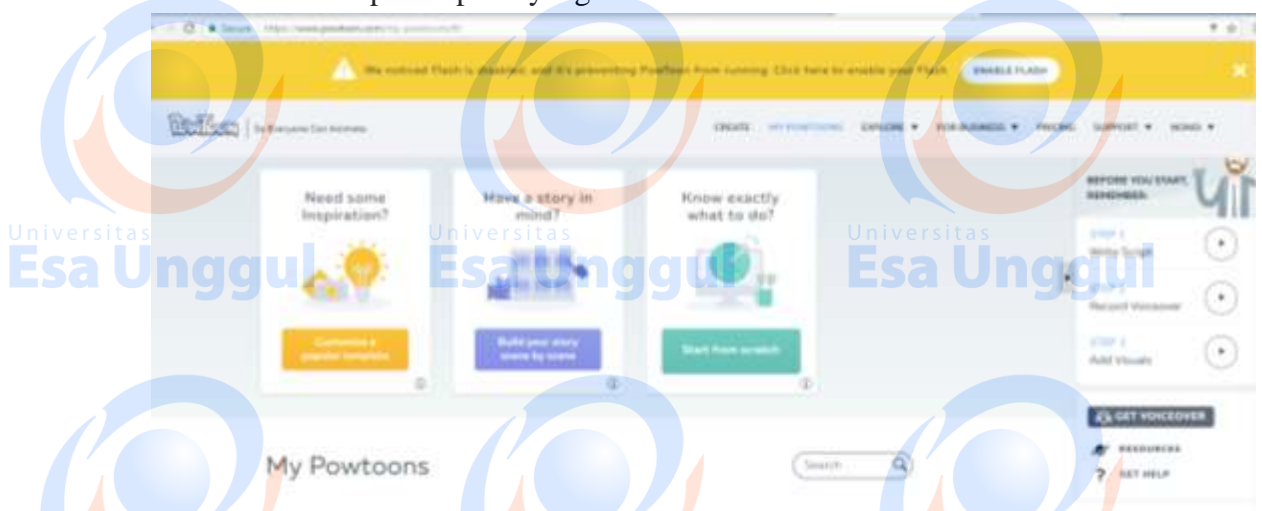
a. Mendaftar di website Powtoon



Gambar 1. Website Powtoon

b. Setelah mendaftar, masuk (login) dengan menginput username dan password ketika mendaftar

c. Memilih beberapa tampilan yang disediakan



Gambar 2. Tampilan Powtoon

d. Memperkenalkan beberapa tools yang dapat digunakan dalam membuat video animasi menggunakan Powtoon sebagai berikut:

1. Background

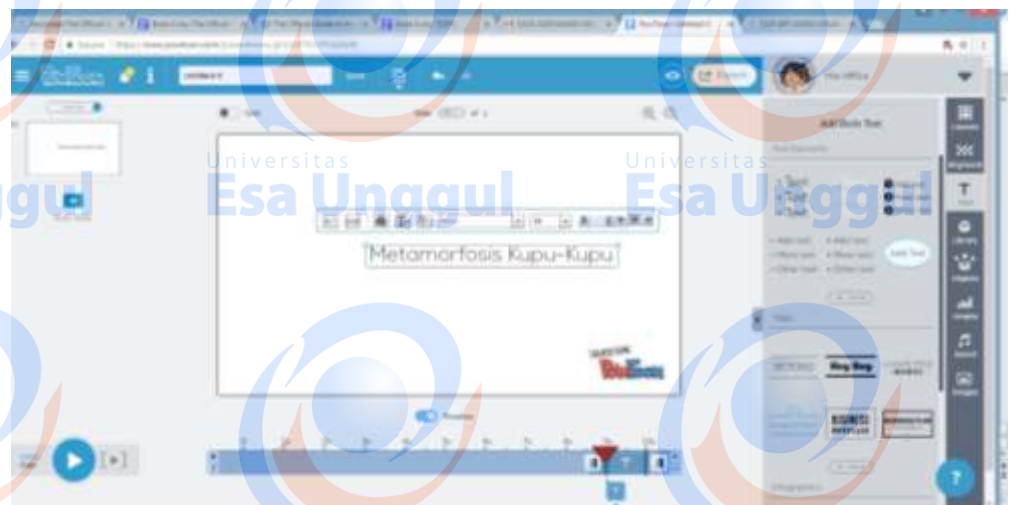
Terdapat beberapa pilihan background yang dapat digunakan oleh guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Background

2. Text dan animasi

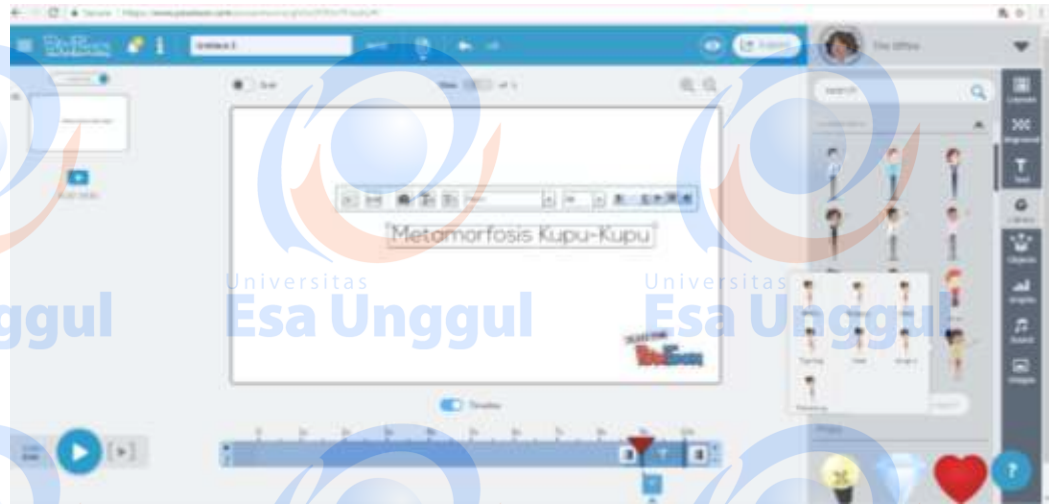
Guru dapat memilih jenis teks dan dapat menganimasikan teks tersebut dengan beberapa pilihan seperti tangan yang sedang menulis, besar ke kecil dan lain-lain.



Gambar 4. Tampilan text

3. Library

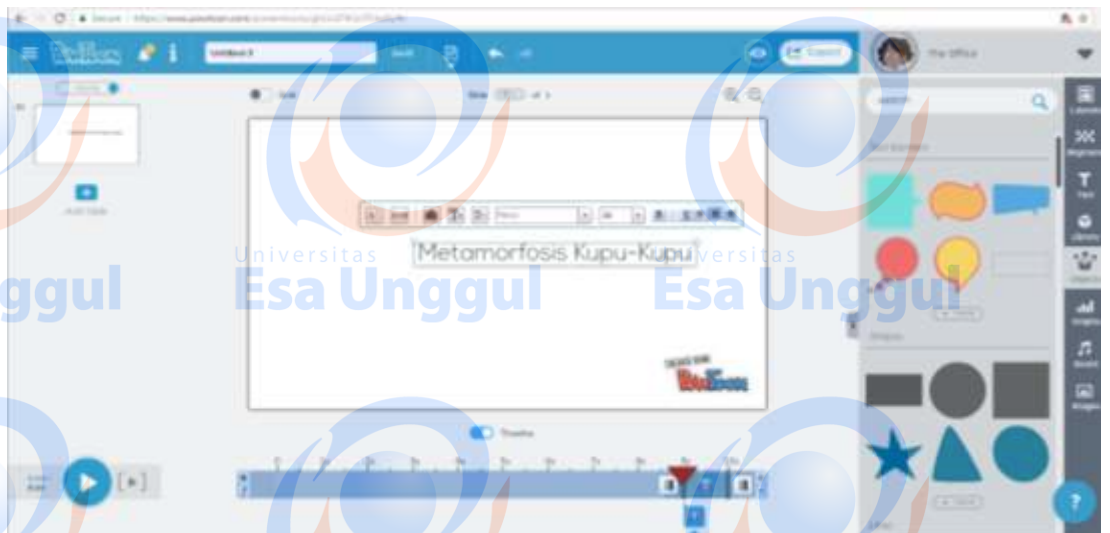
Tool library berisi gambar-gambar yang dapat bergerak seperti gambar laki-laki atau perempuan yang sedangkan melambaikan tangan. Guru dapat memilih berbagai variasi library yang disediakan.



Gambar 5. Tampilan Library

4. Object

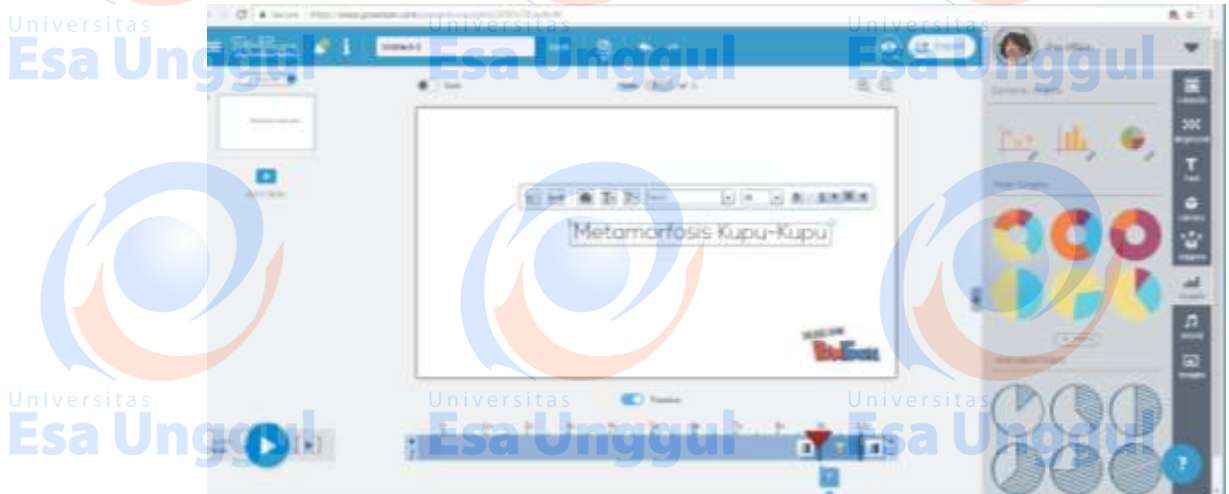
Untuk membuat bentuk seperti kotak, bulat, segitiga atau bentuk lainnya dapat mengklik obyek untuk membuat video animasi.



Gambar 6. Tampilan Object

5. Graph

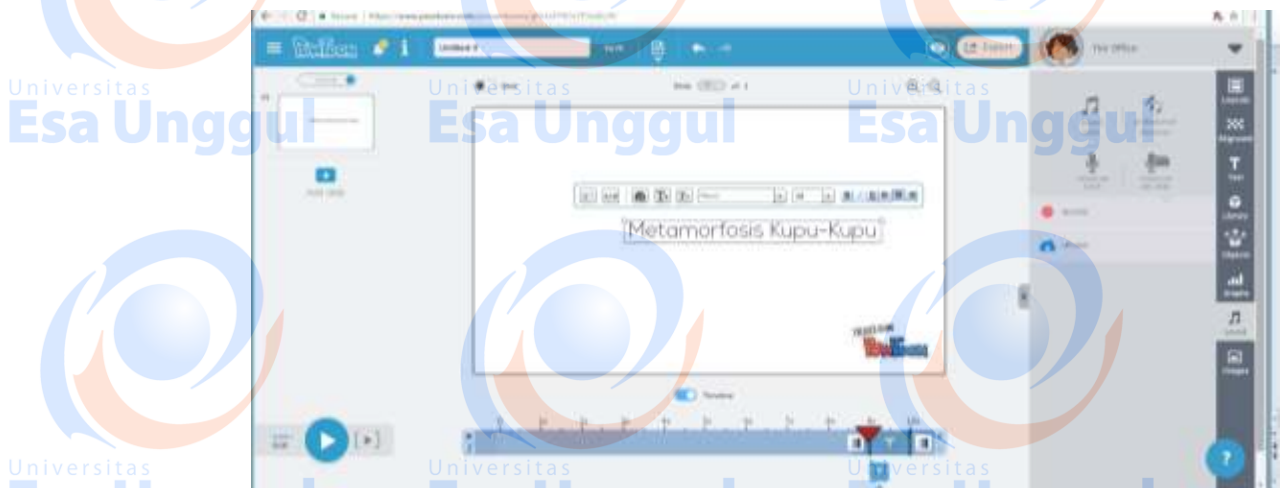
Grafik atau diagram dengan berbagai variasi dapat dibuat dengan mengklik graph.



Gambar 7. Tampilan Graph

6. Soundtrack atau Voice

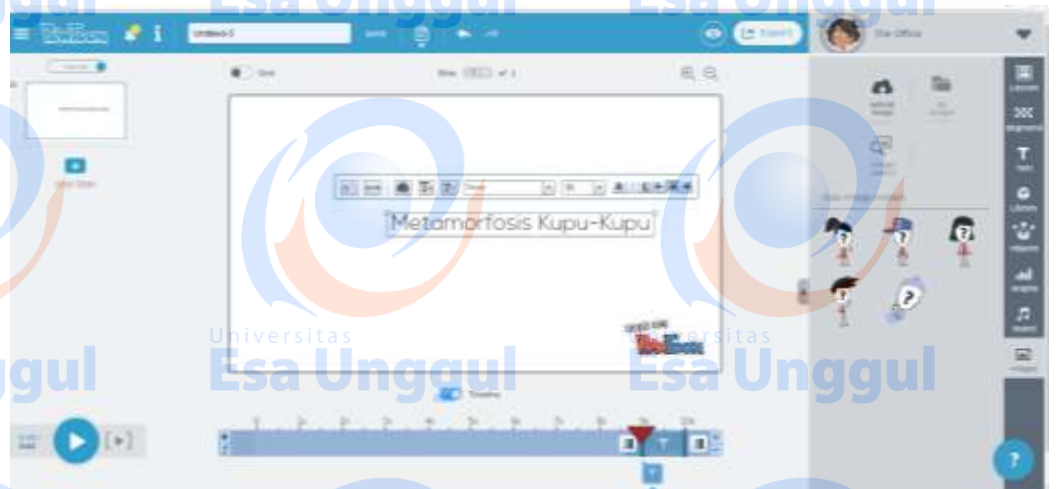
Untuk menyisipkan soundtrack dapat dilakukan dengan mengklik soundtrack yang disediakan. Untuk menambahkan soundtrack dari sumber lain seperti audio lain juga dapat dilakukan. Selain itu untuk menyisipkan suara juga dapat dilakukan dengan merekam suara kita atau mengunduh dari sumber lain. Sebaiknya instal aplikasi Format Factory apabila file formatnya tidak sesuai dengan format Powtoon.



Gambar 8. Tampilan Soundract atau Voice

7. Image

Menyisipkan gambar dari google atau sumber lain dapat dilakukan dalam aplikasi Powtoon dengan mengklik image, kemudian unggah gambar yang telah kita simpan.

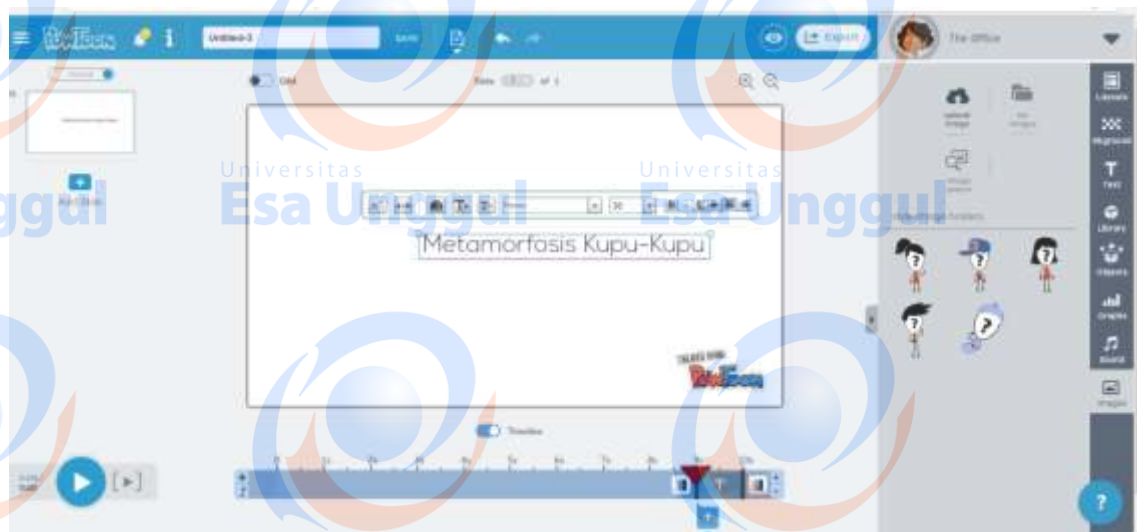


Gambar 9. Tampilan Image

8. Timeline

Powtoon merupakan aplikasi yang berbasis video animasi. Oleh karena itu dalam Powtoon disediakan tool timeline untuk memainkan animasi.

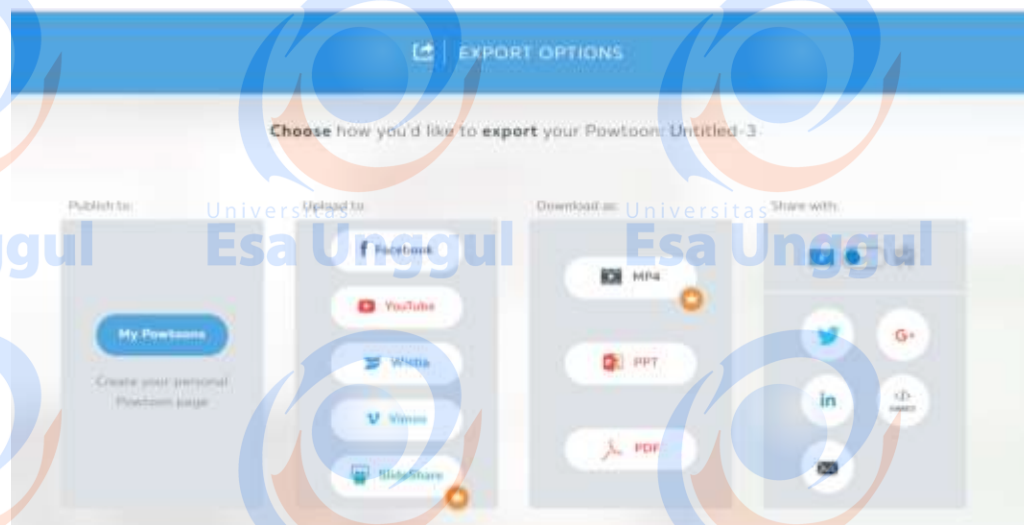
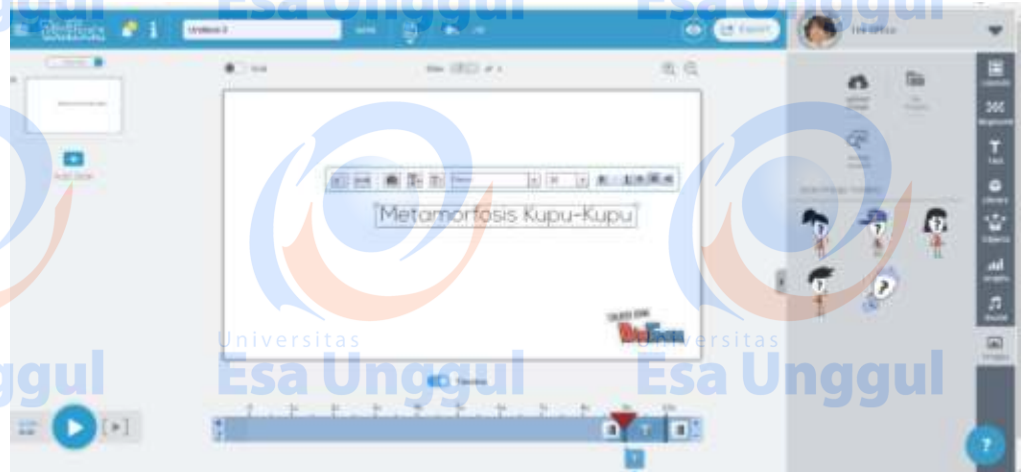
Timeline dapat diatur sesuai dengan kebutuhan kita dalam membuat video animasi.



Gambar 10. Tampilan Timeline

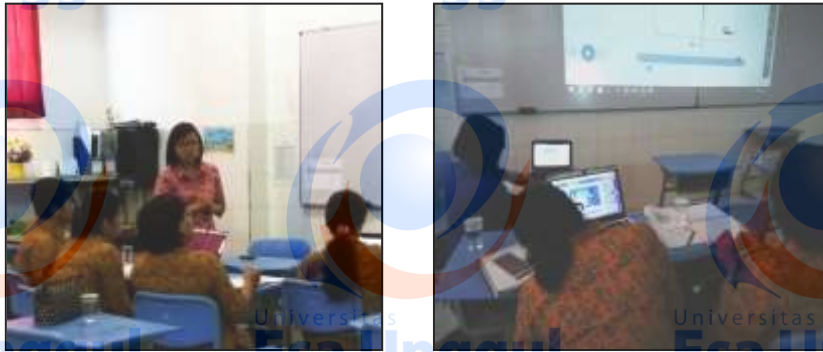
9. Menyimpan dan mengekspor file

Jika video animasi sudah dibuat dapat disimpan dengan mengklik save. Jika menyimpan file maka file tidak dapat diunduh. Agar dapat diunduh secara gratis, maka file dapat diekspor ke Youtube.



Gambar 11. Tampilan Menyimpan dan Mengekspor File

- e. Meminta guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang mereka ampuh di sekolah dengan menggunakan aplikasi Powtoon mulai dari mendaftar, login, membuat isi (content), merekam suara, mengunggah, menyimpan dan mengeskpornya.



Gambar 12. Guru membuat media pembelajaran menggunakan Powtoon

- f. Setelah selesai membuat media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang guru ajarkan, mereka mempresentasikan langkah-langkah membuat media pembelajaran dengan menggunakan Powtoon.
- g. Melakukan kunjungan/monitoring efektifitas perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*.
- h. Melakukan evaluasi dan diskusi dengan guru mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Powtoon*.

B. Evaluasi Pencapaian Indikator Keberhasilan Program Abdimas

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon dapat dikatakan berhasil karena guru mampu menggunakan aplikasi Powtoon dalam mengembangkan media pembelajaran yang mereka ampuh. Kemampuan mereka dapat dilihat melalui pengamatan ketika mereka membuat media pembelajaran dengan menggunakan Powtoon. Terdapat beberapa kendala dalam membuat media pembelajaran yaitu sinyal internet yang naik turun dan beberapa

kegagalan dalam mengubah file dengan menggunakan format factory. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan Powtoon, guru sangat antusias dan pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas mereka. Mereka juga dapat mengembangkan ide dan kreativitas mereka. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil media pembelajaran yang mereka hasilkan.



BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* di SD Pelita 2 dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru berupa pengenalan aplikasi *Powtoon* yang terdiri dari proses pendaftaran, login, pengenalan *tools* dalam *Powtoon*, cara menyimpan file yang telah dibuat dan mengekspornya sehingga dapat diunggah secara offline (tanpa terhubung jaringan internet). Setelah diberikan pelatihan, guru diberikan kesempatan untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran berdasarkan mata kuliah yang diampuh. Dari hasil pengamatan, guru memiliki kompetensi dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas mereka. Guru juga bersemangat dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* karena kegiatan ini merupakan sesuatu yang baru untuk mereka.

B. Saran

Guru sudah memiliki kemampuan atau kompetensi dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon*. Kompetensi tersebut perlu didukung oleh semua pihak (kepala sekolah dan yayasan) dalam menyediakan fasilitas yang memadai seperti projector dan komputer di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Barshai, V. (2013). *My Favourite Tool for Creating Animated Videos. The Goods*, p. 40.
- Djamarah, Sayiful Bahri. 2014. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Forbes, C. (2014). *Free Web-Based Tools for Information Literacy Instruction. Library Hi Tech News, 10*, 1–5. <https://doi.org/10.1108/LHTN-10-2014-0093>.
- Koller, A., Foster, G., & Wright, M. (2008). Java micro edition and adobe flash lite for arcade-style mobile phone game development: A comparative study. *ACM International Conference Proceeding Series, 338*(October), 131–138. <https://doi.org/10.1145/1456659.1456675>
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Riwayat Hidup

A. Identitas Diri (Ketua)

1	Nama Lengkap	Noni Agustina
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Tenaga Pendidik
4	NIP/NIK	215080599
5	NIDN	0318088404
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 18 Agustus 1984
7	E-mail	noni@esaunggul.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	081380042026
9	Alamat Kantor	Jl. Arjuna Utara no. 9 Kebon Jeruk Grogol Jakarta Barat
10	Nomor Telepon/Faks	021-5674223 ext 456
11	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S-1 = -
12	Mata Kuliah yang diampuh	1. Bahasa Inggris untuk Guru SD
		2. Business English
		3. TOEFL 1
		4. TOEFL 2
		5. Strategi Pembelajaran
		6. Pengembangan Media Belajar
		7. Keterampilan Dasar Mengajar
		8. Pemantapan Kemampuan Profesional

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Jakarta	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Magister Pendidikan Bahasa Inggris
Tahun Masuk-Lulus	2004-2008	2012-2014
Judul Skripsi/Tesis/Desertasi	The Implementation of Credit-based in English Learning Process	The transitivity system in research articles
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Ratna Dewanti	Prof. Ilza Mayuni dan Dr. Ifan Iskandar, M.Hum.

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

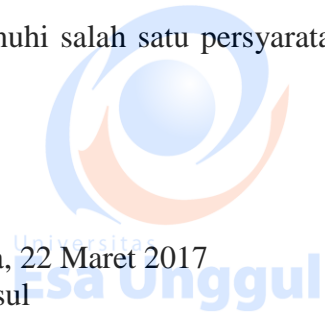
No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2015	E-storybook Berbasis Aktivitas Bercerita Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	Mandiri	5.000
2.	2016	The use of digital video project to assess students' speaking skill	Esa Unggul	5.000
3.	2016	Designing listening learning media using Adobe Flash	Mandiri	5.000

D. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Karya Ilmiah Guru Se-Banten	<i>E-storybook</i> Berbasis Aktivitas Bercerita Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	Sabtu, 30 Mei 2015, Pembangunan Jaya
2.	International conference on Teacher and Professional Development	The use of digital video project to assess students' speaking skill	Mei 2016, UNY
3.	Siliwangi International English Conference	Designing listening learning media using Adobe Flash	11-13 November 2016, Universitas Siliwangi

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pelaporan Hibah Internal tahun Anggaran 2017.



Jakarta, 22 Maret 2017
Pengusul



Noni Agustina, M.Pd.



Lampiran 2: Riwayat Hidup Anggota Tim

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Yan Yan Yumiati
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Mahasiswa
4	NIP/NIK	-
5	NIDN	-
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 5 Januari 1996
7	E-mail	Yanyanyumiati05@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	0812 1025 2383

B. Riwayat Pendidikan

	SMA	S-1
Nama Sekolah	SMAN 18 Garut	Universitas Esa Unggul
Bidang Ilmu	IPA	PGSD
Tahun Masuk-Lulus	2012/2014	2014 - sekarang
Judul Skripsi		

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)

D. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pelaporan Hibah Internal tahun Anggaran 2017.

Jakarta, 22 Maret 2017
Pengusul

Yan Yan Yumiati

Lampiran 3 : Uraian Pekerjaan Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat

No.	Nama	Jabatan	Tugas
1.	Noni Agustina, M.Pd.	Ketua Tim Pengusul	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun proposal dan laporan kegiatan. 2. Mengkoordinasi kegiatan. 3. Pendamping dan pemantauan proses. 4. Evaluasi efektifitas. 5. Tim konsultasi. 6. Bertanggung jawab atas keseluruhan proses.
2.	Yan Yan Yumiati	Anggota Tim	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tim pendamping guru dalam pendidikan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>Powtoon</i>. 2. Observasi membuat catatan selama kegiatan berlangsung dilaksanakan.

Lampiran 4. Justifikasi Anggaran Biaya Kegiatan

1. Anggaran Honor

No	Komponen	Kegunaan	Biaya
1.	Honor	Ketua & 4 anggota = 5 orang x Rp 400.000	Rp 2.000.000
Jumlah Anggaran			Rp 2.000.000

2. Bahan Habis Pakai dan Peralatan

No	Nama Bahan	Kegunaan	Biaya
1.	Kertas A4	Instrumen, Proposal, Laporan 1 rim x Rp 50.000	Rp 50.000
2.	Tinta	Proposal, Instrumen, Laporan 2 buah x Rp 50.000	Rp 100.000
3.	Paket internet	Rp 500.000	Rp 500.000
			Rp 650.000

3. Biaya Perjalanan dan transport

No	Nama Bahan	Kegunaan	Biaya
1.	Transport survey, pendekatan dengan sekolah mitra dan pengajuan proposal	4 kali x 2 pp x Rp 25.000	Rp 200.000
2.	Transport pelaksanaan abdimas	12 kali x Rp 25.000,-	Rp 300.000
			Rp 500.000
TOTAL SELURUH			Rp 3.150.000



LAMPIRAN 5. Surat Pernyataan Kesediaan Bekerjasama dari Sekolah Mitra

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Damiana Yupinandari, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Institusi : SD Pelita 2
Alamat : Jl. Jalan Macan, Daan Mogot No 23 – 29,
Kelurahan Duri Kepa, Kecamatan Kebon Jeruk,
Kodya Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta.

Dengan ini menyatakan **Bersedia untuk bekerjasama** dengan Pelaksana Kegiatan Program Pengabdian bagi Masyarakat dengan pengusul:

Nama Ketua Tim Pengusul : Dr. Ratnawati Susanto., MM., M.Pd
Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul
Fakultas/Prodi : FKIP / PGSD

Guna melakukan pengabdian bagi masyarakat dalam bentuk pendidikan dan pelatihan kepada pendidik dan peserta didik SD Pelita 2 dengan topik Keterampilan Manajemen Kelas melalui Gerakan Sederhana Senam Otak (*Brain Gym*).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 23 Januari 2017

Sekolah Mitra
Kepala Sekolah SD Pelita 2

Mengetahui,
Dekan FKIP Universitas Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Damiana Yupinandari, S.Pd

Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA
NIP. 291 110 014

Lampiran 6. Surat Tugas Pelaksanaan Pengabdian Bagi Masyarakat



Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT TUGAS

No: 014/FKIP-PGSD/UEU/II/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA
Jabatan : Dekan FKIP Universitas Esa Unggul
Alamat : Jl. Arjuna Utara No. 9 Kedoya Jakarta Barat

Dengan ini memberikan tugas kepada :

1. Nama : Dr. Ratnawati Susanto, M.M., M.Pd
Jabatan : Dosen Tetap FKIP Universitas Esa Unggul
2. Nama : Harlinda Syofyan, S.Si, M.Pd
Jabatan : Dosen Tetap FKIP Universitas Esa Unggul
3. Nama : Ainur Rosyid, S.PdI, MA
Jabatan : Dosen Tetap FKIP Universitas Esa Unggul
4. Nama : Noni Agustina, M.Pd
Jabatan : Dosen Tetap FKIP Universitas Esa Unggul
5. Nama : Prayogo Hadi Sulistio, M.Pd
Jabatan : Dosen Tetap FKIP Universitas Esa Unggul
6. Nama : Rika Mutiara, M.Hum
Jabatan : Dosen Tetap FKIP Universitas Esa Unggul
7. Nama : Nuryansyah Adijaya, M.Pd
Jabatan : Dosen Tetap FKIP Universitas Esa Unggul

Menugaskan Dosen tersebut diatas untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SD Pelita 2, Jl. Macan, Daan Mogot No. 23 – 29, Jakarta Barat pada bulan Januari-Februari 2017

Demikian surat tugas iri dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta 09 Februari 2017
Dekan FKIP Universitas Esa Unggul

Dr. Rokiah Kusumapradia, SKM, MHA

Jl. Arjuna Utara 9/Kedoya Baru, Jakarta 11310, Indonesia
☎ (021) 567 4223 ext. 260 📠 (021) 568 2503

www.esaunggul.ac.id

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Lampiran 7. Bahan Presentasi

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon



Noni Agustina

POWTOON?

MEDIA PEMBELAJARAN

- ⇨ Audio 
- ⇨ Visual 
- ⇨ Audiovisual 

TIPS MENGGUNAKAN POWTOON

- ⇨ Menggunakan Chrome
- ⇨ Install flash
- ⇨ Instal format factory untuk mengubah file video



POWTOON

- ❖ Aplikasi berbasis web
- ❖ Ada yang berbayar dan ada yang gratis
- ❖ Soundtrack music
- ❖ Video
- ❖ Dapat merekam narasi atau suara
- ❖ Template
- ❖ Animasi

Universitas
Esa Unggul

Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Klik sign up



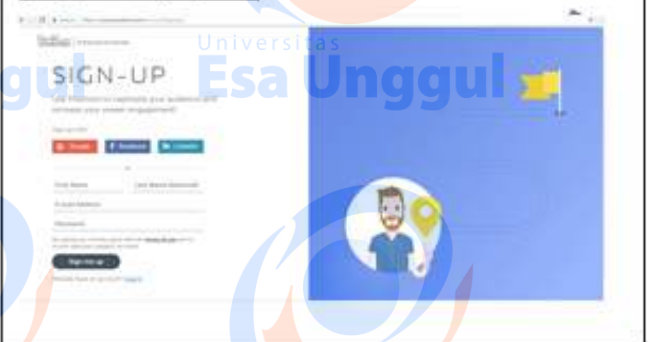
Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Membuka website www.powtoon.com



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Mengisi form sign-up



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Masuk (login)



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Tampilan Workspace Powtoon



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Memilih tampilan



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Tampilan Background



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Tampilan Text dan Animasi



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Tampilan Object



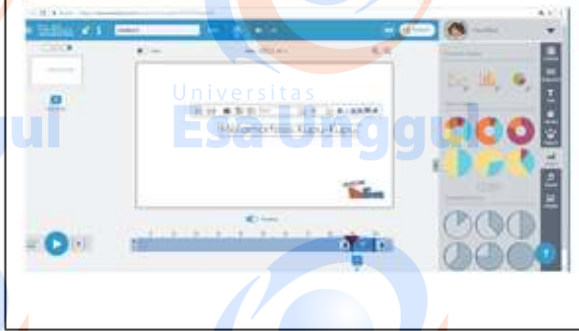
Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Tampilan Library Animasi



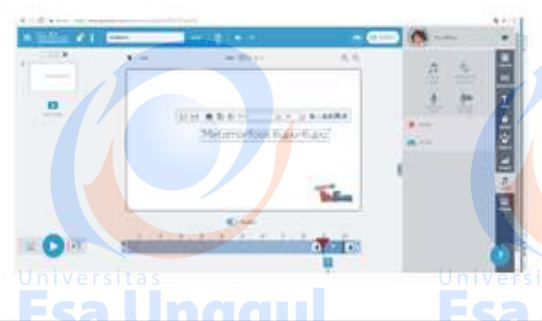
Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Tampilan Grafik/Diagram



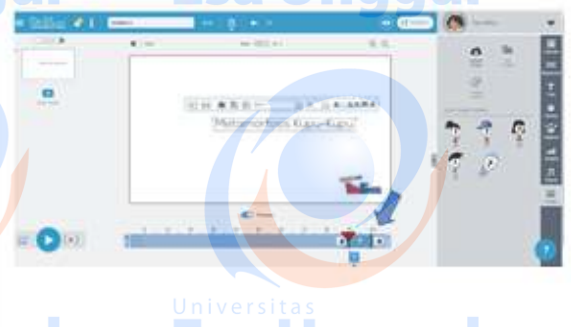
Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Membuat soundtrack/ merekam suara



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Tampilan Timeline



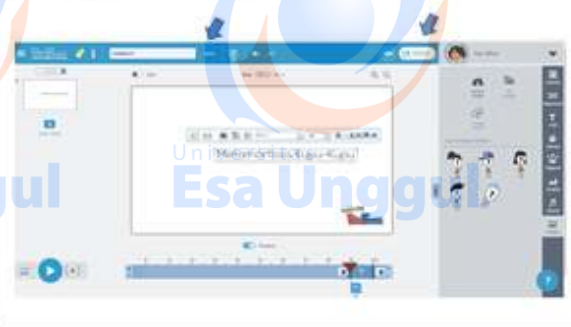
Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Menyisipkan gambar



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Menyimpan dan Mengekspor File



Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

Menyimpan dan Mengekspor File



Lampiran 8. Daftar Hadir Tim Pelaksana Pengabdian Bagi Masyarakat

DAFTAR HADIR TIM DOSEN & MAHASISWA PELAKSANA
KEGIATAN PENGABDIAN BAGI MASYARAKAT DI SD PELITA 2, JAKARTA BARAT
PRODI PGSD – PBI

Universitas
Esa Unggul

Un
FKIP UNIVERSITAS ESA UNGGUL
RABU, 22 MARET 2017

Universitas
Esa Unggul

NO	NAMA PELAKSANA	MATERI/PROGRAM & TUGAS	TANDA TANGAN
1	Dr. Ratnawati Susanto., M.M., M.Pd	Keterampilan Manajemen Kelas Melalui Senam Otak (<i>Brain Gym</i>) di SD Pelita 2, Jakarta.	1 
2	Noni Agustina, M.Pd	Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran dengan menggunakan Powtoon.	2 
3	Rika Mutiara, M.Hum	Program Range Untuk Menyusun Daftar Kosakata Bahasa Inggris di SD Pelita II.	3 
4	Prayogo Hadi Sulistio, M.Pd	Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Merancang Digital Mind Map Dengan Mindmaple.	4 
5	Nursyansyah Adijaya, M.Pd	Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Peningkatan Tindakan Kelas.	5 
6	Harlinda Syofyan, S.Si., M.Pd	Pelatihan Penerapan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran IPA Di SD Pelita 2, Jakarta Barat.	6 
7	Alberth Supriyanto Manurung, S.Si., M.Pd	Konsep Luas Pada Bangun Datar Bagi Guru Kelas V Di SD Pelita 2, Jakarta Barat.	7 
8	Siti Syahnaz Amelia	Mahasiswa/Asisten	8 
9	Dena Kaifal Kurni	Mahasiswa/Asisten	9 
10	Yan Yan Yumiati	Mahasiswa/Asisten	10 
11	Emalia	Mahasiswa/Asisten	11 

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

NO	NAMA PELAKSANA	MATERI/PROGRAM & TUGAS	TANDA TANGAN
12	Antonius Padua Rahmat	Mahasiswa/Asisten	13
13	Arrazzag	Mahasiswa/Asisten	12
14	Failasuf Resdilahunanto	Mahasiswa/Asisten	15
15	Hanafi Auzan	Mahasiswa/Asisten	14
16	Rindra Soraya	Mahasiswa/Asisten	17
17	Putri Jaatsiyah	Mahasiswa/Asisten	16
18	Fitria Saulin	Mahasiswa/Asisten	19
19	Evvi Aprilliya	Mahasiswa/Asisten	18

Mengetahui,
Ka SD Pelita 2
(Damiana Yupinandari, S.Pd)

Lampiran 9. Daftar Hadir Peserta Pengabdian Bagi Masyarakat

DAFTAR HADIR PESERTA
KEGIATAN PENGABDIAN BAGI MASYARAKAT DI SD PELITA 2, JAKARTA BARAT
PRODI PGSD – PBI
FKIP UNIVERSITAS ESA UNGGUL
RABU, 22 MARET 2017

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN	
1	Yuliana		1
2	Jundani		2
3	Dedi Hendrayadi		3
4	Tjan Evi		4
5	Theresia, S.Pd.		5
6	Dwi Isyaningrum		6
7	Lucia Dewi L, S.Pd		7
8	SITI NUR AROPAH		8
9	FRIDA		9
10	ANANDA HERMAWAN		10
11	Desy - Veronica		11
12	D. M. Yupinandari		12
13	Polita Oktayanti		13
14	SACTIEN ANICHA		14
15	Firstamancla		15
16	RIZA Dwi Pellur C		16
17	Siti		17
18	JACOB HARRISON		18
19	H.Th Dwi Susanto		19
20	Aloysius Pandu		20
21	Morilita Yully		21
22	YOGNE PURNAMA		22
23	MILSA WHAYA		23
24	Norbetta Wilam, S.Pd		24
25	Adiarsmaga Lala, S.pd		25
26	Robin Lokananta M.pd		26
27	Erikasari		27
28	Desy Veronika		28
29	Ruthi Octari		29
30	Florida Y.M. Gandu		30
31	Reswita		31
32	Clara Riveria		32
33	Rev.		33
34	Sidi Ie		34

Mengetahui,
SD Pelita 2

(Damiana Yupinandari, S.Pd)

