



**PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON
DI SMA NEGERI TUGUMULYO**

Supriyanto¹, Isbandiyah², Ratna Wulan Sari³

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Indonesia

Email: isbandiyahpris@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah sangat diharuskan untuk melibatkan peserta didik dengan media digital. Namun sebagian besar guru terbiasa menggunakan buku pelajaran yang diberikan oleh sekolah tanpa menggunakan sumber pembelajaran lain. Sehingga, guru hanya fokus pada topik materi yang tersedia dalam buku pelajaran yang diberikan oleh sekolah, sehingga siswa cenderung bosan dan tidak tertarik dengan apa yang diajarkan oleh guru. Solusi yang ditawarkan adalah memberikan pemahaman tentang media pembelajaran serta melatih dan mendampingi dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah sosialisasi dan latihan. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dapat disampaikan bahwa pelaksanaan “Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon di SMA Negeri Tugumulyo”, baik proses maupun hasil, dapat dikatakan berhasil dengan baik. Hal ini dilihat dari hasil evaluasi yang meliputi kehadiran peserta dalam mengikuti kegiatan, antusiasme peserta, dan tanggapan terhadap pelaksanaan kegiatan. Adapun luaran yang dihasilkan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu publikasi artikel di Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.

ABSTRACT

The learning process in schools is required to involve students with digital media. However, most teachers are used to using textbooks provided by schools without using other learning resources. So, teachers only focus on the topic of material available in the textbooks provided by the school, so students tend to be bored and not interested in what the teacher teaches. The solution offered is to provide an understanding of learning media as well as train and assist in the creation of learning media using the powtoon application. The implementation methods used are socialization and training. Based on the results of the community service activities that have been carried out, it can be said that the implementation of "Assistance in Making Learning Media Using the Powtoon Application at Tugumulyo State High School", both the process and the results, can be said to have been successful. This is seen from the results of the evaluation which includes the presence of participants in participating in the activity, the enthusiasm of the participants, and the response to the implementation of the activity. The output produced in this service activity is the publication of articles in the Journal of Community Service

KEYWORDS

Media, Pembelajaran, Powtoon

Media, Learning, Powtoon

ARTICLE HISTORY

Received 15 Maret 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 3 Juni 2025

CORRESPONDENCE : Isbandiyah @ isbandiyahpris@gmail.com



PENDAHULUAN

Teknologi saat ini berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era teknologi yang maju saat ini, siswa memerlukan kemudahan akses terhadap media pembelajaran dan teknologi yang menunjang hasil belajar dan membuat penjelasan lebih mudah dipahami. Menurut Pratama, dkk (2021:354) “di sekolah negeri dan sekolah swasta kini mulai berupaya menata ulang sistem pendidikan, banyak sekali program sekolah yang ditawarkan kepada masyarakat baik dari segi mata pelajaran utama maupun status sekolahnya (SSN, Unggul, Model, Internasional, Akselerasi, Infrastruktur).” Dengan demikian, jelas bahwa transformasi sekolah menghadapi dunia global harus dipersiapkan oleh personel yang mumpuni, dengan begitu dapat memikirkan pengembangan desain pembelajaran, memiliki kiat-kiat manajemen yang tepat, dan menghindari hambatan pedagogi. Kehadiran teknologi harus dimaknai sebagai upaya peningkatan efektivitas dan efisiensi.

Salah satu cara agar terciptanya pendidikan yang berkualitas adalah dengan terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan bertambahnya wawasan guru terhadap teknologi. Berkaitan dengan hal tersebut Meliyani, dkk (2022:267) mengemukakan bahwa kebutuhan-kebutuhan guru yang harus terpenuhi agar dapat menciptakan mutu yang tinggi pada masa sekarang dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa pada generasi sekarang. Media pembelajaran pada saat ini menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu menggunakan media digital yang dapat menunjang dalam kegiatan belajar yang setidaknya guru memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan media digital secara efektif dan efisien agar sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Namun yang terjadi kebanyakan pendidik hanya melakukan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media yang berbeda untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memilih media yang tepat dan menarik untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajarannya. Penggunaan media yang



tidak tepat dapat menimbulkan kebosanan dikalangan siswa, sehingga media dianggap kurang berhasil dan kurang bermanfaat secara maksimal. Penggunaan media yang efektif akan menjamin kelancaran proses pembelajaran. *Powtoon* merupakan salah satu contoh media pembelajaran menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Keunggulan media *powtoon* ini dapat menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan inovatif, karena adanya animasi serta terdapat musik dan gambar sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* ini dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat siswa di dalam proses pembelajaran.

Hal ini karena media pembelajaran tersebut memungkinkan peserta didik memahami materi secara lebih sistematis melalui berbagai latihan dan kuis interaktif yang disediakan, serta dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif ini, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi dengan baik dan juga terdorong untuk lebih aktif belajar. Selain itu, diharapkan juga bahwa guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi serta dapat memotivasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih dinamis, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan siswa dan guru sebagai sebuah inovasi yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran saat ini.

Berdasarkan pada analisis kebutuhan dan dilihat dari karakteristik siswa pada sekarang ini yang serba canggih kebanyakan siswa yang menyukai animasi kartun. Oleh karena itu, *powtoon* cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga perlu melakukan kegiatan berupa pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* yang berguna untuk mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi yang diajarkan dan sebagai penunjang dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Kegiatan pendampingan ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menyelesaikan masalah mitra, karena sebelumnya telah dilakukan penelitian



dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon, yang hasilnya media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon valid, praktis, dan efektif. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, diharapkan dapat membantu mempermudah proses belajar dan mengajar. Tujuan dari kegiatan ini yaitu: (1) menambah wawasan terkait media pembelajaran interaktif; (2) memberikan pemahaman terkait manfaat dan jenis-jenis media pembelajaran; (3) peserta memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah *power point* namun hal tersebut belum mampu membuat sebagian siswa menjadi fokus dan tetap dirasa membosankan; siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru tanpa adanya antusiasme atau interaksi antara guru dan siswa; media pembelajaran yang digunakan guru terkesan monoton dan tetap sebagian guru juga mengkombinasikan dengan metode ceramah meskipun telah menggunakan media pembelajaran; guru biasa menggunakan buku pelajaran yang diberikan oleh sekolah tanpa menggunakan sumber pembelajaran lain. Sehingga, guru hanya fokus pada topik materi yang tersedia dalam buku pelajaran yang diberikan oleh sekolah. Selama proses pembelajaran, siswa cenderung bosan dan tidak tertarik dengan apa yang diajarkan oleh guru. Ada juga guru yang menyatakan bahwa meskipun alat pendukung untuk menampilkan media di kelas, seperti proyektor tersedia, tetapi tidak digunakan sepenuhnya. Selain itu, dari informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* dalam mata pelajarannya.

METODE

Metode dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan dua bentuk yaitu sosialisasi dan latihan. Pada kegiatan sosialisasi mitra diberikan berbagai pemahaman mengenai media pembelajaran. Selanjutnya, pada kegiatan latihan dilakukan praktik membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon. Adapun tahapan dari metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, yaitu



tahap analisis situasi, tahap perancangan program, tahap pelaksanaan program, dan tahap evaluasi. Secara rinci diuraikan sebagai berikut.

1. **Tahap Analisis Situasi.** Pada tahap ini, tim pengusul akan melakukan analisis situasi dengan tujuan untuk menentukan mitra sasaran, baik masyarakat umum secara keseluruhan, komunitas tertentu, khalayak atau organisasi tertentu, ataupun orang-orang tertentu dalam masyarakat. Selain itu, pada tahap analisa situasi masyarakat ini juga bertujuan untuk menentukan bidang permasalahan dan mengidentifikasinya secara sistematis dan terperinci. Di samping itu, analisis situasi juga bertujuan untuk mencari informasi tentang kebutuhan mitra yang sesuai dengan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan oleh tim pengusul.
2. **Tahap Perancangan Program.** Pada tahap perancangan program ini, tim pengusul melakukan rancangan kegiatan program pengabdian dimulai dari tahap persiapan dengan melakukan diskusi internal antara tim pengusul (ketua tim dan anggota), kemudian melakukan diskusi antara tim pengusul dengan mitra mengenai rancangan program yang akan dilakukan dan target luaran dari kegiatan yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan mitra. Selain itu, pada tahap ini tim pengusul juga mencari informasi data-data tentang media-media yang selama ini digunakan.
3. **Tahap Pelaksanaan Program.** Pada tahap ini, tim pengusul akan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada guru-guru yang bertempat di SMA Negeri Tugumulyo dalam praktik dan mendampingi membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon. Adapaun metode yang akan disampaikan pada tahap pelaksanaan ini yaitu metode sosialisasi dan metode latihan. Metode sosialisasi tepat untuk digunakan sebagai upaya untuk memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran dan metode latihan dapat melatih kreativitas dan pengalaman secara langsung, sehingga peserta dapat memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Nantinya, melalui kegiatan ini para guru-guru dapat mengembangkan berbagai media

yang lebih menarik dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, melalui kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon, permasalahan mitra dapat teratasi.

4. **Tahap Evaluasi.** Pada tahap ini, tim pengusul akan melakukan evaluasi dengan tujuan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan program yang telah dilaksanakan yaitu melalui tanya jawab. Untuk melihat tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber dapat dilakukan dengan cara tanya jawab. Sedangkan untuk melihat keterampilan peserta dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dapat dilakukan dengan cara pengamatan.

Adapun partisipasi mitra dalam kegiatan program pengabdian secara rinci diuraikan dan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Uraian Kegiatan Tim Pengabdian

No.	Uraian Kegiatan Tim	Partisipasi Mitra
1.	Menyampaikan materi tentang “Media pembelajaran interaktif” dan “manfaat serta jenis-jenis media pembelajaran”	Mitra mendengarkan dan memahami informasi yang disampaikan oleh narasumber
2.	Menyampaikan tahapan dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon	<ol style="list-style-type: none"> a. Mitra mempersiapkan alat dan bahan yang sudah disediakan tim pengabdian. b. Menyimak dan memperhatikan proses langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon
3.	Praktik membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon	Mitra praktik membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon dan menerapkan media yang telah dibuat dalam setiap proses pembelajaran



Untuk keberlanjutan dari program kegiatan pengabdian ini diharapkan bahwa peserta dapat menghasilkan karya berupa media pembelajaran yang efektif dan menerapkannya dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu, keberlanjutan dari kegiatan pengabdian ini adalah peserta ditargetkan mampu membuat berbagai media pembelajaran lain yang lebih kreatif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta sesuai dengan tuntutan kurikulum. Sehingga, media yang dihasilkan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tentunya membuat peserta didik mudah memahami setiap materi yang disampaikan oleh gurunya.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan bersama tim, yang tentunya dalam tim memiliki peran dan tugas masing-masing. Secara rinci diuraikan sebagai berikut.

1. Dr. Supriyanto, M.Pd. merupakan Dosen Tetap Yayasan pada Program Studi Magister Pedagogi, Program Pascasarjana Universitas PGRI Silampari (Unpari) memiliki peran sebagai ketua dalam tim. Sebagai ketua tugas yang dikerjakannya adalah menyusun proposal pengabdian, menyusun laporan kemajuan hasil kegiatan pengabdian, menyusun laporan akhir kegiatan pengabdian, dan menyusun artikel yang akan dipublikasikan (artikel dalam jurnal nasional ber ISSN). Tidak hanya itu, sebagai ketua tim, Supriyanto juga akan menyampaikan materi tentang “Media pembelajaran interaktif” dan menilai hasil media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon.
2. Isbandiyah, M.Pd. dan Dr. Ratna Wulan Sari, M.Pd. merupakan Dosen Tetap Yayasan pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari memiliki peran sebagai anggota pengusul. Sebagai anggota pengusul, tugasnya adalah mencari narasumber untuk melatih dan mendampingi dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon serta menyampaikan materi tentang “Manfaat dan jenis-jenis media pembelajaran”. Selain itu, tugasnya adalah mengamati kegiatan pengabdian selama proses pembuatan media pembelajaran



menggunakan aplikasi powtoon untuk melihat keterampilan peserta pengabdian.

3. Adun Permadi sebagai mahasiswa Program Studi Magister Pedagogi memiliki peran sebagai mahasiswa yang bertugas memperbanyak instrumen, mengedarkan daftar hadir peserta kegiatan serta mencatat hasil kegiatan observasi selama kegiatan pengabdian berlangsung dan mendokumentasikan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk foto-foto.
4. Rifqi Galih Adha Subali sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah memiliki peranan yang penting dalam kegiatan ini yaitu bertugas untuk melatih dan mendampingi dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dan membantu anggota tim dalam mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian.

HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri Tugumulyo pada hari Kamis tanggal 14 November 2024. Kegiatan ini dibuka oleh Kepala Sekolah, Bapak Putra Sanjaya, M.Pd., dan dihadiri oleh guru-guru dari komunitas belajar SMA Negeri Tugumulyo. Secara umum kegiatan ini berjalan lancar dengan hasil yang cukup memuaskan, terlihat dari hasil evaluasi dari proses kegiatan pengabdian ini. Hasil evaluasi meliputi kehadiran peserta dalam mengikuti kegiatan, antusiasme peserta, dan tanggapan terhadap pelaksanaan kegiatan. Hasil penilaian tersebut diuraikan di bawah ini.

1. Kehadiran Peserta

Peserta yang diundang dalam kegiatan ini adalah guru SMA Negeri Tugumulyo dengan target 30 peserta. Namun, peserta yang hadir dalam kegiatan melebihi target yaitu sebanyak 46 orang (daftar hadir peserta terlampir). Artinya semangat peserta untuk menghadiri kegiatan pengabdian ini sangat baik dan yang pasti para peserta memiliki rasa ingin tahu yang kuat, terutama untuk mengetahui bagaimana cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan powtoon.

Walaupun belum semua guru hadir, namun secara keseluruhan kehadiran peserta bisa dikatakan sangat memuaskan.

2. Antusiasme Peserta dalam Mengikuti Kegiatan

Kegiatan “Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon di SMA Negeri Tugumulyo” ini diikuti oleh peserta dengan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari jumlah peserta yang hadir melebihi target dan hampir semua peserta dari awal sampai akhir kegiatan fokus memperhatikan. Bahkan, dalam sesi tanya jawab, peserta juga mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menunjukkan antusiasme mereka dan pertanyaan yang diajukan sesuai dengan realita yang ada di bidang pendidikan. Data hasil penilaian terhadap antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel Antusiasme Peserta dalam Mengikuti Kegiatan

No	Aspek yang Diamati	Nilai					Jumlah
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang	
1	Perhatian selama kegiatan berlangsung	√					5
2	Keterlibatan dalam tanya jawab		√				4
3	Semangat peserta dalam mengajukan pertanyaan terkait materi			√			3
4	Kerja sama peserta selama kegiatan		√				4
Skor yang Diperoleh							16

Keterangan:

Sangat baik skornya : 5

Baik skornya : 4

Cukup skornya : 3

Kurang skornya : 2

Sangat kurang skornya : 1

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

Tabel dan hasil perhitungan persentase di atas, menunjukkan bahwa secara keseluruhan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan “Pendampingan



Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon di SMA Negeri Tugumulyo” yang diselenggarakan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas PGRI Silampari dapat dikatakan baik. Hal ini sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu antusiasme peserta mengikuti kegiatan dalam kategori baik. Selain itu, jika dilihat dari pertanyaan yang diajukan beberapa peserta kepada narasumber sudah sesuai dengan materi yang telah disampaikan, yaitu tentang media pembelajaran. Dengan demikian, jelas bahwa antusiasme peserta mengikuti kegiatan dalam kategori baik.

3. Tanggapan Peserta terhadap Pelaksanaan Kegiatan

Kepala sekolah dan seluruh peserta yang hadir pada kegiatan pengabdian menanggapi positif kegiatan “Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon di SMA Negeri Tugumulyo” ini. Hal ini terlihat dari kehadiran dan antusiasme peserta dalam kegiatan pengabdian tersebut.

4. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini, baik proses maupun hasil, dapat dikatakan berhasil dengan baik. Dari jumlah peserta menunjukkan bahwa yang hadir sangat memuaskan karena melebihi target. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini didukung oleh kepala sekolah yang dibuktikan dengan surat pernyataan kesediaan menjadi mitra.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, secara umum difokuskan pada media pembelajaran, yang diberikan dalam bentuk sosialisasi dan latihan. Sosialisasi diberikan untuk mengingatkan kepada peserta yang mayoritas guru senior tentang pemahaman mereka terhadap media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dengan cara ceramah dan tanya jawab. Ketika pelaksanaan ceramah berlangsung, pemberian materi ditekankan pada pentingnya, manfaat, dan jenis-jenis media pembelajaran. Para peserta diberikan penjelasan tentang apa media dan apa manfaatnya, serta jenisnya yang berkaitan dengan teknologi mutakhir dengan tujuan agar peserta memahami

konsep media pembelajaran. Setelah sosialisasi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, antusiasme peserta untuk bertanya dalam kategori baik.

Untuk memberikan pemahaman tentang media pembelajaran yang berbasis teknologi dilakukan dengan memberikan materi. Materi tersebut disampaikan oleh dua narasumber yaitu: Dr. Supriyanto, M.Pd. dan Isbandiyah, M.Pd. Untuk materi pertama disampaikan oleh Dr. Supriyanto, M.Pd. tentang media pembelajaran interaktif. Untuk materi kedua disampaikan oleh Isbandiyah, M.Pd. dengan judul “manfaat dan jenis-jenis media pembelajaran”.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat dikatakan bahwa secara umum kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat yang cukup besar kepada peserta dan juga SMA Negeri Tugumulyo. Melalui kegiatan ini, peserta dapat mengerti bahwa membuat media pembelajaran sekarang lebih mudah dengan bantuan berbagai aplikasi yang mendukung.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMA Negeri Tugumulyo ini dilakukan secara tim yang terdiri dari dua dosen dan dua mahasiswa. Kolaborasi antara program pascasarjana dengan program sarjana di lingkungan Universitas PGRI Silampari. Selain tim inti, kegiatan pengabdian ini juga dihadiri oleh Bapak Agus Susilo, M.Pd. yang juga menyampaikan materi tentang media pembelajaran kaitannya dengan sekolah penggerak dan kurikulum merdeka yang memang diterapkan di SMA Negeri Tugumulyo. Hadirnya Bapak Agus Susilo tersebut menambah lengkapnya uraian materi yang disampaikan



kepada peserta terkait media pembelajaran. Sehingga dapat menambah wawasan yang diperoleh para peserta kegiatan.

Kemudian terkait dengan latihan atau praktik membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon ini membutuhkan beberapa fasilitas, yaitu komputer atau laptop; jaringan internet, dan infocus (untuk menampilkan dan menunjukkan langkah-langkah serta cara membuat media pembelajaran menggunakan powtoon). Fasilitas yang dibutuhkan tersebut ternyata tidak mendukung kelancaran dalam praktik membuat media pembelajaran dengan powtoon, sebab ketika kegiatan berlangsung wilayah Tugumulyo dan sekitarnya termasuk di SMA Negeri Tugumulyo sedang terjadi pemadaman listrik, sehingga wifi tidak berfungsi dan internet sangat terbatas. Selain itu, para peserta pengabdian adalah guru-guru senior yang secara umum kesulitan dalam mengoperasikan komputer atau laptop, ditambah lagi ketika pengabdian berlangsung dari 46 peserta kegiatan hanya tersedia tiga laptop di dalam ruangan. Sehingga kegiatan praktik membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon di hari pertama tidak maksimal. Selanjutnya sesuai dengan uraian tugas tim pengabdian, tim yang terdiri dari Rifqi Galih dan Fitriyandela mendampingi guru yang mahir dalam mengoperasikan komputer untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon, yang harapannya setelah ada guru yang bisa membuat media pembelajaran dengan powtoon, guru tersebut dapat menyampaikan dan mengajarkan kepada guru-guru yang lain di SMA Negeri Tugumulyo.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon di SMA Negeri Tugumulyo” telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Para guru menunjukkan sikap antusias yang baik dalam mengikuti kegiatan tersebut. Kegiatan ini dapat menjadi langkah awal untuk memperkenalkan teknologi dalam dunia pendidikan di SMA Negeri Tugumulyo. Agar kegiatan serupa dapat lebih



efektif, untuk selanjutnya diharapkan ada pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, juga diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam hal fasilitas teknologi, seperti peningkatan koneksi internet dan penyediaan perangkat yang memadai, agar para guru dapat lebih maksimal dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 117–129.
- Agustiyani, T., Hartati, T. & Amalia, D. (2022). Sistem Pembelajaran E-learning Menggunakan Metode ADDIE di SDIT Kabupaten Cirebon. *Jurnal Eduprof: Islamic Education Journal*, 4(1).
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52.
- Meliyani.R.A, Mentari D, & Syabani P.G (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(2), 264–274.
- Pratama, R. E., Mulyati, S., & Susanto, I. (2021). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 354.
- Purwanto, A., Risdianto, E., Putri, D. H., Masito, F., & Oka, I. G. A. A. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Powtoon Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sman 4 Kepahiang. *Darmabakti: Jurnal Inovasi Pengabdian dalam Penerbangan*, 1(2), 114–120.
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Sholihah, I. N., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(2), 50–58.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Meida Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.