

Sosialisasi Penggunaan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Swasta Hafsyah Medan

Indah Mawati Giawa¹, Igamawati Giawa², Jimmy Nganta Ginting³

¹Institut Teknologi Dan Bisnis Indonesia

Jl. Binjai - Stabat No.Des, Tandem Hilir, Kec. Hampanan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

History:

Corresponding Author:

Nama Indah Mawati Giawa
indah.giawa1@gmail.com

Submitted: 13-01-2026

Accepted: 17-01-2026

Published: 30-01-2026

Abstract

This Community Service Program (PKM) aimed to provide socialization and training on the use of Powtoon as a learning media at SMK Hafsyah Medan. The materials presented included: (1) learning media; (2) types of learning media; and (3) the use of the Powtoon application. The training was conducted at SMK Hafsyah Medan on Tuesday, 14 January, 2026, with 15 participants. The methods used in this activity were lectures, question-and-answer sessions, and discussions. Through the implementation of this program, participants are expected to be able to use and apply Powtoon as an instructional media in their teaching activities. Furthermore, it is hoped that all teachers at SMK Hafsyah Medan will be able to design and develop effective lessons and innovate in the use of instructional media to enhance the learning process.

Keywords: Community Service Program (PKM), learning media, Powtoon, instructional innovation, teacher training

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran di SMK Hafsyah Medan Materi yang disampaikan yaitu : 1) media pembelajaran ; 2). Jenis-jenis media pembelajaran; 3). Penggunaan aplikasi powtoon. Lokasi pelatihan berada di SMK Hafsyah Medan dengan jumlah peserta 15 orang dan telah dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Januari 2026. Metode yang digunakan adalah dengan ceramah, serta Tanya jawab dan diskusi. Dengan terlaksananya kegiatan ini diharapkan para peserta mampu menggunakan dan mengaplikasikan media powtoon dalam kegiatan dan diharapkan juga bagi seluruh guru SMK Hafsyah Medan dapat menentukan merancang dan membuat pelajaran yang baik dan berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), media pembelajaran, Powtoon, inovasi pembelajaran, pelatihan guru.

1. PENDAHULUAN

Di era perkembangan digital pada saat ini terus berkembang dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang Pendidikan. Perkembangan ini tidak dapat dihindari sehingga kita harus mampu memanfaatkan guna menciptakan pembelajaran berbasis digital diberbagai kalangan khususnya sebagai guru. Dengan demikian salah satu cara memanfaatkan perkembangan digital ini yaitu dengan menciptakan media pembelajaran yang dapat menarik dan meningkatkan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Awalia, dkk (2019) menyatakan

bahwa menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dapat memudahkan guru dalam memvisualkan materi pembelajaran yang akan dipelajari, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dunia digital tidak serta merta dimanfaatkan semua guru dalam menciptakan pembelajaran berbasis digital dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil dari analisis situasi dan kondisi di sekolah Hafsyah, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mendapatkan beberapa kendala yang dialami dalam proses pembelajaran yaitu pengajar masih menggunakan metode konvensional serta kurangnya kompetensi penggunaan aplikasi atau platform-platform yang dapat menjadi media pembelajaran sehingga dapat menyebabkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sangat rendah. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat disebabkan oleh pihak guru, siswa, sarana dan prasarana serta lingkungan. Dari pihak guru salah satunya adalah tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan belajar. Upaya meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar tidak terlepas dari faktor yang mempengaruhinya maka diperlukan guru yang kreatif sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan teknologi untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu Powtoon.

Aplikasi powtoon merupakan aplikasi online yang dapat menyajikan materi dalam bentuk tampilan animasi yang menarik (Deliviana, 2017). Pembuatan video animasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan, salah satunya guru. Penggunaan aplikasi ini cukup mudah. Selain itu aplikasi ini memiliki fitur animasi dan juga efek yang bervariasi sehingga pembuatan video animasi dapat lebih menarik (Anggita, 2020). Cara menggunakan fitur dalam aplikasi ini sangat mudah sehingga pengemasan video animasi yang disajikan dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa (Qurrotaini, 2020). Selain itu, Video animasi sangat membantu guru dalam memvisualisasikan materi pembelajaran yang abstrak sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa yang maksimal yang menarik dan disesuaikan dengan materi yang disampaikan supaya lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian permasalahan di atas maka penulis tertarik dan disepakati oleh tim PKM untuk melakukan “Sosialisasi penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran di SMK Hafsyah Medan”. dengan tujuan dilakukannya Pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu untuk menambah pengetahuan guru tentang aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Tahap Persiapan

Metode yang dilakukan dalam PKM ini dengan workshop menggunakan alat bantu berupa laptop, *smartphone*, dan proyektor. Penyampaian materi dilakukan dengan ceramah, tanya jawab dan diskusi. Melalui sosialisasi ini para peserta di berikan kesempatan untuk bertanya (berdiskusi) mengenai tujuan dan minat kedepannya.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini hari rabu Januari 2026. Kegiatan ini dilakukan berupa penyampaian materi tentang media pembelajaran, yang meliputi topik : Sosialisasi penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran di SMK Hafsyah Medan. Perincian jadwal kegiatan dan materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Tabel Perincian Kegiatan PKM dan Materi

Waktu	Kegiatan	Penyaji/Pelaksana
09.00-09.30	Registrasi Peserta dan Pembagian Materi	Tim Pelaksana PKM
09.30-10.00	Penyampaian Materi : Penggunaan Media aplikasi Powtoon	Indah Mawati awati Giawa, M.Pd Jimmy Nganta Ginting.,M.Kom
10.00-11.00	Sesi Tanya Jawab dan Diskusi	Tim Pelaksana PKM
11.00-11.30	Sesi Foto Bersama	Tim Pelaksana PKM

2.2 Tahap Pelaksanaan

Peserta kegiatan PKM ini merupakan adalah guru-guru di SMK Hafsyah Medan. Kegiatan PKM dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Januari 2026 di SMK Hafsyah Medan. Jumlah peserta kegiatan sebanyak 15 orang dan pelaksana kegiatan berjumlah 5 orang yang terdiri dari 3 orang dosen tetap dan 2 orang mahasiswa S-1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia.

Dokumentasi Kegiatan PKM di SMK Hafsyah Medan



2.3 Tahap Evaluasi

Sosialisasi pemahaman keberlanjutan studi sangat bermanfaat bagi seluruh guru SMK Hafsyah Medan yang telah mengikuti kegiatan dan ikut serta aktif dalam melakukan tanya jawab melalui tim pemamparan kegiatan, dan

kegiatan ini juga membuat guru paham dan mengerti mengenai penggunaan aplikasi powtoon dalam pembuatan video animasi pembelajaran.

Dengan adanya sosialisasi penggunaan media powtoon ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga capaian pembelajaran yang ada dapat terwujud dan minat serta motivasi belajar siswa meningkat. Dengan adanya media ini guru sangat terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini para guru diharapkan mampu mengikuti perkembangan yang ada supaya tidak ketinggalan dan terus berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Maka dengan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berupa sosialisasi penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran di SMK Hafsyah Medan adalah para peserta mampu memahami bagaimana cara penggunaan aplikasi powtoon dan mengaplikasikannya dengan materi ajar yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga minat dan motivasi siswa untuk belajar semakin meningkat untuk mencapai capaian pembelajaran di sekolah.

Penggunaan Powtoon dalam pembelajaran dapat dikatakan menjadi sebuah aplikasi web yang baru dan belum banyak orang mengetahui media Powtoon ini. Pada penerapan media Powtoon tidak jauh berbeda dengan media Power Point untuk mempresentasikan suatu bahan ajar, akan tetapi Powtoon lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Permasalahan guru di sekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh guru tersebut. Media Powtoon ini bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak membuat bosan siswa karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pelajaran. Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, Adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran Powtoon sebagai jenis media pembelajaran Audio-visual yaitu sebagai berikut: Kekurangan Media Powtoon dalam pembelajaran: 1) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada. 2) Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya. 3) Membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional untuk mengoperasikannya.

Kelebihan Media Powtoon dalam pembelajaran: 1) Interaktif 2) Mencakup segala aspek Indera 3) Penggunaannya praktis 4) Kolaboratif 5) Lebih variatif 6) Dapat memberikan feedback 7) Memotivasi. Dalam pelaksanaan sosialisasi penggunaan powtoon di sekolah SMK Hafsyah Medan peserta sangat tertarik pada penggunaan powtoon. Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media Powtoon, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangan, media Powtoon ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihannya, media Powtoon ini sangatlah inovatif dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

3.2 Pembahasan

Pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini berupa Sosialisasi penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran. Dalam kegiatan pengabdian ini terdapat pemaparan materi yaitu materi pembelajaran pentingnya media pembelajaran, jenis media pembelajaran, serta fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi powtoon. Pada kegiatan pengabdian ini juga melakukan bagaimana cara membuat video animasi pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi powtoon. Langkah selanjutnya dalam sosialisasi penggunaan powtoon ini yaitu adanya sesi tanya jawab.

Dalam pelaksanaan sosialisasi ini peserta sangat antusias dalam mengikuti terkait penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran. Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah seluruh guru SMK Hafsyah Medan. Dengan adanya kegiatan ini sangat bermanfaat bagi guru maupun kepada siswa. karena sosialisasi ini dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa sehingga siswa tertarik dan berminat serta memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan dari hasil evaluasi selama kegiatan berlangsung peserta sangat aktif dan berdiskusi tentang penggunaan powtoon. Aplikasi powtoon ini sangat membantu para guru dalam merancang konsep pembelajaran melalui video animasi yang menarik sesuai dengan bidang studi yang diajarkan. Dalam penggunaan aplikasi powtoon ini perlu diketahui beberapa fitur yang dapat digunakan pada saat pembuatan video animasi pembelajaran. Dengan adanya sosialisasi ini sebagai tenaga pendidik dapat meningkatkan kualitas peserta serta mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Dari kegiatan ini diharapkan para peserta dapat mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

4. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kemurahan dan karuniaNYA kegiatan program Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul **“Sosialisasi Penggunaan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran di SMK Swasta Hafsyah Medan”** dapat dilaksanakan dengan baik dan tepat waktu. Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh tim pelaksana yang terdiri dari 3 orang dosen dan 2 orang mahasiswa jurusan S-1 Sistem Informasi.

Program Pengabdian Masyarakat ini dapat dilaksanakan berkat dukungan dan kerjasama dengan LPPM Institut Teknologi Dan Bisnis Indonesia (ITB Indonesia) serta dari berbagai pihak, oleh karena itu tim pengabdian menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada Rektor ITB Indonesia dan bagian LPPM yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian pada masyarakat, mahasiswa yang telah bersedia membantu selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, siswa dan guru SMK Hafsyah Medan dan peserta sosialisais yang telah mengundang kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga memberi manfaat bagi semua pihak..

5. KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari pengamatan yang sudah dilakukan dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu sosialisasi penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran di SMK Hafyah Medan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru dalam menggunakan media powtoon sebagai media pembelajaran.
2. Peserta dapat merancang dan membuat video pembelajaran yang menarik
3. Dengan adanya sosialisasi ini dapat menambah wawasan dan kreativitas guru memanfaatkan powtoon sebagai media pembelajaran.

Saran

Setelah menyelesaikan kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu Sosialisasi penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran di SMK Hafsyah Medan, ada beberapa saran yang dapat kami sampaikan adalah : Perlunya sosialisasi berkelanjutan tentang penggunaan powtoon ini pada setiap sekolah supaya guru mampu memanfaatkan media yang telah ada dan mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adam and others, 'Sosialisasi Dan Pelatihan Peningkatan Partisipasi Politik Dan Kebijakan Publik'.
- [2] Aenal Fuad Adam and others, 'Sosialisasi Dan Pelatihan Peningkatan Partisipasi Politik Dan Kebijakan Publik', *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6.1 (2023), 165.
- [3] Anggita, Zulfa. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7 (2), 44-52.
- [4] Deliviana, Evi. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya (pp. 1-6). Makassar, Indonesia: Universitas Negeri Makassar.
- [5] Qurrotaini, Lativa. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. Jakarta, Indonesia: Universitas Muhammadiyah Jakarta