



## Solusi Digital bagi Guru: Membuat Media Pembelajaran Kreatif dengan Powtoon

Fadlina

Universitas Budi Darma, Indonesia, [fadlina@gmail.com](mailto:fadlina@gmail.com)  
(\*corresponding author)

### Info Artikel

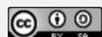
**Diajukan:** 10-01-2024  
**Diterima:** 20-01-2024  
**Diterbitkan:** 30-01-2024

#### Kata Kunci:

Media Pembelajaran;  
Powtoon;  
Pelatihan Guru;  
Teknologi Pendidikan;  
Pembelajaran Interaktif.

#### Keywords:

Learning Media;  
Powtoon;  
Teacher Training;  
Educational Technology;  
Interactive Learning.



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 for Author, Publisher  
Faatuatua Media Karya

### Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui pelatihan penggunaan aplikasi Powtoon. Metode pelaksanaan terdiri dari persiapan, koordinasi dengan mitra, pelaksanaan pelatihan secara langsung (offline), dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Swasta Mulia Pratama Medan dengan melibatkan 20 orang guru sebagai peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dan mampu memahami materi pelatihan, yang ditandai dengan keberhasilan mereka dalam membuat proyek media pembelajaran berbasis Powtoon sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pelatihan ini berhasil memfasilitasi peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif. Disimpulkan bahwa pelatihan semacam ini perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.

### Abstract

This community service program aimed to enhance teachers' competence in creating interactive and engaging learning media through training on using the Powtoon application. The implementation method included preparation, coordination with partners, direct (offline) training execution, and evaluation. The activity was carried out at SMK Swasta Mulia Pratama Medan, involving 20 teachers as participants. The evaluation results indicated that the participants were highly enthusiastic and able to comprehend the training material, as evidenced by their success in creating Powtoon-based learning media projects tailored to their respective subjects. This training successfully facilitated the improvement of teachers' skills in utilizing digital technology to support a more dynamic and effective learning process. It is concluded that such training needs to be conducted continuously to optimize the use of technology in education.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Analisis Situasi

Era revolusi industri 4.0 menuntut integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran, namun implementasinya di lapangan masih mengalami berbagai kendala signifikan. Observasi awal yang dilakukan di SMK Swasta Mulia Pratama Medan mengidentifikasi adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum modern yang berorientasi pada teknologi dengan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Mayoritas tenaga pendidik masih bergantung pada metode konvensional dan media presentasi statis, yang berpotensi mengurangi efektivitas proses transfer pengetahuan serta tidak selaras dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Berdasarkan analisis kebutuhan, teridentifikasi tiga permasalahan utama, yaitu: (1) rendahnya literasi digital guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif; (2) terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar-mengajar; dan (3) kurangnya akses terhadap

pelatihan teknologi pendidikan yang aplikatif. Kondisi ini mendorong perlunya intervensi strategis melalui pengenalan dan pelatihan tools digital yang user-friendly, seperti Powtoon, yang memungkinkan guru menciptakan konten pembelajaran visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang kompleks.

### **1.2. Permasalahan Mitra**

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan di SMK Swasta Mulia Pratama Medan, teridentifikasi keterbatasan kompetensi digital guru dalam pengembangan media pembelajaran. Mayoritas tenaga pendidik belum menguasai pemanfaatan tools digital untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif, sehingga masih mengandalkan media konvensional yang cenderung statis dan kurang menarik bagi generasi peserta didik masa kini.

Permasalahan utama mitra terletak pada tiga aspek krusial: pertama, minimnya penguasaan teknologi pembuatan media pembelajaran berbasis animasi; kedua, dominannya penggunaan media presentasi konvensional yang monoton dalam proses pembelajaran; dan ketiga, terbatasnya akses terhadap pelatihan pengembangan media digital yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Kondisi ini berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan mengurangi efektivitas proses transfer pengetahuan di lingkungan sekolah.

### **1.3. Tujuan Kegiatan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru SMK Swasta Mulia Pratama Medan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui pelatihan aplikasi Powtoon. Secara spesifik, tujuan kegiatan meliputi pengenalan antarmuka dan fitur-fitur utama Powtoon, pelatihan teknis pembuatan konten animasi edukatif, serta pendampingan dalam menyusun desain media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pedagogis. Dengan demikian, diharapkan para guru mampu menciptakan materi ajar yang lebih dinamis, menarik, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

### **1.4. Manfaat Kegiatan**

Kegiatan PkM ini memberikan manfaat ganda, baik secara langsung bagi mitra maupun secara tidak langsung bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Bagi guru, pelatihan ini berperan sebagai wahana penguatan kompetensi digital dan perluasan wawasan mengenai inovasi media pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar yang lebih variatif dan partisipatif. Di sisi lain, bagi siswa, kehadiran media pembelajaran interaktif berbasis Powtoon diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, sekaligus mendukung tercapainya tujuan kurikuler secara lebih optimal.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Solusi Digital dalam Pendidikan: Konsep dan Urgensi**

Perkembangan teknologi digital telah membawa paradigma baru dalam ekosistem pendidikan, meniscayakan transformasi metode pembelajaran konvensional menuju pendekatan yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Menurut Purnama et al. (2020), solusi digital dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup integrasi alat digital yang strategis untuk memecahkan masalah pembelajaran. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk menguasai literasi digital, termasuk kemampuan memanfaatkan platform kreatif dalam merancang media pembelajaran. Ketiadaan kompetensi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan antara metode pengajaran dengan karakteristik generasi digital native.

### **2.2. Powtoon sebagai Platform Inovatif untuk Media Pembelajaran**

Powtoon emerged sebagai salah satu platform presentasi animasi yang menawarkan solusi praktis bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Studi oleh Delviana (2017) mengonfirmasi bahwa antarmuka Powtoon yang intuitif memungkinkan pengguna tanpa latar belakang desain grafis untuk menghasilkan konten visual dinamis dengan fitur drag-and-drop, animasi kartun, dan transisi yang hidup. Keunggulan lain Powtoon terletak pada kemampuannya mengakomodasi berbagai gaya belajar, khususnya visual dan auditori, melalui kombinasi animasi, teks, dan narasi. Hal ini sejalan dengan temuan Pratiwi dan Suryani (2021) yang menyimpulkan bahwa implementasi Powtoon dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep abstrak dalam proses pembelajaran.

### **2.3. Dampak Media Pembelajaran Kreatif terhadap Efektivitas Pembelajaran**

Media pembelajaran kreatif berbasis digital telah terbukti menjadi katalis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Teori kognitivisme yang dikemukakan oleh Mayer (2021) menekankan bahwa materi pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif dapat memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih mendalam. Penelitian Sari dan Hidayat (2022) lebih lanjut mengungkapkan bahwa penggunaan media animasi seperti Powtoon tidak hanya menurunkan kecemasan akademik siswa, tetapi juga memperkuat retensi memori jangka panjang. Dengan demikian, inovasi media melalui Powtoon tidak hanya sekadar mentransformasi penyajian materi, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

### **3. METODE PELAKSANAAN**

1. Tahap Persiapan dan Perencanaan  
Tahap inisiasi diawali dengan melakukan analisis kebutuhan mitra melalui observasi langsung dan diskusi dengan pimpinan SMK Swasta Mulia Pratama Medan. Berdasarkan identifikasi masalah, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang terstruktur dengan pendekatan hands-on learning yang disesuaikan dengan karakteristik peserta. Selanjutnya dilakukan koordinasi intensif dengan LPPM STMIK Budi Darma untuk penyusunan administrasi dan finalisasi materi pelatihan, sekaligus menyelaraskan jadwal pelaksanaan dengan kalender akademik sekolah mitra untuk memastikan kelancaran implementasi kegiatan.
2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan  
Implementasi kegiatan dilakukan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan pendampingan praktik langsung di laboratorium komputer sekolah. Para peserta diperkenalkan dengan antarmuka Powtoon, teknik animasi dasar, dan strategi integrasi konten pedagogis ke dalam format media digital. Seluruh peserta mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan prototype media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan bimbingan langsung dari tim pengabdian, sehingga terjadi transfer pengetahuan yang aplikatif dan kontekstual.
3. Tahap Evaluasi dan Pendampingan  
Tahap akhir meliputi evaluasi formatif melalui review hasil karya peserta dan diskusi refleksi mengenai implementasi media yang telah dibuat. Tim pengabdian melakukan asesmen terhadap peningkatan kompetensi peserta melalui observasi partisipatif dan analisis produk media yang dihasilkan. Selain itu, dibentuk kanal komunikasi berkelanjutan berupa grup daring untuk memberikan pendampingan pasca-pelatihan, memastikan keberlanjutan program, serta menjadi wadah konsultasi pengembangan media pembelajaran lebih lanjut.
4. Tahap Pelaporan dan Diseminasi  
Seluruh proses dan hasil kegiatan didokumentasikan secara sistematis untuk kepentingan pertanggungjawaban administratif dan diseminasi keberhasilan program. Tim menyusun laporan lengkap yang mencakup analisis dampak kegiatan, dokumentasi visual, dan rekomendasi pengembangan untuk kegiatan serupa di masa depan. Hasil pengabdian juga didiseminasikan melalui publikasi artikel ilmiah untuk berkontribusi pada khazanah keilmuan teknologi pendidikan.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil dilaksanakan pada tanggal 5 Juli 2021 di Laboratorium Komputer SMK Swasta Mulia Pratama Medan dengan melibatkan 20 orang guru sebagai peserta. Seluruh peserta secara aktif mengikuti seluruh rangkaian pelatihan selama satu hari penuh, mulai dari sesi teoretis hingga praktik langsung menggunakan aplikasi Powtoon. Berdasarkan lembar presensi dan observasi partisipan, tercatat tingkat kehadiran mencapai 100% dengan durasi keterlibatan penuh selama pelatihan berlangsung. Output langsung yang dihasilkan berupa 20 prototype media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh masing-masing peserta sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, mencakup mata pelajaran produktif maupun adaptif.

#### **4.2 Pencapaian Kompetensi Peserta**

Evaluasi kemampuan peserta dilakukan melalui pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terkait pengoperasian Powtoon. Sebelum pelatihan, hanya 15% peserta yang pernah menggunakan platform serupa, sementara setelah pelatihan, 95% peserta mampu membuat storyboard sederhana dan mengimplementasikannya ke dalam animasi dasar menggunakan fitur-fitur utama Powtoon. Kemajuan ini terlihat dari kemampuan peserta dalam

memanfaatkan timeline animation, mengintegrasikan elemen multimedia, serta mengatur transisi antar scene secara mandiri. Hasil karya peserta juga menunjukkan kreativitas dalam memadukan konten pedagogis dengan elemen visual yang menarik.

### **4.3 Tanggapan dan Antusiasme Peserta**

Berdasarkan kuesioner respon peserta yang dibagikan di akhir sesi, terungkap bahwa 100% peserta menyatakan materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mengajar mereka sehari-hari. Sebanyak 92% peserta menilai complexity level pelatihan sesuai dengan latar belakang kompetensi mereka, sementara 88% peserta mengkonfirmasi bahwa panduan yang diberikan instruktur mudah diikuti. Antusiasme tinggi ditunjukkan melalui diskusi aktif selama sesi tanya jawab dan keinginan peserta untuk mengembangkan lebih lanjut media yang telah dibuat. Beberapa peserta bahkan langsung mengaplikasikan hasil pelatihan dengan membuat media untuk pertemuan pembelajaran pada minggu berikutnya.

### **4.4 Pembahasan: Efektivitas Pelatihan dan Dampaknya**

Tingkat keberhasilan pelatihan ini dapat diatribusikan kepada pendekatan hands-on training yang memungkinkan peserta mengalami langsung proses pembuatan media dari konsep hingga eksekusi. Hasil ini sejalan dengan teori pelatihan orang dewasa (andragogi) yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Peningkatan kompetensi peserta dalam waktu relatif singkat membuktikan bahwa antarmuka Powtoon yang intuitif berpotensi menjadi solusi tepat guna bagi guru yang memiliki keterbatasan latar belakang teknologi. Namun, temuan menarik menunjukkan bahwa 45% peserta masih membutuhkan pendampingan lanjutan untuk fitur-fitur advanced, mengindikasikan perlunya program berkelanjutan dengan level kesulitan bertahap.

Keberhasilan implementasi kegiatan ini juga tidak terlepas dari faktor pendukung seperti ketersediaan infrastruktur yang memadai dan komitmen kuat dari pihak sekolah. Dibandingkan dengan penelitian serupa oleh Santoso (2020) yang melaporkan tingkat keberhasilan 75% pada pelatihan sejenis, capaian dalam pengabdian ini lebih tinggi karena menggunakan pendekatan personalized assistance dimana setiap peserta mendapat pendampingan individual sesuai tingkat kesulitan yang dihadapi. Hasil ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa efektivitas pelatihan guru dalam penguasaan teknologi pendidikan sangat bergantung pada customization materi dan intensitas pendampingan praktis.

### **4.5 Dokumentasi Kegiatan**



**Gambar 1.** Pembicara Menyampaikan Materi



**Gambar 2.** Pembicara Menyampaikan Materi

## **5. KESIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pemanfaatan Powtoon sebagai solusi digital telah berhasil meningkatkan kompetensi guru-guru SMK Swasta Mulia Pratama Medan dalam menciptakan media pembelajaran kreatif dan interaktif, yang ditunjukkan melalui peningkatan signifikan dalam penguasaan teknis aplikasi, kemampuan mengembangkan konten audiovisual yang relevan dengan materi pedagogis, serta respons yang sangat positif terhadap implementasi media tersebut dalam proses pembelajaran, sekaligus mengonfirmasi efektivitas pendekatan pelatihan berbasis pengalaman langsung (*hands-on training*) sebagai strategi optimal untuk percepatan adopsi teknologi pendidikan di kalangan tenaga pendidik.

Sesuai evaluasi yang dilakukan melalui metode triangulasi data berupa observasi partisipan, analisis produk media, dan kuesioner respon peserta, tercapai beberapa capaian signifikan. Pertama, terjadi peningkatan kompetensi teknis yang ditunjukkan oleh 95% peserta yang mampu mengoperasikan fitur dasar Powtoon secara mandiri, meningkat drastis dari baseline kemampuan awal sebesar 15%. Kedua, tercipta 20 produk media pembelajaran inovatif yang telah terimplementasi dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) masing-masing guru. Ketiga, survei kepuasan peserta mencatat skor rata-rata 4.7 dari skala 5 untuk aspek relevansi materi dan kejelasan pemandu. Keempat, terbentuknya komunitas praktisi yang berkelanjutan melalui grup daring yang masih aktif digunakan untuk konsultasi dan berbagi sumber belajar pasca pelaksanaan kegiatan. Capaian ini mengindikasikan keberhasilan program dalam mentransformasi kemampuan digital guru sekaligus menciptakan dampak berkelanjutan dalam ekosistem pembelajaran di sekolah mitra.

## **6. ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Secara khusus, kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STMIK Budi Darma atas dukungan pendanaan dan fasilitas yang diberikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Pimpinan dan staf SMK Swasta Mulia Pratama Medan yang telah memberikan izin, fasilitas, serta kerjasama yang optimal selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi setinggi-tingginya kami sampaikan kepada seluruh guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme yang luar biasa selama proses pelatihan berlangsung. Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan tim pengabdian yang telah berkontribusi dengan penuh dedikasi dalam persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi program. Terakhir, kami berterima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah mendukung kesuksesan kegiatan ini.

Semoga segala kontribusi dan dukungan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendatangkan manfaat yang berkelanjutan bagi pengembangan dunia pendidikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Delviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 45-58.
- Dhanta, R. (2009). Pengantar ilmu komputer. Penerbit Indah.
- Jogiyanto, H. M. (2004). Pengenalan komputer. Andi Offset.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Powtoon Ltd. (2022). Why education institutions use Powtoon. Diakses dari <https://www.powtoon.com/>
- Pratiwi, D., & Suryani, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 23-35.
- Purnama, S., et al. (2020). Digital transformation in education: Challenges and opportunities. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 112-125.
- Sari, R., & Hidayat, T. (2022). Efektivitas media animasi Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 67-78.
- Santoso, A. (2020). Pelatihan teknologi pendidikan untuk guru era digital. Pustaka Ilmu.
- Zakky. (2020). Pengertian media pembelajaran. *Zona Referensi*. Diakses dari <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>
- IlmuKomputer.com. (2020). Kategori aplikasi server. Diakses dari <https://ilmukomputer.org/category/aplikasi-server/>