



## Pelatihan Penggunaan Powtoon dalam Pembelajaran: Program Pemberdayaan Guru di SDN Tambelang I Kabupaten Probolinggo

Rizqi Putri Nourma Budiarti <sup>1</sup>, Afib Rulyansah <sup>2\*)</sup>, Nailul Authar <sup>3</sup>, Rachma Rizqina Mardhotillah <sup>4</sup>,  
Choirun Nisa Afidatus Zahro <sup>2</sup>

Published online: 05 November 2022

### ABSTRACT

Educators in the 21st century must be familiar with and proficient in the use of relevant technology in the classroom. In line with that, the pedagogical approach of the 2013 curriculum requires educators to have a strong understanding of technology, especially in terms of creating interesting learning media. Unfortunately, many educators have not received adequate preparation to use digital resources at SDN Tambelang I, Krucil District, Probolinggo Regency. As a possible response to this issue, we propose a mentoring program in which elementary school (SD) student teachers are guided through the entire process of creating a Powtoon animation, from the introduction of the software to the final assessment of its effectiveness. This Community Service Initiative (PKM) is intended to assist fifth graders at SDN Tambelang I, Krucil District, Probolinggo Regency in creating Powtoon teaching materials for use in 2013 curricular thematic learning. We use a mix of classroom instruction and hands-on practice to achieve our goals. During the conducting phase, information about the importance of media is presented, Powtoons are introduced, and participants are given the opportunity to practice their new skills through exercises. Most of the PKM training participants (97.2%) did not know Powtoon media at all, even more (97.2%) failed to achieve meaningful learning outcomes. A total of 82.4% of individuals showed a significant improvement in their ability to make Powtoons after using this PKM. This PKM exercise is useful for helping educators in making technology-based learning, such as those made with the Powtoon educational software.

Keywords: the learning of the twenty-first century, music company, in powtoon media

**Abstrak:** Proses pembelajaran Pendidik di abad 21 harus terbiasa dan mahir dalam penggunaan teknologi yang relevan di dalam kelas. Sejalan dengan itu, pendekatan pedagogis kurikulum 2013 mengharuskan pendidik memiliki pemahaman yang kuat tentang teknologi, terutama dalam hal menciptakan media pembelajaran yang menarik. Sayangnya, banyak pendidik belum mendapatkan persiapan yang memadai untuk menggunakan sumber daya digital di SDN Tambelang I Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo. Sebagai tanggapan yang mungkin untuk masalah ini, kami mengusulkan program pendampingan di mana guru siswa sekolah dasar (SD) dipandu melalui seluruh proses pembuatan animasi Powtoon, mulai dari pengenalan perangkat lunak hingga penilaian akhir efektivitasnya. Prakarsa Pengabdian Masyarakat (PKM) ini dimaksudkan untuk membantu siswa kelas V SDN Tambelang I Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo dalam membuat bahan ajar Powtoon untuk digunakan dalam pembelajaran tematik kurikuler 2013. Kami menggunakan campuran instruksi kelas dan praktik langsung untuk mencapai tujuan kami. Selama fase pelaksanaan, informasi tentang pentingnya media disajikan, Powtoon diperkenalkan, dan peserta diberi kesempatan

untuk melatih keterampilan baru mereka melalui latihan. Sebagian besar peserta diklat PKM (97,2%) sama sekali tidak mengetahui media Powtoon, bahkan lebih (97,2%) gagal mencapai hasil belajar yang bermakna. Sebanyak 82,4% individu menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuannya membuat Powtoon setelah menggunakan PKM ini. Latihan PKM ini berguna untuk membantu para pendidik dalam membuat pembelajaran berbasis teknologi, seperti yang dibuat dengan software pendidikan Powtoon.

Kata kunci: the learning of the twenty-first century, perusahaan musik, di media powtoon.

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>4</sup>Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

\*) *corresponding author*

Afib Rulyansah  
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,  
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses memberikan pengetahuan kepada siswa. Setiap langkah dalam proses pembelajaran tergantung pada langkah sebelumnya. Mengintegrasikan konsep-konsep yang sebelumnya terpisah menjadi satu kesatuan yang koheren adalah tujuan membuat hubungan antar konsep. Gambaran yang lebih besar tentang bagaimana pembelajaran dilakukan dapat dirinci menjadi bagian-bagian komponennya, yang meliputi tujuan pembelajaran, bahan ajar, teknik, sumber belajar, media pembelajaran, penilaian pembelajaran, dan pelaku pembelajaran (baik guru maupun siswa). Namun, tantangan dalam proses pendidikan, perubahan kurikulum seperti itu, sayangnya tidak jarang terjadi. Semua revisi dan pemutakhiran kurikulum ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan standar keunggulan pendidikan (Kurniawati, 2022; Purnasari & Sadewo, 2021; Rulyansah & Wardana, 2020).

Penggunaan media dalam pendidikan dapat memfasilitasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Fotkian, 2021). Namun pada kenyataannya, pendidik jarang menggunakan media yang tersedia. Contoh penyebab kebosanan siswa saat belajar. Akibatnya, masalah ini tetap ada, karena instruktur kelas jarang mencoba pendekatan baru, terutama dalam hal memperoleh bahan ajar. Ketidaktifan di antara siswa adalah masalah, salah satu kemungkinan penyebabnya adalah terbatasnya adopsi sumber daya instruksional digital. Jadi, meningkatkan pendidikan membutuhkan media yang lebih canggih (Hadipuro, 2022; Lisapaly, 2022; Rulyansah & Hasanah, 2018).

Karena kurikulum 2013 sangat terkait dengan penggunaan teknologi, sejak awal proses saat perangkat pembelajaran pertama kali dikembangkan, guru perlu memiliki pemahaman dan kemahiran mendalam tentang TI (Yuniarti et al., 2021). Demikian pula, dalam konteks media pembelajaran, pendidik ditugaskan untuk menciptakan materi yang independen dan bergantung pada proyeksi, dengan yang terakhir harus dimodifikasi untuk memenuhi tuntutan teknologi zaman yang ditentukan oleh globalisasi (Balik, 2021). Siswa di sekolah dasar tahun 2013 mengikuti kurikulum yang menekankan pendekatan saintifik terhadap pendidikan berdasarkan empat pilar pengalaman belajar dasar (bertanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan berkomunikasi) dan mengintegrasikan semua elemen tersebut ke dalam satu proses pembelajaran yang mulus. Selain itu, ujian tersebut mencakup lebih banyak landasan daripada yang dilakukan dalam kurikulum lama, dengan mempertimbangkan bakat emosional, intelektual, dan fisik. Tujuan dari semua inisiatif ini adalah untuk meningkatkan standar pendidikan. Penelitian telah menunjukkan bahwa kurangnya aktivitas fisik siswa adalah masalah serius (Asri & Lely Octaviana, 2021; Hidayatullah, 2021; Jeki & Rizki, 2021; Maulina et al., 2022). Selanjutnya, penelitian eksperimental tentang nilai media pembelajaran menunjukkan relevansi pengembangan media pembelajaran seiring dengan konten dan dalam konteks penerapannya pada kurikulum (2013) (Ginting, 2021; Maulani et al., 2022; Ramadhan & Khairunnisa, 2021). Media pembelajaran berbasis digital dipelajari untuk mengatasi masalah yang terkait dengan siswa yang tidak terlibat, dan pengaruhnya terhadap hasil belajar yang berbeda dari KKM juga telah diselidiki (Maulani et al., 2022; Rulyansah, Asmarani, Mariati, et al., 2022; Saputra & Pasha, 2021).

Kebosanan belajar yang disebabkan oleh kurikulum yang berulang atau percakapan sepihak, dapat menyebabkan kurangnya partisipasi dari siswa (Sudarma, 2021). Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa sebagian besar pengajaran di kelas terdiri dari instruktur baik yang menguraikan konsep atau menugaskan siswa latihan mengisi kekosongan (LKS). Buku pembelajaran kurikuler 2013 menjelaskan bahwa substansi materi pembelajaran cenderung kurang, sehingga dapat menimbulkan kesalahpahaman baik dari pihak siswa maupun pengajar. Karena pendidik masih bingung dengan sumber daya di bawah standar, media yang dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa atau menginspirasi mereka untuk belajar tidak dapat diterapkan secara efektif di dalam kelas. Kurangnya pemanfaatan bahan ajar dan kurangnya pemahaman terhadap kurikulum 2013 dari pihak guru dapat menghambat kemajuan siswa. Jika siswa tidak termotivasi untuk belajar karena faktor-faktor ini, maka pendidikan akan menderita (Anitasari & Utami, 2022; Fatimah et al., 2022; Lestari et al., 2021; Rulyansah & Hayukasari, 2018).

Peran pengajar dalam mengimplementasikan media ke dalam kelas tidak lepas dari persoalan siswa tidak diajak belajar. Jika seorang guru banyak akal dalam memasukkan media yang relevan ke dalam pelajaran, mereka lebih mungkin untuk menarik minat siswa mereka dalam materi yang diajarkan. Penggunaan media guru harus konsisten dengan pendekatan yang dilakukan. Hal ini disebabkan bagaimana produksi media tidak selalu selaras dengan kebutuhan kurikulum. Jadi, terserah para pendidik untuk lebih inovatif dengan cara mereka menggunakan dan menciptakan bentuk-bentuk baru media pendidikan. Menurut penelitian, ketika guru menggunakan media pembelajaran, siswa menjadi lebih terlibat dalam materi yang diajarkan (Hasmiza & Romelah, 2022; Maola et al., 2022; Rulyansah, 2022; Sofiarini & Rosalina, 2021).

Untuk mengidentifikasi isu-isu mitra, studi situasi harus dilakukan, yang melibatkan pergi ke tempat-tempat di mana masalah telah memanifestasikan dirinya (organisasi layanan masyarakat tersebut), mengamati sekolah dasar di lingkungan Gugus 1, dan menyebarkan kuesioner ke sekolah-sekolah tersebut. Permasalahan tersebut antara lain kurangnya 1) sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, 2) akses terhadap pengetahuan ilmiah yang kreatif dan media pembelajaran berbasis teknologi, dan 3) pendidik yang mumpuni untuk menyampaikan konten tersebut. 4) keterampilan dan pengetahuan sehubungan dengan bentuk-bentuk pendidikan baru yang inovatif yang perlu dimasukkan ke dalam kurikulum 2013, 5) kemampuan menerapkan kurikulum 2013 secara ilmiah, yang memerlukan penguasaan TI dalam konstruksi perangkat pembelajaran, 6) Keahlian kemampuan guru SD dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis IT (Apriani et al., 2021; Rulyansah, Asmarani, & Mariati, 2022; Widiyanto, 2021).

Setelah pembahasan selesai, hal-hal berikut telah diidentifikasi sebagai masalah mendesak: 1) Jika Anda ingin membantu Bupati Probolinggo dalam pengadaan sarana dan prasarana, harus mengajukan proposal kepadanya. Prasarana khusus sekolah Pelatihan dan workshop alternatif model pembelajaran kreatif, 2) pelatihan pembuatan perangkat pembelajaran Kurikulum 2013 telah dilaksanakan dengan penekanan pada penggunaan pendekatan saintifik dan model pembelajaran. Mengingat latar belakang ini, tim yang diusulkan dan mitranya telah menetapkan serangkaian masalah berbasis penilaian sebagai prioritas utama mereka. Masalah-masalah ini belum terpecahkan. Belum ada Bantuan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon yang termasuk dalam Kurikulum Pembelajaran SD Tahun 2013 di Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.

Tim Pengusul mengidentifikasi masalah yang paling mendesak dan mengembangkan rencana untuk mengatasinya secara langsung. Diantaranya adalah 1) memfasilitasi kerjasama sekolah dengan komite sekolah dalam rangka pengadaan alat/media pembelajaran; 2) akan membantu dalam mendapatkan LCD dan komputer, 3) kami akan menunjukkan cara membuat bahan ajar dan media menggunakan TIK; 4) akan menunjukkan cara menyebarkan berita tentang semua hal baru yang keren ini dengan mempersiapkan pendidik sekolah dasar untuk menggunakan bahan ajar berbasis Powtoon secara efektif diusulkan sebagai solusi untuk masalah kurangnya kompetensi guru di bidang ini. Bimbingan dan pelatihan dimaksudkan untuk membekali pendidik dengan keterampilan yang diperlukan untuk mengembangkan sumber daya pendidikan yang memanfaatkan perangkat teknologi (Hoerudin, 2022; Wijayanto, 2022).

## **BAHAN DAN METODE**

Proyek pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan dua cara: pertama melalui rangkaian ceramah, dan kedua melalui rangkaian sesi latihan dimana peserta membuat video edukasi berbasis Powtoon. Saat tim tindak lanjut mendatangi SDN Tambelang I di Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo, mereka menggunakan pendekatan ceramah untuk mengajar para siswa di sana. Tujuan dari kunjungan ini adalah untuk memberikan instruksi tentang pembuatan materi pendidikan dalam format Powtoon. Karena kenyataan bahwa banyak pendidik masih berjuang untuk mengkomunikasikan isi pelajaran secara efektif kepada siswa mereka, kuliah terus menjadi bagian

integral dari proses pendidikan. Untuk menguasai bakat secara permanen, pendekatan latihan memerlukan keterlibatan berulang kali dalam keterampilan itu dengan konsentrasi penuh.

PKM ini merupakan salah satu inisiatif Roadmap Pengabdian Masyarakat yang paling menonjol dan langkah penting dalam memastikan kelangsungan program dalam jangka panjang, serta ini dilakukan di berbagai tingkatan. Kegiatan PKM ini merupakan batu loncatan untuk inisiatif relawan lainnya di tingkat cetak biru. Rencana jangka panjang 20 tahun ke depan di FKIP UNUSA menunjukkan bahwa PKM ini akan memiliki korelasi yang kuat dengan materi kuliah. Penggunaan TIK dalam bentuk media pembelajaran sangat penting untuk PKM. Teknologi berupa komputer dimasukkan sebagai salah satu media pembelajaran dalam satu paket yang dirancang untuk menumbuhkan penekanan yang lebih besar pada revitalisasi dan keberlanjutan media. Siswa akan terlibat dan tertarik untuk belajar dengan bantuan materi pembelajaran berbasis IT berbasis Powtoon ini. Tujuan akhirnya adalah untuk lebih melibatkan generasi milenial bangsa berikutnya, yang berarti membuat siswa tertarik.

Berikut adalah petunjuk untuk latihan ini:

- a. Sesi pelatihan berlangsung selama 3 (tiga) hari, mulai pukul 08.00 hingga 12.00. Mempertimbangkan keadaan epidemi Covid-19 saat ini, webinar digunakan untuk mengimplementasikan dukungan untuk produksi media pembelajaran Powtoon.
- b. Pada awal proses pelatihan, peserta diingatkan mengapa media pembelajaran sangat penting; yaitu, bahwa itu berfungsi untuk menginspirasi dan melibatkan para peserta. Berikan penjelasan tentang apa itu Powtoon dan bagaimana mereka dapat digunakan di dalam kelas.
- c. Dalam instruksi fase kedua, siswa diperlihatkan bagaimana menggunakan Powtoon untuk membangun materi pembelajaran mereka sendiri. Setelah masuk ke profil Powtoon mereka, pengguna memilih template, membuat slide, memilih animasi, dan akhirnya mengunggah dan menerbitkan kreasi mereka.
- d. Evaluasi terjadi pada Tahap 4, yang mengikuti instruksi. Hasil dari latihan ini akan menjadi ukuran efektivitas pelatihan.
- e. Penilaian singkat diberikan melalui webinar di akhir kursus ini, dan peserta kemudian diberikan tugas pelatihan untuk membantu mereka menjadi lebih mahir dalam proses pembuatan Powtoon secara berkelanjutan.
- f. Setiap minggu, merencanakan tiga minggu ke depan. Tujuan kelompok PKM untuk Minggu ke 4 adalah untuk membuat forum pertemuan dimana mitra dapat berbagi pekerjaan mereka. Hasil dari media pendidikan yang dibuat secara kolaboratif menggunakan Powtoon dibagikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam rangka membantu siswa kelas V SDN Tambelang I Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo dengan pembelajaran kurikulum 2013 tematiknya, Kegiatan ini akan fokus pada pembuatan media pembelajaran Powtoon. Berikut langkah-langkah kegiatan PKM ini dibahas bersama seluruh tim dan mitra:

- a. Pemberian bimbingan dan bantuan berupa alat dan media pembelajaran

Sebagai bagian dari upaya kerjasama yang melibatkan sekolah dan komite sekolah. Tim PKM mendampingi mitra saat mereka menulis ide dan surat lamaran untuk dipresentasikan ke administrasi sekolah. Oleh karena itu, diperlukan Surat Pernyataan Dukungan dari kepala sekolah dan dewan sekolah untuk menyelesaikan permintaan ini. Pertemuan dengan mentee untuk mengobrol tentang mentoring ada di depan. Bantuan berupa infrastruktur terkait pembelajaran merupakan salah satu ukuran keberhasilan upaya ini. Ketika infrastruktur disiapkan untuk membantu, upaya pendidikan dapat dioptimalkan dengan lebih baik. Alhasil, kehadiran setidaknya empat kali kunjungan anggota masyarakat menunjukkan keberhasilan kegiatan ini.

b. Instruksi dan Dukungan untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Powtoon.

Kelas diadakan di lokasi masing-masing. Wabah virus corona membuatnya tidak bisa menggelar seminar atau pelatihan lainnya. Untuk membantu para pendidik di SDN Tambelang I, dibuatlah seminar virtual (webinar).



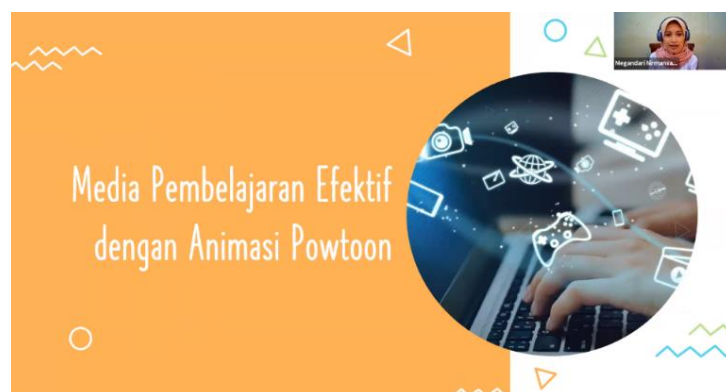
**Gambar 1 Informasi terkait kegiatan training**

Tim pendamping membagikan informasi yang ditunjukkan pada Gambar 1 di atas dengan para guru yang merupakan bagian dari klaster 1, serta dengan anggota komunitas yang lebih besar. Juga disertakan uraian tentang langkah-langkah yang diambil untuk mewujudkan bantuan ini. Tabel 1 menampilkan informasi yang dikumpulkan pada peserta pelatihan.

**Tabel 1 Nama sekolah dan jumlah peserta dalam kegiatan training media powtoon**

Nama Sekolah	Jumlah Peserta
SDN Gerongan	3
SDN Tegalrejo	12
SDN Ranuagung III	5
SDN Bantaran II	9
SDN Jatiadi II	5
Total	34

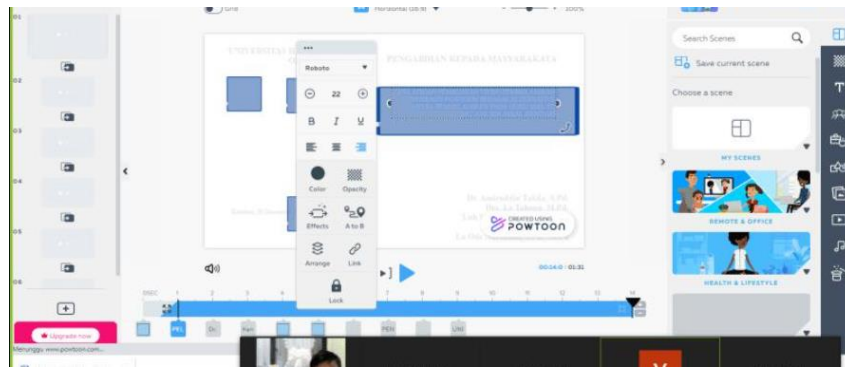
Setiap orang yang berpartisipasi dalam pelatihan webinar harus siap dengan komputer atau laptop. Alat bantu pelatihan terdiri dari model konseptual kurikulum 2013 dan karya desain selanjutnya yang akan diintegrasikan ke dalam presentasi Powtoon. Mitra ditugaskan untuk merancang dan membuat sumber daya yang selaras dengan tema kurikuler 2013. Semuanya disesuaikan dengan ide-ide yang disajikan dalam buku panduan. Kemudian, pelajaran tentang cara menggunakan perangkat lunak Microsoft Office untuk membuat bahan ajar akan disajikan. Materi pendampingan diilustrasikan pada Gambar 2. Pentingnya media dalam pendidikan ditetapkan sejak awal sebagai sumber untuk mengembangkan materi pembelajaran di Powtoon. Materi disajikan dengan cara yang memungkinkan anggota audiens untuk memahami konsep.



**Gambar 2 Webinar Material for Making Powtoon Learning Media**

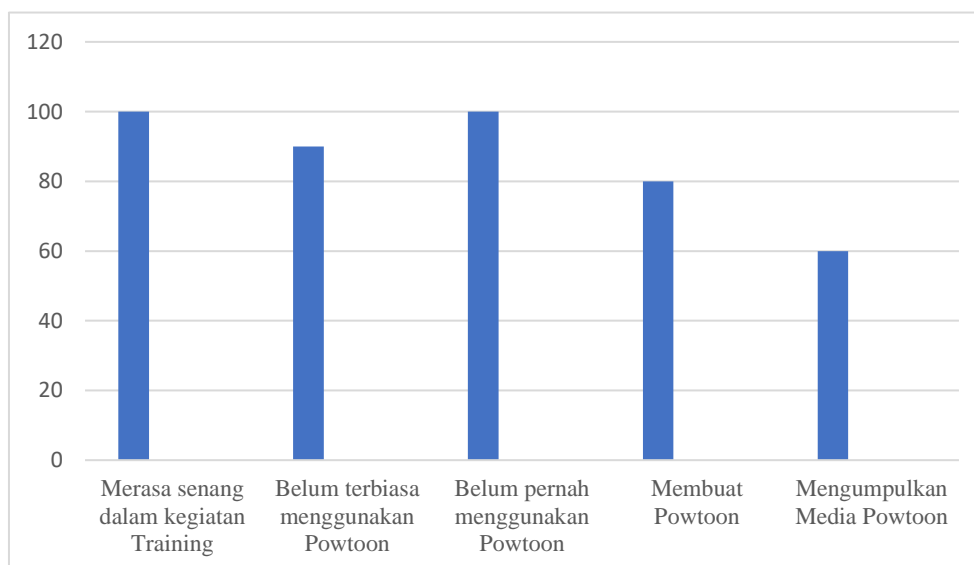
### c. Pendampingan

Kegiatan ini akan dilakukan selama tiga hari, mulai pukul 08.00 hingga 12.00 setiap harinya. Bantuan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis Powtoon akan diimplementasikan di tempat. Aplikasi sains dan teknologi diajarkan melalui gabungan instruksi kelas dan pelatihan di tempat kerja. Pada awal pelatihan, kami membahas bagaimana media pembelajaran dapat menginspirasi dan melibatkan siswa. Definisi istilah "powtoon" yang berkaitan dengan animasi pendidikan. Langkah kedua adalah mengajari mitra cara menggunakan Powtoon untuk membuat video instruksional dengan meminta mereka membuat akun, menelusuri template, menambahkan teks dan gambar ke slide, memilih animasi, dan terakhir menyimpan dan membagikan pekerjaan mereka. Penilaian dilakukan pada akhir setiap program pelatihan. Hasil tes ini akan berfungsi sebagai ukuran keefektifan instruksi. Pelatihan ini dievaluasi baik secara langsung, di dalam kelas, maupun dari waktu ke waktu, melalui pembagian tugas pelatihan yang dirancang untuk membantu peserta menguasai proses pembuatan media pembelajaran Powtoon. Penilaian mingguan reguler dilakukan selama tiga minggu ke depan. Tujuan kelompok PKM untuk Minggu ke 4 adalah untuk membuat forum pertemuan dimana mitra dapat berbagi pekerjaan mereka. Hasil dari animasi Powtoon kolaboratif dikomunikasikan kepada penonton oleh mitra.



**Gambar 3 Implementation of the Webinar for Making Powtoon Learning Media**

Peserta pelaksanaan program pendampingan ditunjukkan pada Gambar 3. Sejauh ini dapat dipastikan ada 34 mentee dan beberapa guru besar dari bidang pendidikan guru SD. Ini menunjukkan bagaimana proliferasi media berbasis teknologi seperti Powtoon adalah anugerah bagi siswa dari segala usia dan lapisan masyarakat.



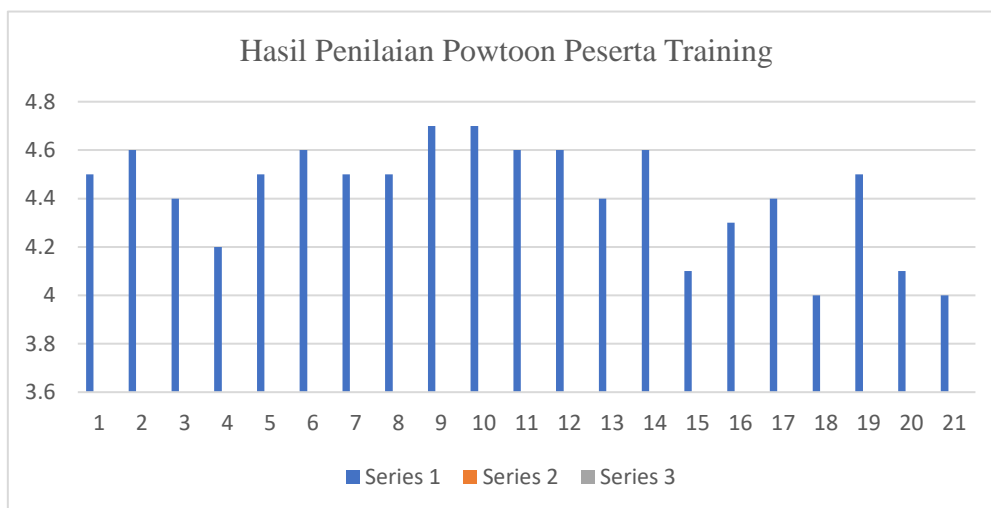
**Gambar 4 Hasil kegiatan training media powtoon**

Ketertarikan pada sesi pelatihan dan bimbingan pembuatan powtoon dibuktikan dengan data pada Gambar 4. Jika diukur sebagai persentase, hasil program pelatihan dan bimbingan sangat mengesankan: mendekati 86,5%.

Alhasil, para peserta memberikan perhatian yang layak selama program pendampingan ini. Dengan menggunakan informasi di atas, kami melakukan evaluasi media Powtoon menggunakan kriteria yang diuraikan dalam Tabel 2. Sementara ini sedang dibahas, Gambar 5 menampilkan hasil evaluasi menggunakan standar ini.

**Tabel 2 Assessment criteria**

Assessment criteria	
A	4,1 – 5,0
B	3,1 – 4,0
C	2,1 – 3,0
D	1,1 – 2,0
E	0,0 – 1,0



**Gambar 5 Participants' Powtoon Media Value**

Sebanyak 17% menerima nilai B jika ini merupakan bagian dari evaluasi, sedangkan 83% menerima nilai A jika tidak. Jelas dari analisis ini bahwa area di mana sebagian besar peserta dapat meningkatkan keterampilan pembuatan media Powtoon mereka adalah di area daya tarik visual, penggunaan huruf, dan kesesuaian indikator.

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa program pendampingan berjalan efektif. Keberhasilan Hal ini juga ditunjukkan dengan mayoritas peserta pelatihan yang berhasil menggunakan Powtoon untuk mempresentasikan materi yang diajarkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Langkah-langkah kegiatan PKM ini dibahas bersama seluruh tim yaitu pemberian bimbingan dan bantuan berupa alat dan media pembelajaran, instruksi dan dukungan untuk pengembangan bahan ajar berbasis powtoon, mengajari mitra cara menggunakan Powtoon untuk membuat video instruksional dengan meminta mereka membuat akun, menelusuri template, menambahkan teks dan

gambar ke slide, memilih animasi, dan terakhir menyimpan dan membagikan pekerjaan mereka. Ketertarikan pada sesi pelatihan dan bimbingan pembuatan powtoon dibuktikan dengan data pada Gambar 4. Jika diukur sebagai persentase, hasil program pelatihan dan bimbingan sangat mengesankan: mendekati 86,5%. Program pendampingan berjalan efektif. Keberhasilan Hal ini juga ditunjukkan dengan mayoritas peserta pelatihan yang berhasil menggunakan Powtoon untuk mempresentasikan materi yang diajarkan.

## Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

## REFERENCES

- Maulidiyyah, A., Nafiah, N., Hartatik, S., & Rahayu, D. W. (2021). Development of Dakon Game Interactive E-Book Media To Improve Mathematics Learning Outcome of Elementary School Students. *Education and Human Development Journal*, 6(2), 88–101. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v6i2.2481>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Nafiah, Bafadal, I., Supriyanto, A., & Arifin, I. (2019). Artistic supervision model development for improved pedagogic competence of primary school teachers | [İlköğretim okulu öğretmenlerinin geliştirilmiş pedagojik yeterliliğine yönelik sanatsal denetim modeli geliştirme]. *Elementary Education Online*, 18(3), 1260–1286. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2019.612140>
- Nafiah, Ghufron, S., Hartatik, S., Saputri, T., Djazilan, S., Mariati, P., & Kurjum, M. (2022). An Online-Based Learning Management Analysis for Elementary School Teachers During Covid-19 Pandemic in Indonesia. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(4), 137–147. <https://doi.org/10.47750/pegegog.12.04.14>
- Nafiah, N., Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., & ... (2022). Transfer Kompetensi Teknologi dari Mahasiswa kepada Guru Sekolah Dasar: Sebuah Program Pengabdian Masyarakat. *Indonesia ...* <https://www.ukinstitute.org/journals/ib/article/view/309>
- Nevillia, Y., Nafiah, Hidayat, M. T., & Taufiq, M. (2020). Meta-Analysis The Effect Of Comic Media Toward Student Learning Results At Elementary Schools. *Jurnal Handayani PGSD UNIMED*, 11(1), 71–77.
- Permatasari, C., & Nafiah. (2020). Peningkatan hasil belajar melalui media aplikasi zoom meeting pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri. *National Conference for Ummah (NCU)*.
- Putri, R., Budiarti, N., Rulyansah, A., & Mardhotillah, R. R. (2022). *Peningkatan Literasi Digital melalui Pembelajaran Daring : Pengabdian Masyarakat untuk Guru Sekolah Dasar*.

- Trisanti, S., & Nafiah, N. (2020). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Losari Jombang. *In National Conference for Ummah (NCU)*, 1(1), 623–630. <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/689>
- Triyaswati, D., & Nafiah. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Zoom Pada Siswa Kelas 4 Sd Negeri 1. *National Conference of Ummah*, 1(1), 524–532. <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/679/338>
- Widyaningsih, D. P., & Nafiah. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Power Point pada Pembelajaran Tematik di Kelas 1 SDN Duren 01 Madiun. *National Conference For Ummah (NCU)*, 1(1). <https://conferences.unusa.ac.id/>

