

## Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Animasi dengan Powtoon

Dwi Ratnawati\*<sup>1</sup>, Oktavia Hardiyantari<sup>2</sup>, Vivianti<sup>3</sup>, Tri Widodo<sup>4</sup>, Soraya Fatmawati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Bisnis & Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta

\*e-mail: [dwiratnawati@uty.ac.id](mailto:dwiratnawati@uty.ac.id)<sup>1</sup>, [oktavia.hardiyantari@gmail.com](mailto:oktavia.hardiyantari@gmail.com)<sup>2</sup>, [vivianti@uty.ac.id](mailto:vivianti@uty.ac.id)<sup>3</sup>, [triwidodo@uty.ac.id](mailto:triwidodo@uty.ac.id)<sup>4</sup>, [soraya.fatma@gmail.com](mailto:soraya.fatma@gmail.com)<sup>5</sup>

**Abstract:** *The development of digital technology drives innovation in education, including in delivering more interactive learning materials. However, the use of technology in learning at the elementary school level is still limited, as in SD Gambiranom, Sleman. This study aims to improve teachers' skills in creating animation-based learning media using Powtoon through a training program. The methods used include observation, interactive workshops, mentoring, and evaluation. The evaluation results showed that 85% of participants considered the training materials clear and easy to understand, 78% felt more confident in creating animated media, and 88% considered this training useful for learning. The main obstacles faced include access to devices and the internet, limited time, and adaptation to technology. To overcome these challenges, further training, infrastructure improvements, and learning communities between teachers are recommended. Thus, Powtoon training has proven effective in improving teachers' skills, which is expected to have a positive impact on the quality of learning in elementary schools.*

**Keywords:** *Animation Learning Media, Powtoon, Elementary School Teachers, Educational Technology, Teacher Training*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital mendorong inovasi dalam pendidikan, termasuk dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih terbatas, seperti yang terjadi di SD Gambiranom, Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi menggunakan Powtoon melalui program pelatihan. Metode yang digunakan mencakup observasi, workshop interaktif, pendampingan, serta evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% peserta menilai materi pelatihan jelas dan mudah dipahami, 78% merasa lebih percaya diri dalam membuat media animasi, dan 88% menganggap pelatihan ini bermanfaat bagi pembelajaran. Kendala utama yang dihadapi meliputi akses terhadap perangkat dan internet, keterbatasan waktu, serta adaptasi terhadap teknologi. Untuk mengatasi tantangan ini, disarankan adanya pelatihan lanjutan, peningkatan infrastruktur, serta komunitas belajar antar guru. Dengan demikian, pelatihan Powtoon terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru, yang diharapkan berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Animasi, Powtoon, Guru Sekolah Dasar, Teknologi Pendidikan, Pelatihan Guru

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara pengajaran dan pembelajaran. Pendidikan di abad ke-21 mendorong perlunya inovasi dalam penyampaian materi agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa (Putra dan Pratama, 2023). Di Indonesia, jumlah pengguna internet telah mencapai 212 juta orang, dengan rata-rata waktu penggunaan internet mencapai 7 jam 42 menit setiap hari (Mbukut, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat, termasuk di sektor pendidikan. Namun, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih tergolong kurang maksimal. Menurut survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023), hanya 54% guru SD yang secara aktif menggunakan teknologi dalam pengajaran, sementara sisanya masih bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan buku teks.

Kondisi serupa juga ditemukan di SD Gambiranom, Sleman, di mana sebagian besar guru masih mengandalkan metode tradisional tanpa memanfaatkan media digital secara optimal. Observasi awal mengungkapkan bahwa keterbatasan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran berbasis animasi menjadi salah satu kendala utama dalam mengadopsi teknologi dalam pengajaran. Survei dari Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan (Pusdatin) (Kemendikbudristek, 2023) terhadap 5.000 guru SD di Indonesia menunjukkan bahwa 63% guru merasa kurang percaya diri dalam membuat media pembelajaran digital, 71% masih bergantung pada ceramah, dan 58% menyatakan perlunya pelatihan khusus dalam penggunaan teknologi pendidikan. Ini menjadi tantangan bagi para guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.

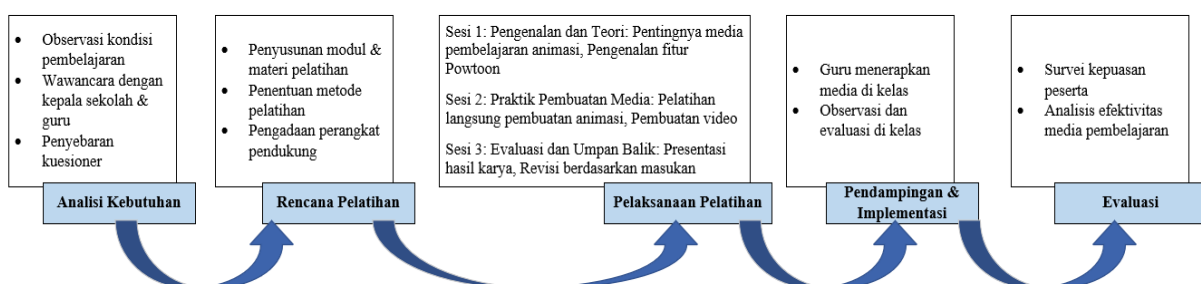
Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif adalah dengan memanfaatkan Powtoon, sebuah platform berbasis web yang memudahkan penggunaannya dalam membuat video animasi dan presentasi interaktif tanpa perlu keahlian desain grafis yang rumit. Powtoon menawarkan berbagai template, elemen animasi, dan fitur user-friendly yang sangat cocok untuk digunakan oleh para guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Sa'diyah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon dalam pembelajaran di tingkat SD dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 40% dan pemahaman konsep hingga 35% dibandingkan metode konvensional.

Untuk mengatasi permasalahan ini, kami melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi menggunakan Powtoon bagi para guru di SD Gambiranom, Sleman. Pelatihan ini bertujuan untuk memberdayakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut (Guskey, 2020), pelatihan yang efektif harus didasarkan pada praktik langsung, berorientasi pada kebutuhan yang nyata, serta dilengkapi dengan pendampingan dan evaluasi untuk memastikan implementasi yang maksimal di kelas. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru-guru SD Gambiranom akan lebih percaya diri dalam menggunakan Powtoon sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan meningkatnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah ini dapat meningkat, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

## 2. METODE

### a. Metode Pelaksanaan

Metode kegiatan adalah usaha untuk melaksanakan rencana dan kebijakan yang telah ditentukan dengan melengkapi kebutuhan alat dan bahan yang diperlukan, siapa, kapan dan bagaimana pelaksanaannya (Wijaya, 2023). Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis agar pelatihan dapat berjalan efektif dan memberikan hasil yang optimal. Alur pelaksanaan kegiatan ini dijelaskan dalam langkah-langkah berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

**b. Detail tahapan dalam pengabdian:**

**1. Observasi dan Analisis Kebutuhan**

Tahap observasi dan wawancara, Wawancara adalah teknik pengambilan data yang digunakan untuk memperoleh data awal dan menemukan pokok permasalahan (Makbul, 2021). Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek yang akan digunakan (Wahyuni, 2018), Adapun pelaksanaannya adalah:

- a. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media digital dalam pembelajaran di SD Gambiranom.
- b. Wawancara dilakukan untuk menggali kendala yang dihadapi guru dalam pembuatan media digital.
- c. Kuesioner diberikan kepada guru untuk mengukur tingkat literasi digital dan kesiapan mereka dalam mengadopsi teknologi pembelajaran.

**2. Rencana Pelatihan**

- a. Menyusun modul dan materi pembelajaran yang dilakukan oleh Tim Dosen UTY
- b. Menentukan metode pelatihan yaitu dengan model workshop
- c. Menggandakan modul pelatihan

**3. Pelatihan Berbasis Workshop**

- a. Pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop interaktif, di mana peserta tidak hanya menerima teori tetapi juga langsung mempraktikkan keterampilan yang diajarkan.
- b. Pendekatan learning by doing diterapkan agar guru dapat langsung menghasilkan produk pembelajaran selama pelatihan berlangsung.
- c. Setiap peserta diberikan modul dan video tutorial agar dapat mengulang materi secara mandiri setelah pelatihan selesai.

**4. Pendampingan dan Implementasi di Kelas**

- a. Setelah pelatihan, peserta diberikan waktu untuk menerapkan hasil pembelajaran dalam kelasnya masing-masing.
- b. Tim pengabdian melakukan pendampingan langsung, memberikan bimbingan kepada guru yang mengalami kendala dalam menggunakan Powtoon.

**5. Tindak Evaluasi**

Tahap terakhir yaitu evaluasi, Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan program yang sudah dilaksanakan (Suardipa & Primayana, 2023). Tahap ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kompetensi yang dimiliki guru setelah dilakukan pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan cara pengambilan data menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada siswa. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang terstruktur dengan alternatif jawaban (Syafitri, 2017). Kuesioner yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah sebagai berikut: 1) Seberapa jelas materi pelatihan yang diberikan?, 2) Apakah Anda memahami konsep dasar pembuatan media pembelajaran animasi menggunakan Powtoon?, 3) Seberapa mudah Anda mengoperasikan Powtoon setelah mengikuti pelatihan ini?, 4) Apakah Anda dapat membuat video pembelajaran animasi sendiri setelah pelatihan ini?, 5) Seberapa besar manfaat pelatihan ini bagi proses pembelajaran yang Anda lakukan di kelas?. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Deskriptif adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang” (Wardana, 2024). Sedangkan pendekatan kuantitatif adalah pendekatan dengan menggunakan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Afif, dkk, 2023). Skala yang digunakan dalam pengukuran adalah skala guttman. Skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, yaitu hanya terdapat dua interval seperti “setuju-tidak setuju”; “ya-tidak”; “benar-salah”; “positif-negatif”; “pernah-tidak pernah” (Mulyono, dkk, 2022).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Analisis Kebutuhan Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital**

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Gambiranom, Sleman, ditemukan bahwa mayoritas guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah rendahnya literasi digital, keterbatasan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi, serta kurangnya kepercayaan diri dalam mengadopsi teknologi pendidikan. Hasil survei dari Pusdatin Kemendikbudristek (2023) menunjukkan bahwa 63% guru SD merasa kurang percaya diri dalam menciptakan media pembelajaran digital. Ini mengindikasikan adanya kebutuhan yang mendesak akan pelatihan berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Powtoon.

Selain itu, wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru mengungkapkan bahwa mereka menyadari pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, namun merasa kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Hambatan lainnya adalah kurangnya pelatihan yang relevan dan keterbatasan waktu untuk mempelajari teknologi baru. Oleh karena itu, program pelatihan ini dirancang untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan pendekatan berbasis workshop dan pendampingan langsung.

#### **b. Implementasi di Kelas dan Dampak terhadap Pembelajaran**

Setelah pelatihan, guru-guru diberikan kesempatan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis Powtoon dalam kelas mereka. Implementasi ini didampingi oleh tim pengabdian untuk memastikan bahwa guru dapat mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama 1 hari, yaitu pada tanggal 17 April diikuti oleh guru yang berjumlah 15 orang. Berikut adalah foto-foto kegiatan yang dilaksanakan di SD Gambiranom dalam pelaksanaan pelatihan powtoon:



Gambar 2. Pemberian materi oleh Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan 1



Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan 2



Gambar 5. Pelaksanaan Pelatihan 3



Gambar 6. Pemberian materi oleh Vivianti, S.Pd., M.Pd dan Oktavia Hardiyantari, S.Pd., M.Pd



Gambar 7. Pelaksanaan Pelatihan 4

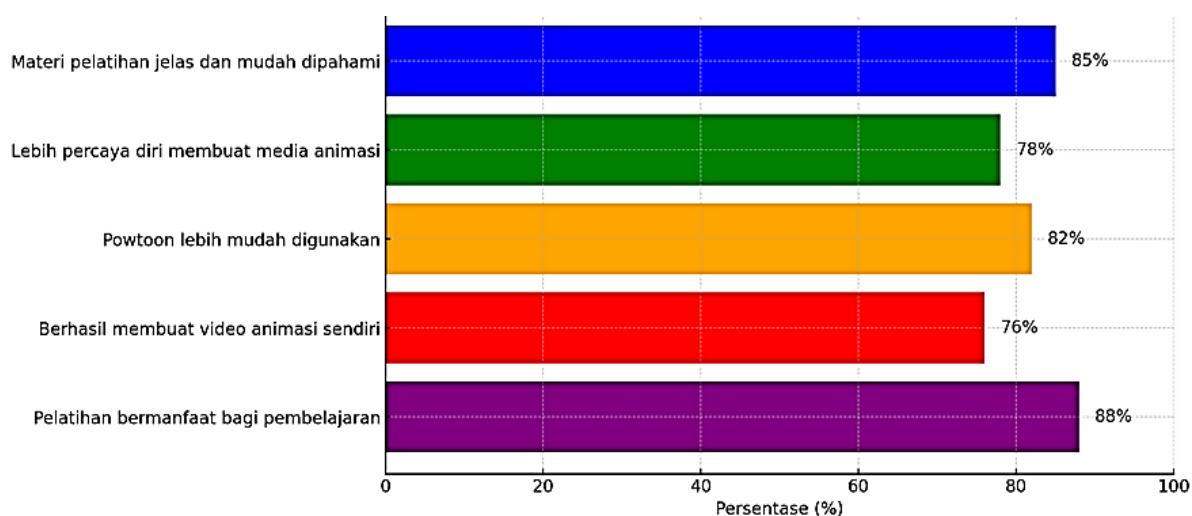


Gambar 8. Foto bersama dengan peserta pelatihan

### c. Evaluasi Efektivitas Pelatihan Powtoon dalam Meningkatkan Keterampilan Guru

Pelatihan yang dilakukan melalui pendekatan workshop memungkinkan para guru untuk belajar secara langsung dan memperoleh pengalaman praktik yang lebih mendalam. Konsep learning by doing yang diterapkan dalam pelatihan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta mengalami peningkatan dalam aspek pemahaman konsep dasar pembuatan media animasi dan keterampilan teknis dalam mengoperasikan Powtoon.

Berdasarkan kuesioner yang diberikan setelah pelatihan, ditemukan bahwa:



Gambar 9. Hasil Evaluasi

Dari grafik diatas menunjukkan bahwa (1) 85% peserta menyatakan bahwa materi pelatihan disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, (2) 78% peserta merasa lebih percaya diri dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi, (3) 82% peserta mengakui bahwa Powtoon lebih mudah digunakan dibandingkan dengan perangkat lunak animasi lainnya (4) 76% peserta berhasil membuat video pembelajaran animasi sendiri setelah pelatihan berlangsung (5) 88% peserta menilai bahwa pelatihan ini memberikan manfaat besar bagi proses pembelajaran di kelas mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan Powtoon memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi. Dengan meningkatnya kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Gambiranom.

### d. Kendala dan Tantangan dalam Penerapan Media Pembelajaran Digital

Meskipun pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Powtoon, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapannya di kelas, antara lain:

1. Akses terhadap perangkat dan internet - Tidak semua guru memiliki akses ke komputer atau jaringan internet yang memadai untuk membuat dan mengunduh video animasi.
2. Keterbatasan waktu - Guru mengalami kesulitan dalam mengalokasikan waktu untuk membuat media pembelajaran digital di tengah jadwal mengajar yang padat.
3. Adaptasi dengan teknologi - Beberapa guru masih membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan fitur-fitur yang tersedia dalam Powtoon.
4. Untuk mengatasi kendala tersebut, beberapa solusi yang dapat diterapkan antara lain:
5. Menyediakan sesi pelatihan lanjutan dan pendampingan secara berkala.

6. Memfasilitasi akses ke perangkat dan jaringan internet yang lebih baik di lingkungan sekolah.
7. Mendorong kolaborasi antar guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi.

#### **e. Implikasi dan Rekomendasi**

Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Powtoon telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis animasi. Namun, untuk memastikan dampak yang berkelanjutan, beberapa rekomendasi yang dapat diterapkan adalah:

1. Meningkatkan dukungan institusional dengan menyediakan akses yang lebih baik terhadap perangkat dan infrastruktur teknologi di sekolah.
2. Melaksanakan pelatihan lanjutan untuk memperdalam keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.
3. Mengembangkan komunitas belajar antar guru untuk berbagi pengalaman dan sumber daya dalam penggunaan media pembelajaran digital.
4. Mengadakan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa.
5. Dengan penerapan rekomendasi ini, diharapkan integrasi teknologi dalam pembelajaran di SD Gambiranom dapat terus berkembang, menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, menarik, dan efektif bagi siswa.

#### **4. KESIMPULAN**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi menggunakan Powtoon bagi guru-guru di SD Gambiranom, Sleman, telah memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan guru dalam mengadopsi teknologi pendidikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta mengalami peningkatan dalam pemahaman konsep dasar pembuatan media animasi, keterampilan teknis, serta kepercayaan diri dalam menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran. Implementasi di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi saat materi disampaikan melalui video animasi interaktif dibandingkan metode konvensional. Meskipun demikian, beberapa kendala seperti keterbatasan akses terhadap perangkat dan internet, alokasi waktu yang terbatas, serta adaptasi terhadap teknologi masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan institusional dalam bentuk penyediaan infrastruktur yang memadai, pelatihan lanjutan, komunitas belajar antar guru, serta evaluasi berkala untuk memastikan efektivitas penggunaan media animasi dalam pembelajaran. Dengan strategi berkelanjutan ini, diharapkan integrasi teknologi dalam pendidikan di SD Gambiranom dapat terus berkembang, menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menarik bagi siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma, Pendekatan, Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682-693.
- Guskey, T. R. (2020). Flip the script on change. *The Learning Professional*, 41(2), 18-22.
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Mbukut, A. (2024). Media Sosial dan Orientasi Diri Generasi Muda Indonesia Ditinjau dari Pemikiran Yuval Noah Harari: Social Media and Self-Orientation of Indonesia's Young Generation Viewed from Yuval Noah Harari's Thoughts. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 7(1), 1-10.
- Mulyono, H., Purba, N., Fikri, M. H., & Mahyani, M. (2022). PKM STRATEGI PROMOSI DALAM PEREKRUTAN CALON MAHASISWA UMN AL WASHLIYAH DI ERA INDUSTRI 4.0 DAN

- SOCIETY 5.0 DI SMA TARUNA PLUS AKTERLIS MEDAN. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 5-11.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956, 4(8), 323-329.
- Sa'diyah, F. (2024). *Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100.
- Syafitri, R. (2017). Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui strategi giving questions and getting answers pada siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2).
- Wahyuni, R. S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini Kelompok. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 4(1), 38-43.
- Wardana, V. S. (2024). Peran katekis dalam membina iman kaum muda sebagai upaya meningkatkan kehidupan menggereja. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 2(1), 127-133.
- Wijaya, N. (2023). Strategi Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Dalam Meningkatkan Pendapatan Asli Desa. *Jurnal Wahana Bina Pemerintahan*, 10(1), 42-56.