

# Penerapan Powtoon dalam Peningkatan Keterampilan Teknologi Guru Sekolah Dasar Untuk Pembelajaran yang Lebih Kreatif

Cut Mawar Helmanda\*<sup>1</sup>, M. Naufal Hidayat<sup>2</sup>, Nazariah<sup>3</sup>, Taufik<sup>4</sup>, Afwad Ridwan<sup>5</sup>

<sup>1,4</sup>Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Aceh

<sup>2,5</sup>Perbankan Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Aceh

<sup>3</sup>Tadris Matematika, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Aceh

\*e-mail: [cut.mawar@unmuha.ac.id](mailto:cut.mawar@unmuha.ac.id)

## Abstract

*The advancement of digital technology demands teachers to continuously innovate in delivering creative and interactive learning materials. One effective tool is Powtoon, an animation video platform that enhances learning engagement. However, many elementary school teachers are still unfamiliar with its use. This Community Service Program (PKM) aims to improve teachers' technological skills by introducing Powtoon as a learning medium. The method employed is Community-Based Research (CBR) with a participatory approach involving training, mentoring, and hands-on practice. The program was implemented at SD Negeri 11 Desa Doy, Banda Aceh. The expected outcome is to enhance teachers' digital competence, improve students' understanding, and create a more enjoyable and meaningful learning experience. This training is seen as a strategic effort to meet the challenges of digital-era education.*

**Keywords:** Powtoon; Technology Skills; Creative Learning.

## Abstrak

*Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk terus berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Powtoon, sebuah platform pembuatan video animasi yang mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Namun, masih banyak guru sekolah dasar yang belum familiar dengan penggunaannya. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru dalam menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Community-Based Research (CBR) dengan pendekatan partisipatif melalui pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 11 Desa Doy, Banda Aceh. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi digital guru, memperkuat pemahaman siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Pelatihan ini juga diharapkan menjadi langkah strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital.*

**Kata kunci:** Powtoon; Keterampilan Teknologi; Pembelajaran Kreatif.

## 1. PENDAHULUAN

Di era modern yang serba canggih ini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Cholik, 2021). Digitalisasi semakin merambah ke dalam metode pengajaran dan pembelajaran, menuntut para pendidik untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Seperti yang dikatakan oleh Jamin, (2018), guru sebagai agen utama dalam proses pendidikan, dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi seperti Powtoon menjadi salah satu solusi yang dapat membantu guru meningkatkan keterampilan teknologi mereka demi menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif (Darmawan et al, 2024).

Seiring dengan pesatnya perkembangan kecerdasan buatan (AI) dan teknologi digital yang juga diterapkan di dunia industri dan bisnis (Aryandha et al, 2025), muncul berbagai platform

pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar. Salah satu platform yang semakin populer adalah Powtoon, sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan video animasi dengan mudah dan menarik. Powtoon memberikan kemudahan bagi guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih visual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Maghfiroh, et al, 2023; Rajagukguk, 2024).

Penerapan Powtoon dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki berbagai manfaat. Salah satunya adalah mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran (Hidayati, & Fatmawati, 2022). Dengan menggunakan animasi dan visual yang menarik, Powtoon dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena mereka lebih tertarik dengan materi yang disajikan dalam bentuk yang lebih dinamis dibandingkan dengan teks atau ceramah konvensional (Darmawan et al, 2024).

Powtoon adalah sebuah platform berbasis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi yang menarik dan interaktif dengan mudah (Salsabila, Z, et al, 2023). Platform ini berkembang menjadi salah satu alat presentasi animasi yang banyak digunakan di berbagai bidang, termasuk bisnis, pemasaran, dan pendidikan. Keunggulan utama Powtoon adalah antarmuka yang intuitif dan berbagai fitur yang memudahkan pengguna, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman dalam desain grafis atau pengeditan video (Aprinastuti, C, 2023).

Dalam konteks pendidikan, Powtoon telah menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Menurut Sista (2024), penggunaan elemen visual dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Video animasi yang dibuat dengan Powtoon dapat menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik, membuat pembelajaran lebih efektif, terutama untuk anak-anak di tingkat sekolah dasar.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk membekali guru Sekolah Dasar dengan keterampilan dalam menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan dapat meningkatkan kompetensi teknologi mereka, menciptakan materi ajar yang lebih interaktif, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong guru agar lebih percaya diri dalam mengadopsi teknologi digital sebagai bagian dari strategi pengajaran mereka. Selain dari pada itu, hasil pengabdian ini diharapkan dapat membantu guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan Powtoon sebagai media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam belajar.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan Community-Based Research (CBR) dengan prinsip partisipatif (Hanafi, 2015). Tahapan pelaksanaan dibagi menjadi empat fase utama sebagai berikut:

### 1). Tahap Persiapan

- a. Orientasi lapangan: Tim pengabdian melakukan observasi awal ke lokasi untuk memahami kondisi guru dan sarana yang tersedia.
- b. Identifikasi kebutuhan: Menginventarisasi kebutuhan guru terhadap media pembelajaran inovatif berbasis teknologi (khususnya Powtoon).
- c. Penyusunan perangkat pelatihan.

### 2). Tahap Perencanaan dan Pelaksanaan

- a. Sosialisasi program: Memberikan informasi awal kepada guru tentang tujuan dan manfaat pelatihan Powtoon.

- b. Pelaksanaan pelatihan:
  - Pengenalan teori dan fitur-fitur Powtoon.
  - Praktik langsung membuat video pembelajaran menggunakan Powtoon.
  - Diskusi dan studi kasus penerapan video animasi di kelas.
- c. Penerapan awal: Guru mencoba menerapkan video Powtoon dalam simulasi pembelajaran di kelas.

### 3). Tahap Pengumpulan dan Analisis Data

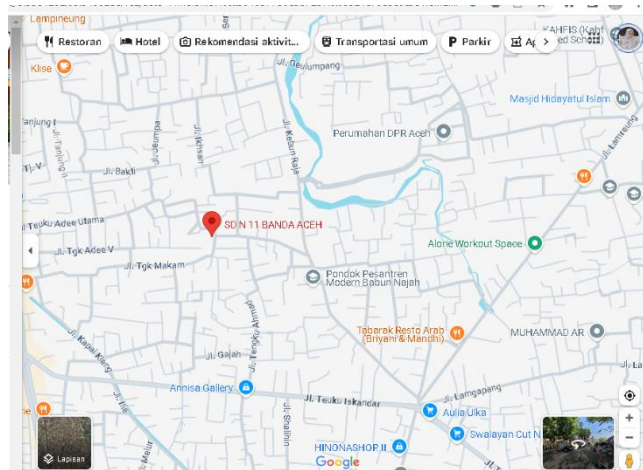
- a. Pengumpulan data:
  - Observasi keterlibatan guru saat pelatihan.
  - Wawancara untuk mengevaluasi pemahaman dan keterampilan guru.
- b. Analisis data:
  - Reduksi data: Menyaring dan memilih data relevan.
  - Analisis isi: Menganalisis hasil observasi dan respon peserta pelatihan.
  - Deskripsi hasil: Menyajikan data yang telah dianalisis secara naratif.

### 4. Tahap Pendampingan dan Tindak Lanjut

- a. Pendampingan lanjutan: Guru didampingi dalam mengembangkan konten Powtoon sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.
- b. Praktik mengajar dengan Powtoon: Guru menyajikan materi secara langsung menggunakan video animasi hasil buatan sendiri.
- c. Evaluasi akhir dan refleksi: Menilai peningkatan kompetensi guru dan efektivitas pelatihan. Diakhiri dengan refleksi bersama untuk perbaikan program ke depan.

### Waktu dan Lokasi Pengabmas

Kegiatan telah dilaksanakan pada bulan Mei 2025, berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 11 Banda Aceh.



Gambar 1. Peta Lokasi SD Negeri 11Banda Aceh (Google Maps)

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di SD Negeri 11 Desa Doy, Kecamatan Ulee Kareng, Banda Aceh. Program ini melibatkan para guru kelas yang mewakili berbagai jenjang dari kelas I hingga kelas VI. Kegiatan difokuskan pada pelatihan penggunaan media Powtoon sebagai sarana pengajaran yang kreatif dan interaktif dalam proses belajar-mengajar.

Secara garis besar, hasil dari kegiatan ini dapat dibagi dalam dua aspek utama, yaitu: peningkatan keterampilan teknologi guru dan respons peserta terhadap program pelatihan.

### 1. Peningkatan Keterampilan Teknologi Guru

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan diskusi singkat untuk mengukur tingkat literasi digital guru, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 100% peserta belum pernah menggunakan Powtoon dan tidak mengenal nama platform tersebut.



Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Powtoon (Dokumentasi Pribadi)

Setelah pelatihan dilaksanakan dengan metode pemaparan materi, praktik langsung, dan simulasi pembelajaran, dilakukan diskusi kembali untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan. Hasilnya menunjukkan bahwa 92% guru mampu membuat satu video pembelajaran Powtoon secara mandiri dengan struktur yang baik (judul, narasi, gambar, dan animasi yang sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran). Sementara itu, 8% sisanya masih memerlukan pendampingan dalam hal sinkronisasi elemen visual.

Peningkatan ini mencerminkan bahwa pelatihan yang dilakukan mampu menjembatani kesenjangan teknologi yang sebelumnya ada. Guru yang sebelumnya enggan menggunakan teknologi kini menunjukkan antusiasme tinggi dan keinginan untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital.

### 2. Respons Peserta terhadap Pelatihan

Respons peserta terhadap pelatihan ini secara umum sangat positif. Berdasarkan wawancara kepuasan yang dilakukan setelah kegiatan, seluruh peserta menyatakan bahwa pelatihan sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai guru di era digital. Mereka juga merasa mendapatkan pengalaman baru dalam pembuatan media pembelajaran yang menyenangkan.

## B. Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat, guru Sekolah Dasar dapat diberdayakan untuk menggunakan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Powtoon menjadi bukti bahwa literasi digital dapat dikembangkan secara efektif melalui pelatihan berbasis praktik dan partisipatif.

Powtoon terbukti mampu menjadi media yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan mudah dipahami siswa. Dengan fitur animasi, suara, dan visual yang dapat dikustomisasi, guru dapat menyampaikan konsep pelajaran dengan cara yang berbeda dari metode konvensional. Hal ini penting mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan stimulus visual dan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan konsentrasi dan retensi informasi.

Sebagaimana dikemukakan oleh Nasution (2023) Powtoon mampu menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menarik serta mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Media pembelajaran yang inovatif memiliki korelasi positif terhadap keterlibatan dan pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan Powtoon tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi guru, tetapi juga pada pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

Metode CBR yang digunakan dalam program ini terbukti efektif karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahap kegiatan. CBR memberikan ruang bagi guru untuk belajar bersama, bertukar pengalaman, dan mendiskusikan permasalahan yang mereka hadapi secara nyata di kelas. Prinsip kolaboratif dan reflektif dalam CBR juga memberikan keleluasaan bagi peserta untuk membangun kesadaran akan pentingnya inovasi dalam pembelajaran.

Meskipun memiliki banyak manfaat, penerapan Powtoon dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa tantangan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari, et al (2024), beberapa kendala yang sering dihadapi oleh guru dalam mengadopsi teknologi ini antara lain:

- a. Kurangnya Literasi Digital: Tidak semua guru terbiasa dengan teknologi, sehingga memerlukan pelatihan yang memadai.
- b. Keterbatasan Infrastruktur: Beberapa sekolah masih memiliki akses internet yang terbatas, sehingga menyulitkan penerapan media digital.
- c. Waktu Persiapan yang Lebih Lama: Dibandingkan dengan metode ceramah, pembuatan video Powtoon memerlukan waktu yang lebih panjang.

Untuk mengatasi kendala tersebut, disarankan:

- a. Adanya dukungan dari berbagai pihak berupa pelaksanaan pelatihan agar guru terbiasa dengan penggunaan teknologi.
- b. Pelatihan lanjutan yang berfokus pada efisiensi waktu dan strategi manajemen pembuatan konten.
- c. Penggunaan alternatif kombinasi media pembelajaran agar guru tetap bisa berinovasi meski dengan keterbatasan fitur.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan guru, tetapi juga berdampak jangka panjang pada budaya pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar. Guru yang telah mengikuti pelatihan dapat menjadi agen perubahan dan menyebarkan keterampilan yang mereka kuasai kepada rekan sejawat. Dengan demikian, keberlanjutan inovasi dalam pembelajaran digital dapat tercapai secara bertahap dan menyeluruh.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan Powtoon efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi guru Sekolah Dasar. Mayoritas peserta pelatihan berhasil membuat dan mengimplementasikan video pembelajaran berbasis animasi secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu menjawab kebutuhan guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Hal ini juga berkaitan erat dengan adanya penggunaan media visual interaktif seperti video animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian, Penerbitan, Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat (LP4M) dan Universitas Muhammadiyah Aceh (UNMUHA) sebagai penyelenggara hibah Internal, dan Fakultas Agama Islam (FAI) UNMUHA sebagai donator kegiatan serta kepada pihak SD Negeri 11 Kota Banda Aceh sebagai mitra kegiatan Pengabmas ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aprinastuti, C. (2023). Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning. Stiletto Book.
- Aryandha, P. N. , Hazmin, G. , Putranti, L., Zalzal, G. G. , Herdiany, H. D. , & Basri, A. I. . (2025). Transformasi Pembelajaran di Era Digital: Meningkatkan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Teknologi AI di SMP Muhammadiyah 2 Galur . *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 75-82.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT Dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, 2(2), 39-46.
- Darmawan, A., Syamsiah, S., & Julizal, J. (2024). PKM Pembuatan Materi Video Interaktif Untuk Staf Pengajar D-LLA Course Menggunakan Aplikasi Powtoon. *Inovasi Sosial: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 134-143.
- Hanafi, M. (2015). Community-Based Research Panduan Perencanaan Dan Penyusunan Proposal CBR Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Hidayati, F. N., & Fatmawati, N. L. (2022). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Linguistik Jarak Jauh. *Jinop(Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 55-67.
- Jamin, H. (2018). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 19-36.
- Maghfiroh, R., Saputro, A. D., Setiyawan, A., & Nailasariy, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran Kelas 2 SD. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 21(1), 23-35.
- Nasution, M. R. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Kajian Laju Reaksi Menggunakan Aplikasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 2 Binjai (Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Rajagukguk, S. (2024, July). Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD (Studi Literatur Riview). In *Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Pendidikan (SNKP)* (Vol. 2, No. 1, pp. 383-393).
- Salsabila, Z., Fadhila, A., Primassa, I., Nugroho, N. S. A., & Ulya, C. (2023, August). Penggunaan Video Powtoon Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Materi Teks Cerpen Di SMAN 1 Karanganyar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (Vol. 1, No. 1).
- Sari, A. A., Nuromliah, H. S., Marlinda, S., & Marini, A. (2024). Tantangan Dan Peluang Implementasi Teknologi Dalam Manajemen Pendidikan Di Era Digital. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(6), 196-204.

Sista, N. N. S. (2024). Efektivitas Video dalam Menjelaskan Konsep Yajna pada Mahabharata: Pengalaman Pembelajaran di SMAN 11 Mataram Tahun 2021-2022.