

Sosialisasi Penggunaan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Swasta Hafsyah Medan

Indah Mawati Giawa^{1,*}, Igamawati Giawa², Jimmy Nganta Ginting¹, Faliama Zalukhu¹, Putri Wulandari Zebua¹

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia, Medan, Indonesia

²Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Manajemen Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia, Medan, Indonesia

Email: indahmawatigiawa@itbi.ac.id

(* : coresponding author)

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, 07 Januari 2025. 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: Sosialisasi; Penggunaan; Powtoon; Media; Pembelajaran

Abstract–This Community Service (PKM) activity aims to provide socialization on the use of powtoon as a learning medium at SMK Hafsyah Medan. The materials presented are: 1) learning media; 2) Types of learning media; 3) Use of the powtoon application. The training location is at SMK Hafsyah Medan with a total of 15 participants and was held on Tuesday, January 7, 2025. The method used is lecture, as well as Q&A and discussion. With the implementation of this activity, it is expected that participants are able to use and apply powtoon media in activities and it is also hoped that all SMK Hafsyah Medan teachers can determine how to design and create good lessons and innovate in the use of learning media.

Keywords: Socialization; Use; Powtoon; Media; Learning

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 penguasaan 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 pihak 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 factor 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.

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 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.

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam Metode Pelaksanaan ada beberapa Proses yang dilakukan yang pertama pembuatan kerangka Pemecahan Masalah, adapun kerangka pemecahan masalah yang dibangun adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah
 - A. Guru dan siswa kurang familiar dengan teknologi Powtoon.
 - B. Kurangnya pengetahuan tentang cara menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran.
 - C. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran karena kurangnya variasi media pembelajaran.
2. Strategi Pemecahan Masalah
 - A. Sosialisasi dan Pelatihan: Mengadakan sosialisasi dan pelatihan tentang penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran bagi guru.
 - B. Demonstrasi dan Praktik: Memberikan demonstrasi dan kesempatan praktik kepada guru dan siswa untuk membuat video Powtoon.
 - C. Pengembangan Materi: Mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan dapat diintegrasikan dengan Powtoon.
 - D. Evaluasi dan Monitoring: Melakukan evaluasi dan monitoring terhadap penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya.
3. Implementasi
 - A. Mengadakan sosialisasi dan pelatihan Powtoon bagi guru.
 - B. Memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk membuat video Powtoon.
 - C. Mengintegrasikan Powtoon ke dalam proses pembelajaran.
4. Evaluasi
 - A. Mengevaluasi efektivitas penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran.
 - B. Mengumpulkan feedback dari guru dan siswa tentang penggunaan Powtoon.
 - C. Membuat penyesuaian dan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

Metode yang dilakukan dalam PKM ini dengan workshop menggunakan alat bantu berupa laptop, smartpone, dan proyektor. Penyampaian materi dilakukan dengan ceramah, tanya jawab dan diskusi dan demosntrasi. Metode kegiatan sosialisasi penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran di SMK Swasta Hafsyah Medan dapat meliputi:

1. Penyampaian Materi: Penyampaian materi tentang Powtoon dan cara menggunakannya sebagai media pembelajaran.
2. Demonstrasi: Demonstrasi penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran.
3. Praktik: Praktik langsung membuat video Powtoon bagi guru dan siswa.
4. Diskusi: Diskusi tentang manfaat dan tantangan penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran.
5. Evaluasi: Evaluasi kegiatan sosialisasi untuk mengetahui efektivitasnya.

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. Powtoon adalah aplikasi online untuk membuat animasi yang menarik dan interaktif. Kelebihannya meliputi kemudahan penggunaan, beragam pilihan template, serta fitur animasi yang menarik. Kekurangannya adalah memerlukan internet untuk mengakses dan membuat video, serta mungkin memerlukan sedikit waktu untuk menguasai proses pembuatan video yang rumit.

4. KESIMPULAN

Dari pengamatan yang sudah dilakukan dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu sosialisasi penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran di SMK Hafsyah Medan dapat disimpulkan Dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru dalam menggunakan media powtoon sebagai media pembelajaran. Peserta dapat merancang dan membuat video pembelajaran yang menarik. Dengan adanya sosialisasi ini dapat menambah wawasan dan kreativitas guru memanfaatkan powtoon sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aenal Fuad Adam and others, Sosialisasi Dan Pelatihan Peningkatan Partisipasi Politik Dan Kebijakan Publik', *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6.1 (2023), 165.
- Anggita, Zulfa. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7 (2), 44-52.
- Deliviana, Evi. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya (pp. 1-6). Makassar, Indonesia: Universitas Negeri Makassar.
- Qurrotaini, Lativa. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. Jakarta, Indonesia: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sudi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, E-ISSN: 27, 7.