

PEMBERDAYAAN GURU SMP DALAM PEMANFAATAN POWTOON UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AUDIO VISUAL

Aida Azizah¹, Evi Chamalah², Turahmat³, Oktarina Puspita
Wardani⁴, Leli Nisfi Setiana⁵, Meilan Arsanti⁶, Andi Maulana⁷,
Mochamad Abdul Basir⁸, Cahyo Hasanudin⁹

¹Universitas Islam Sultan Agung. Email: aidaazizah@unissula.ac.id

²Universitas Islam Sultan Agung. Email: chamalah@unissula.ac.id

³Universitas Islam Sultan Agung. Email: lintangsastra@unissula.ac.id

⁴Universitas Islam Sultan Agung. Email: oktarinapw@unissula.ac.id

⁵Universitas Islam Sultan Agung. Email: lelinisfi@unissula.ac.id

⁶Universitas Islam Sultan Agung. Email: meilanarsanti@unissula.ac.id

⁷Universitas Islam Sultan Agung. Email: andimaulaba@unissula.ac.id

⁸Universitas Islam Sultan Agung. Email: abdulbasir@unissula.ac.id

⁹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: cahyo.hasanudin@ikipgribojonegoro.ac.id

ABSTRACT

The integration of digital tools in education plays a crucial role in enhancing a more interactive and captivating learning experience. Nonetheless, the application of the Powtoon tool by educators remains insufficiently utilized due to inadequate practical training opportunities. To tackle this challenge, this community-oriented project was implemented, which involved training and coaching on how to effectively use Powtoon to create audiovisual comic materials through a collaborative approach. The outcomes of this initiative indicate that educators gained proficiency in using Powtoon, designing learning storyboards, and generating audiovisual comic materials. Furthermore, 85 percent of the attendees managed to create their own storyboards, while 80 percent effectively produced educational media. This project also motivated teachers to start incorporating digital media into their instruction, thus enhancing the engagement and interactivity of the learning experience.

Keywords: *Educators, Powtoon, Educational Media, Audiovisual Comics*

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan menjadi salah satu elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, pemanfaatan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran oleh guru masih belum optimal karena terbatasnya pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Powtoon dalam pengembangan media komik audio visual dengan pendekatan partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh keterampilan dalam mengoperasikan Powtoon, menyusun storyboard pembelajaran, serta mampu menghasilkan media komik audio visual. Selain itu, sebanyak 85% peserta mampu menyusun storyboard dan 80% peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran. Kegiatan ini juga mendorong guru untuk mulai memanfaatkan media digital dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: *guru, Powtoon, media pembelajaran, komik audio visual*

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, serta membentuk kemampuan berpikir dan apresiasi terhadap karya sastra. Seiring dengan dinamika perkembangan zaman, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lagi bersifat konvensional atau tetap, melainkan terus mengalami transformasi yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kemajuan teknologi yang semakin pesat. Proses pembelajaran kini dituntut untuk lebih adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan era digital, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta efektivitas belajar peserta didik (Nurjanah & Halidjah, 2024).

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi dalam penyajian materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung keterlibatan peserta didik. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi tersebut masih belum optimal, sehingga pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan kurang mampu menarik minat belajar peserta didik.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran digital adalah Powtoon, yaitu platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dan presentasi interaktif (Hidayati, 2023). Pemanfaatan Powtoon dalam pembelajaran dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Yulistina et al., 2023). Dengan fitur visual dan audio yang menarik, Powtoon dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Namun, dalam praktiknya penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran masih belum optimal (Muzakki & Arwin, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum berjalan maksimal. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

SMP IT Nurul Islam Tenganan sendiri telah memiliki fasilitas digital yang cukup mendukung proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar guru belum memanfaatkan aplikasi Powtoon sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Dalam praktiknya, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan media yang terbatas pada PowerPoint sederhana atau buku paket, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Kondisi tersebut juga sejalan dengan tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP yang masih dihadapkan pada rendahnya minat baca serta kurangnya daya tarik terhadap materi berbasis teks konvensional. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyajikan materi secara inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa (Rahmawati, 2023).

Berpijak dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian, terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh guru, yaitu keterbatasan penguasaan

teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, masih minimnya inovasi media pembelajaran berbasis visual dan audio menyebabkan materi pembelajaran cenderung disampaikan secara konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual-auditori.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya yang lebih sistematis dan kolaboratif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan pembelajaran berbasis digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penyelenggaraan pelatihan pemanfaatan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pengabdian ini. Pelatihan ini mencakup kegiatan sosialisasi, pengenalan fitur Powtoon, serta latihan praktis dalam mengembangkan komik audio visual, termasuk teknik pembuatan media serta strategi integrasinya ke dalam kurikulum pembelajaran.

Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan intensif, guru diharapkan mampu menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Powtoon yang dapat digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan kebutuhan nyata siswa dan guru, dengan tujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam pengembangan media digital yang edukatif dan kontekstual. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, tetapi juga mendukung penguatan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru secara berkelanjutan (Nugroho, 2024).

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode deskriptif, yaitu metode yang digunakan untuk menyelidiki keadaan atau kondisi tertentu yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan (Lestari, 2023). Sumber data dalam kegiatan ini berupa data primer yang diperoleh melalui observasi langsung selama pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan melalui pelatihan pemanfaatan Powtoon untuk pengembangan media komik audio visual bagi guru SMP IT Nurul Islam Tengaran Kabupaten Semarang pada hari Selasa tanggal 7 Agustus 2025 dengan melibatkan tim yang terdiri atas dosen, tata usaha, serta mahasiswa FKIP Universitas Islam Sultan Agung.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: *Pertama, Tahap Persiapan*, kegiatan persiapan dilakukan melalui koordinasi bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kesiapan guru, serta penyusunan modul pelatihan, instrumen evaluasi, dan penyiapan sarana pendukung kegiatan. *Kedua, Tahap Pelaksanaan Kegiatan*, pada tahap ini adalah kegiatan inti yang dilaksanakan melalui sosialisasi, pelatihan teknis penggunaan Powtoon, serta workshop pengembangan media komik audio visual. Dalam kegiatan ini, peserta memperoleh materi, melakukan praktik langsung, serta diberi kesempatan untuk menghasilkan produk media pembelajaran. *Ketiga, Tahap Pendampingan*, pada tahap pendampingan dilakukan untuk membantu peserta dalam menyempurnakan produk yang telah dibuat. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui

observasi terhadap proses dan hasil kegiatan guna mengetahui peningkatan kemampuan peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh guru SMP IT Nurul Islam Tenganan Kabupaten Semarang. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan, dan pendampingan, sebagaimana telah dirancang pada metode pelaksanaan.

1) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kesiapan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Dari hasil identifikasi tersebut diketahui bahwa sebagian besar guru masih belum familiar dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebanyak 78% guru belum mengenal aplikasi Powtoon dan 85% guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2) Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya media pembelajaran digital serta pemanfaatan Powtoon dalam pembelajaran. Setelah itu, peserta mulai melakukan praktik penggunaan aplikasi secara langsung. Guru mencoba berbagai fitur dalam Powtoon untuk merancang media pembelajaran, mulai dari penyusunan storyboard hingga pembuatan komik audio visual sederhana. Selama kegiatan berlangsung, peserta terlihat cukup antusias, terutama pada saat sesi praktik dan workshop. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam bertanya, berdiskusi, serta mencoba fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Powtoon.



Gambar 1. Sesi penyampaian materi dan pelatihan pemanfaatan Powtoon

3) Tahap Pendampingan

Pada tahap pendampingan, peserta dibimbing untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan ini membantu peserta dalam mengatasi kendala yang muncul selama proses pembuatan media. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan Powtoon mengalami peningkatan, di mana

seluruh peserta sudah mampu mengoperasikan Powtoon secara dasar, 75% guru mampu menyusun storyboard pembelajaran, dan 70% peserta berhasil membuat draft komik audio visual.

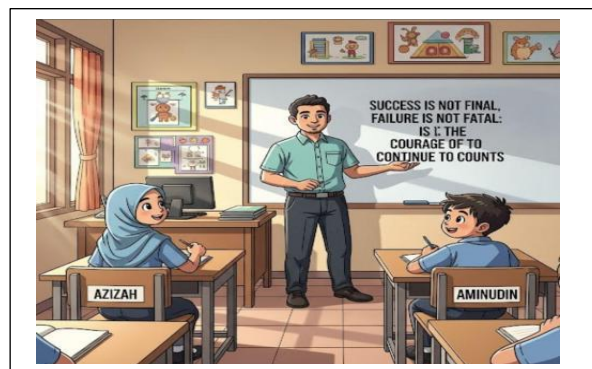
Melalui kegiatan ini, guru mulai memiliki kemampuan awal dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital serta memiliki gambaran untuk menerapkannya dalam pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa tahap pendampingan memiliki peran penting dalam mendukung keberlanjutan hasil pelatihan.



Gambar 2. Pendampingan pembuatan media Powtoon

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa setiap tahapan pelaksanaan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi guru. Tahap pelatihan membantu guru memahami penggunaan Powtoon, sedangkan tahap pendampingan membantu guru dalam menyempurnakan media pembelajaran yang dihasilkan. Selain itu, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mulai mampu mengintegrasikan Powtoon dalam pembelajaran melalui pengembangan media komik audio visual.

Pelaksanaan pelatihan yang disertai praktik langsung mendorong keterlibatan aktif peserta selama kegiatan berlangsung. Keterlibatan ini membantu peserta memahami materi dengan lebih baik, karena mereka tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga langsung mencoba penggunaan Powtoon dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang menggabungkan unsur teknologi, pedagogi, dan konten dapat berjalan lebih efektif (Hasanah, 2021). Berikut adalah hasil tangkap layar yang dihasilkan oleh salah satu peserta



Gambar 3. Hasil pembuatan media Powtoon

Salah satu hasil karya yang dihasilkan oleh peserta pelatihan adalah media pembelajaran berbentuk komik audio visual yang dikembangkan menggunakan Powtoon. Gambar di atas menampilkan ilustrasi suasana pembelajaran di dalam kelas dengan interaksi antara guru dan siswa yang dikemas secara visual dan naratif.

Berdasarkan tangkapan layar yang ditampilkan, terlihat seorang guru sedang menyampaikan materi di depan kelas dengan pendekatan komunikatif, sementara siswa tampak aktif memperhatikan dan merespons. Pada papan tulis ditampilkan kutipan motivasi berbahasa Inggris, yaitu *"Success is not final, failure is not fatal: it is the courage to continue that counts."* Penyajian kutipan tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan aspek afektif, khususnya dalam menanamkan nilai motivasi dan karakter.

Dari perspektif teori pembelajaran multimedia, karya ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dalam perkembangan kajian mutakhir masih menjadi landasan utama dalam desain pembelajaran digital. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa integrasi teks, gambar, dan audio dalam satu media dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi belajar siswa (Mayer, 2021). Dalam media yang dibuat, peserta telah memadukan unsur visual, teks, dan audio secara terpadu sehingga mendukung pemrosesan informasi melalui saluran visual dan verbal.

Selain itu, penggunaan cerita dalam bentuk komik audio visual juga selaras dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang menekankan keterkaitan materi dengan konteks nyata. Studi terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa karena materi disajikan dalam situasi yang familiar (Hidayat et al., 2020). Dalam media ini, suasana kelas yang ditampilkan mencerminkan lingkungan belajar sehari-hari siswa, sehingga membantu mereka dalam mengonstruksi pengetahuan secara lebih bermakna.

Dari sisi desain, media ini juga telah menerapkan prinsip-prinsip dalam *Multimedia Learning Principles*, khususnya prinsip koherensi, kontiguitas, dan segmentasi. Penelitian dalam satu dekade terakhir menegaskan bahwa penyajian informasi yang sederhana, terstruktur, dan tidak berlebihan dapat mengurangi beban kognitif siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Mayer, 2021). Tata letak yang rapi, penggunaan warna yang harmonis, serta fokus pada interaksi utama menunjukkan bahwa peserta telah memahami prinsip desain pembelajaran digital yang baik.

Lebih lanjut, penggunaan media berbasis teknologi seperti Powtoon mendukung pengembangan kompetensi guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Hal ini sejalan dengan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* yang menekankan pentingnya integrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penguasaan TPACK oleh guru berkontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran digital dan inovasi pembelajaran di kelas (Chai et al., 2019).

Dengan demikian, hasil karya peserta menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan aplikasi, tetapi juga memperkuat kemampuan pedagogis dalam merancang media pembelajaran

yang efektif. Integrasi antara aspek visual, audio, dan konteks pembelajaran serta didukung oleh landasan teori mutakhir menjadi indikator keberhasilan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

SIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pelatihan pemanfaatan Powtoon dalam pengembangan media komik audio visual bagi guru SMP IT Nurul Islam Tengaran Kabupaten Semarang menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru, terutama dalam aspek literasi digital dan pedagogik. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam mengoperasikan Powtoon, di mana seluruh peserta sudah mampu menggunakan aplikasi secara dasar, 85% peserta mampu menyusun storyboard pembelajaran, dan 80% peserta berhasil menghasilkan media komik audio visual. Pelatihan yang disertai praktik langsung dan pendampingan juga membantu meningkatkan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Guru tidak hanya memahami penggunaan teknologi, tetapi juga mulai mampu menerapkannya dalam pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

DAFTAR RUJUKAN

- Chai, C. S., Koh, J. H. L., & Tsai, C.-C. (2019). *A review of technological pedagogical content knowledge (TPACK) research: Trends, gaps, and future directions*. *Educational Technology & Society*, 22(1), 1-20.
- Hidayat, R., Hasanah, U., & Fahmi, A. (2020). *Pengaruh contextual teaching and learning terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 112-121.
- Hidayati, N., & Prabowo, A. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Bahasa*. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran*, 11(2), 101-115.
- Lestari, R. D. (2023). *Penerapan Metode Deskriptif dalam pengabdian Masyarakat*. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5 (1), 78-90.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Muzakki, A., & Arwin. (2023). *Peningkatan hasil belajar terpadu siswa menggunakan problem-based learning berbantuan media Powtoon di kelas V sekolah dasar*. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(3).<http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i3.14946>
- Nugroho, A. S. & Widiastuti, R. (2024). *Powtoon sebagai Alat untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa dalam Pembelajaran*. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12 (1), 75-90.

- Nur DS, Y., Sadiyah, T. L., Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Damayanti, R. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(4), 919-930. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i4-2>
- Nurjanah, S., & Halidjah, S. (2024). Permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia dan upaya dalam menghadapi era Society 5.0 pada peserta didik sekolah dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 7(1), 1-12.
- Rahmawati, N. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Edukasi*, 10 (1), 65-67.
- Sari, D.P., & Hidayati, N. (2023). Komik Audio Visual sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10 (2), 150-165