

Pendampingan Pemanfaatan Media *Information and Communication Technology* (ICT) dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Padang

Awida, Rendy Nugraha Frasandy*, Dhita Febriani, dan Fauza Masyhudi

Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Padang, Indonesia

*rendynugraha@uinib.ac.id

Abstrak: Tantangan pendidikan Abad 21 menekankan pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tentunya mengiring akan peningkatan kemampuan/kompetensi guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi atau dikenal dengan *Information and Communication Technology* (ICT). Pemanfaatan ICT bagi guru agar lebih optimal dalam pembelajaran, maka perlu dilakukan pelatihan. ICT Menggunakan Aplikasi Animasi Powtoon Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Kota Padang. Dipilihnya 21 guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Se-Kota Padang sebagai subyek dampingan karena MIN selama ini menjadi *stakeholder* bagi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, namun disisi lain guru di MIN masih jarang mendapatkan pelatihan-pelatihan pemanfaatan ICT dalam pembelajaran, sehingga menjadi tanggung jawab pengabdian meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menggunakan aplikasi tersebut sangat mereka butuhkan dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya. Kegiatan pengabdian kepada 21 guru MIN di Kota Padang ini dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 03 dan 10 September 2022 dengan tujuan untuk mengetahui: “Persepsi guru madrasah setelah mendapatkan pendampingan pemanfaatan aplikasi animasi Powtoon sebagai media pembelajaran”. Hasil pengabdian ini menunjukkan adanya persepsi positif peserta pelatihan terlihat dari isian pada kolom kesan dan saran dalam angket yang disebar setelah pengabdian dengan terkategori antusias dan positif dari para guru MIN se Kota Padang. Kesimpulannya persepsi guru MIN se-Kota Padang setelah mendapatkan pendampingan berupa pelatihan pemanfaatan animasi Powtoon sebagai media pembelajaran tergambar antusias, positif, dan bemanfaat.

Kata Kunci: Guru; Media; Powtoon

Abstract: *The challenges of 21st-century education emphasize the use of technology in learning. The use of technology in learning certainly accompanies an increase in the ability/competence of teachers and students in utilizing technology or ICT. Utilization of ICT for teachers to be more optimal in learning, it is necessary to conduct training. ICT Using Powtoon Animation Applications for Teachers of State Madrasah Ibtidaiyah in Padang City. The State Islamic Madrasah (MIN) teachers throughout the city of Padang were chosen as the assisted subjects because the State Madrasah Ibtidaiyah (MIN) had been stakeholders for the Tarbiyah and Teacher Training Faculty of UIN Imam Bonjol Padang. In addition, teachers at MIN still rarely receive training in using ICT in learning. In contrast, the knowledge and skills in using these applications are very much needed to improve their learning quality. Community service activities for State Madrasah Ibtidaiyah (MIN) teachers in Padang City aim to discover: “Perceptions of madrasa teachers after receiving assistance on using the animation application as a learning medium”. The results of this study indicate a perception of the training participants can be seen from the impressions and suggestions in the research questionnaire, which are categorized as enthusiastic and positive by the MIN teachers throughout the city of Padang. In conclusion, the perceptions of MIN teachers in the city*

of Padang after receiving training on using Powtoon animation as a learning medium are enthusiastic, positive, and beneficial.

Keywords: Teacher; Media; Powtoon

© 2023 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 15 Desember 2022 **Accepted:** 5 Maret 2023 **Published:** 1 April 2023

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.7354>

How to cite: Awida, A., Frasandy, R. N., Febriani, D., & Masyhudi, F. (2023). Pendampingan pemanfaatan media information and communication technology (ICT) dengan menggunakan aplikasi powtoon bagi guru madrasah ibtidaiyah negeri kota padang. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 528-536.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 atau kurtilas penggunaan ICT diruang kelas dalam pembelajaran hal yang penting di penuhi (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.68 Tahun 2014). Hal ini didasarkan pada tuntutan yang melekat kepada fungsi pendidik selaku innovator dan mediator. Belum lagi pendidik menghadapi tantangan pendidikan abad 21 yang berkaitan dengan *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge* (TPACK) (Akhwani & Rahayu, 2021; Herawati & Muhtadi, 2018; Nofrion et al., 2018). Berdasarkan hal ini, pendidik perlu mempunyai paradigma TPACK yang menginginkan adanya pembelajaran yang efektif sehingga pengetahuan dan keterampilan peserta didik dapat meningkat.

Paradigma TPACK melatih guru yang dapat memanfaatkan sumber daya yang ada di sekolah seperti 1) penggunaan menggunakan ICT dalam pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disajikan secara baik, 2) materi dapat disajikan secara praktis, 3) kemudahan dalam pengolahan data, 4) akses informasi yang terbuka dan pengiriman data yang cepat. Selain pada pendidik, pengaruh pesatnya ICT berdampak juga pada peserta didik. Sebahagian besar peserta didik telah melek dan tanggap dengan teknologi yang berkembang. Antusias peserta didik pada ICT tidak

bisa dicegah, tetapi bisa dikendalikan dan diberi penekanan pembelajaran, dengan tetap mempertimbangkan karakteristik peserta didik.

Guru mesti merancang media pembelajaran yang berbasis ICT guna ketercapaian penguasaan materi ajar dan peningkatan hasil belajar yang berkualitas (Zainiyati, 2017). Dari berbagai konsep media pembelajaran yang sudah ada, maka aplikasi Powtoon bisa dikatakan sebagai aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi video dan tentunya menarik bagi peserta didik. Powtoon di dirikan pada tahun 2011 di Inggris (powtoon.com) lebih dari sekedar video berteknik tinggi menjadi cara mengembangkan potensi diri, dengan Powtoon peserta didik mampu mengeluarkan ide gagasan menarik yang dituangkan dalam bentuk video, sehingga penerimaan pesan yang disampaikan oleh guru diterima secara utuh (Anita & Kardena, 2021).

Sebagai penguatan pada data pengabdian terdahulu, tim pengabdian juga melakukan wawancara ke beberapa orang guru madrasah, saat pelaksanaan program pendidikan profesi guru (PPG) diketahui 1) sebagian besar madrasah sudah memiliki fasilitas ICT di tempat sekolah/madrasah tempat bertugas. 2) Fasilitas ICT yang telah dimiliki juga cukup bervariasi, diantaranya Laptop, Komputer, dan Proyektor. Namun kendala sedang dihadapi guru madrasah

adalah pada pemanfaatan fasilitas ICT yang telah ada, agar dapat dimanfaatkan secara lebih optimal utamanya dalam pembelajaran di kelas. Pemanfaatan ini diharapkan akan menggugah kesadaran pendidik untuk lebih termotivasi mengkreasikan variasi belajar sehingga menuju pembelajaran yang optimal.

Lebih lanjut tim pengabdian juga langsung mengunjungi MIN di kota Padang untuk mewawancarai beberapa guru-guru madrasah calon subjek dampingan, didapati hasil diketahui: 1) guru lebih sering memanfaatkan laptop dan komputer untuk mengetik dokumen administrasi dan 2) membuat PowerPoint saja sebagai media untuk dimanfaatkan dikelas, 3) Beberapa guru juga hanya memanfaatkan gambar pada buku tematik sebagai media pembelajaran. 4) Guru jarang bahkan tidak pernah memanfaatkan berbagai aplikasi menarik lainnya untuk pembelajaran. Kondisi ini terjadi karena masih minimnya pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan ICT tersebut (Frasandy & Anggaraini, 2021). Media pembelajaran yang digunakan masih belum memanfaatkan berbagai media konvensional yang ditempelkan di papan tulis sehingga media pembelajaran belum bervariasi dan kurang menarik bagi peserta didik.

Hasil wawancara pada 1 s.d 5 agustus 2022 ini juga di dukung dengan laporan dari Balai Diklat Keagamaan Padang. Hasil penelusuran kegiatan pelatihan yang di unggah di website Balai Diklat Keagamaan Padang sampai September 2019 untuk guru masih terfokus pada kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan kurtilas. Belum ada kegiatan diklat yang menekankan pada pelatihan peningkatan kompetensi guru madrasah dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai aplikasi komputer sebagai bahan presentasi terutama aplikasi animasi Powtoon

untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran.

Dipilihnya guru madrasah khususnya Madrasah Ibtidaiyah sebagai subyek dampingan karena madrasah selama ini menjadi stakeholder bagi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang khususnya Program Studi (Prodi) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pengabdian kepada Masyarakat berbasis Program Studi ini dimaksudkan untuk menjangkau dan mendampingi guru-guru pada jenjang MI di Kota Padang. Disamping itu, guru di MIN masih jarang mendapatkan pelatihan-pelatihan pemanfaatan ICT dalam pembelajaran, sedangkan pengetahuan dan keterampilan menggunakan aplikasi tersebut sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya. Penciptaan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) amat penting pada tingkat dasar. Secara psikologis peserta didik MI akan lebih tertarik dan bangkit minat belajarnya jika pembelajaran disajikan dengan bervariasi, dan kuncinya adalah pada kreatifitas guru (Sanjaya, 2006). Atas dasar tersebut tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bermaksud mengadakan pendampingan pemanfaatan ICT menggunakan aplikasi animasi Powtoon bagi guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Kota Padang, dengan tujuan PkM untuk mengetahui persepsi guru madrasah se-kota Padang setelah mendapatkan pendampingan pemanfaatan aplikasi animasi Powtoon sebagai media pembelajaran.

METODE

Kegiatan PkM ini dilakukan di beberapa tempat sesuai dengan jenis kegiatannya. Diantaranya dilaksanakan di Aula Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, dan madrasah di Kota Padang. Jadwal dan tahapan kegiatan pengabdian ini dirinci pada Tabel 1.

Tabel 1 Jadwal dan Tahapan Kegiatan Pelatihan

Minggu ke-	Kegiatan	Tempat
1-2 Agustus 2022	Persiapan : Melakukan koordinasi dengan pihak Madrasah di Kota Padang	Madrasah Kota Padang
3-4 Agustus 2022	1. Survey ke lokasi pelaksanaan pengabdian 2. Menetapkan peserta, narasumber, instruktur, dan lokasi pengabdian	Madrasah Kota Padang FTK UIN IB Padang
03 dan 10 September 2022	Pelaksanaan Pengabdian 1. Media Pembelajaran berbasis ICT 2. Aplikasi animasi Powtoon dan cara menggunakan aplikasi 3. Praktek pemanfaatan aplikasi animasi Powtoon sebagai media dalam pembelajaran	Aula FTK UIN IB Padang
Minggu 3-4 September 2022	Penyelesaian : a. Analisis data pengabdian b. Evaluasi dan Pelaporan	FTK UIN IB Padang

Sistem pendampingan menggunakan sistem *Blanded Learning*. Penggunaan *blanded learning* ini untuk memaksimalkan pendampingan yang dilakukan kepada guru-guru setelah pelaksanaan pelatihan, dimana diawal kegiatan dilakukan secara tatap muka dengan pemberian wawasan secara teori dan petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dengan narasumber. Kemudian kegiatan dilakukan secara daring di WhatsApp Group (WAG) untuk memberikan pendampingan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis ICT. Peserta dalam kegiatan didampingi oleh instruktur. Terakhir para guru diberi kuisioner untuk mendapatkan data persepsi setelah pelatihan dilaksanakan.

Keterampilan penggunaan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran yang sudah diperoleh selama pelatihan diharapkan secara bertahap dapat disebarluarkan kepada guru dan peserta didik yang ada dilingkungan MIN yang bersangkutan. Pendekatan dalam pendampingan pengabdian ini menggunakan pendekatan *Community Based Research* (CBR), suatu pendekatan dalam penelitian yang

mengintegrasikan beberapa komponen guna menjawab kebutuhan masyarakat dampingan. Hal ini dpandangan sebagai pendekatan yang tepat, dikarenakan posisi pengabdian yang menjadi fasilitator bagi mitra dampingannya. Langkah-langkah CBR adalah;

Peletakan Prinsip Dasar

Langkah ini prinsip dasar pendampingan adalah pengabdian berposisi yang aktif mendengarkan dari aspirasi atau pendapat masyarakat dampingan. Hal ini dikenal dengan istilah *co-contruction*, belajar dengan cara mendengar dan selanjutnya memberikan pendapat atau masukan pada masyarakat dampingan.

Perencanaan

Tahap ini pendampingan perlu di persiapkan secara maksimal, mulai dari memilih waktu dan tempat pendampingan, siapa yang akan terlibat dalam pendampingan.

Pengumpulan dan Analisa Data

Langkah ini, pengabdian bersama-sama dengan masyarakat dampingan berinteraksi, saling bercerita dan mendengarkan, mengamati dan mencatat temuan-temuan dari interaksi, yang

melibatkan unsur mitra dan stakeholder secara totalitas, selanjutnya menganalisis data temuan berdasarkan instrumen yang telah disusun sebelumnya.

Aksi Atas Temuan

Setelah data di kumpulkan dan di analisis, Langkah selanjutnya adalah melakukan *follow up* terhadap hasil temuan, memberikan intervensi dengan mentriagulasikan data yang ada, atau dikenal *cross cutting issues*. Pertimbangan intervensi tersebut memperhatikan, pertama tata kelola yang baik, kedua pembangunana berkelanjutan, ketiga memperhatikan lingkungan, yang keempat ekonomi berkelanjutan, kelima kesinambungan sosial, keenam kesetaraan gender. Dalam implementasi pendampingan CBR sebagai pendekatan dapat di *support* dengan metode *aset based community development* (ABCD) dengan mengungkapkan potensi dengan carar memberdayakan masyarakat dampingan (Purwasih *et al.*, 2022).

Metode kegiatan pendampingan yang digunakan dalam pendampingan ini berupa *workshop*. Sebelum dilakukan *workshop* semua peserta terlebih dahulu diberi wawasan secara teori tentang media pembelajaran berbasis ICT dan aplikasi animasi Powtoon ketika mengawali belajar. Selanjutnya peserta diberi petunjuk pembuatan Powtoon. Peserta dibagi atas beberapa kelompok. Setiap kelompok mengerjakan pembuatan Powtoon yang didampingi oleh instruktur. Keterampilan yang sudah diperoleh selama pelatihan diharapkan secara bertahap dapat disebarluaskan kepada guru dan siswa yang ada di lingkungan madrasah yang bersangkutan.

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini dengan memberikan pelatihan ini adalah metode ceramah, demonstrasi, praktik, penugasan dan tutorial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM dengan topik pendampingan pemanfaatan ICT dengan menggunakan aplikasi animasi Powtoon bagi guru MIN se-Kota Padang ini sangat relevan dengan kebutuhan guru. Dikatakan demikian karena berdasarkan hasil pendampingan, semua peserta sangat senang dan puas dengan pelatihan yang dilakukan. Wawasan dan keterampilan mereka bertambah. Hal ini dipertegas dengan persepsi dari guru-guru madrasah peserta pelatihan seperti berikut:

“Kesan ini sangat membantu dalam media pembelajaran, karena di era revolusi industry 4.0 guru harus menguasai IT. Saran mengeluarkan aplikasi keren lagi agar pembelajaran di sekolah lebih menarik” (Yulia S.Pd. MIN 1 Lubuk Buayo, Kota Padang)

“Kesan sangat membantu sekali, Saran jadikan peserta ini menjadi peserta selanjutnya bila ada pelatihan” (Riza andriyanti, S.Pd. MIN 2 Gunung Sarik, Kota Padang)

“Kesan Aplikasi ini sangat menarik untuk dipelajari dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran disekolah. Semoga dengan aplikasi ini membantu guru meningkatkan mutu pembelajaran di Madrasah, Pesan kami berharap pengabdian masyarakat dari Fakultas Tarbiyah UIN IB Padang ini terus berlanjut dimasa mendatang”. (Asmidar, M.Pd. Min 3 Gunung Pangilun Kota Padang)

“Kesan Pelatihan ICT ini sangat bermanfaat bagi kami para guru, untuk memudahkan menyampaikan pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.” (Yulvi Andri, S.Pd. MIN 4 Pauh Kota Padang)

“Kesan sangat berkesan, ada ilmu yang didapat dalam pembuatan video,

mudah-mudahan ini sangat membantu peserta didik untuk lebih bisa memahami materi yang akan diberikan, Saran agar di adakan lagi pelatihan-pelatihan lain agar lebih memudahkan proses pembelajaran” (Reslina, S.Pd. MIN 7 Bungus Kota Padang)

“Kesan Pelatihan ICT ini sangat bermanfaat sekali bagi para guru, sehingga peserta didik apalagi MIN, anak-anak sangat suka film dan gambar animasi, Saran agar pelatihan ini diberikan kepada semua guru Madrasah Ibtidaiyah dan dilaksanakan setiap tahun” (Yulidarti, S.Pd. MIN 4 Pauh Kota Padang)

“Kesan sangat bermanfaat sekali untuk proses pembelajaran yang menyenangkan buat peserta didik. Saran diharapkan waktunya lebih lama dalam pemaparan materinya supaya tambah paham lagi” (Sri Etika, S.Pd. MIN 3 Gunung Pangilun Kota Padang)

“Kesan Good Good Good! dan lanjutkan dengan ICT yang lain” (Nofrizal, MIN 5 Pampangan Kota Padang).

“Kesan sangat bermanfaat dan menarik Saran ditambah materi dan waktunya” (Armi, S.Pd. Min 1 Lubuk Buayo Kota Padang)

“Kesan sangat bagus sekali untuk pendidik dalam proses pembelajaran akan membuat anak-anak sekarang senang dan bersemangat dalam pembelajaran. Saran kalau bisa untuk pelatihan selanjutnya ditambahkan hari dan waktunya untuk lebih lama. Terimakasih” (Alpan Suri, S.Pd. MIN 4 Pauh Kota Padang).

Peserta sangat terbantu dengan program aplikasi Animasi Powtoon dalam memahami pelajaran. Dimana Powtoon itu sendiri sebagai salah satu

media pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran. Media merupakan alat saluran komunikasi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dikenal dengan pembelajaran ICT (Rusmana et al., 2021). Pembelajaran berbasis ICT telah dibuktikan melalui beberapa penelitian dapat berpengaruh efektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Powtoon merupakan kelompok media yang telah berbasis ICT, dengan tampilan presentasi, pemanfaatan fitur-fitur, animasi yang kesemuanya dapat diakses secara *online* (Julia & Wiranti, 2022). Di samping itu, berdasarkan komentar dan tanggapan yang disampaikan oleh guru-guru dapat dipahami bahwa kegiatan pelatihan telah memberikan pengalaman, pengetahuan dan suasana yang baru dalam mempersiapkan bahan ajar. Guru pun mempunyai semangat yang tinggi untuk menggunakan aplikasi Animasi Powtoon dalam meringkas materi pembelajaran dan mengajarkan ilmu tersebut kepada peserta didiknya.

Faktor pendukung terlaksananya pengabdian masyarakat ini dengan baik adalah karena dukungan yang optimal yang diberikan oleh pihak Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, serta kesungguhan dan kesabaran instruktur serta peserta yang tinggi untuk belajar aplikasi Animasi Powtoon sehingga kegiatan ini dapat berjalan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambat adalah keterbatasan waktu pelatihan (hanya satu hari efektif) dan adanya laptop peserta yang tidak bisa digunakan. Peserta ingin membuat video Animasi Powtoon lebih banyak, namun dibatasi waktu. Semua peserta bersemangat untuk menampilkan karyanya, namun tidak semua peserta bisa tampil ke depan. Sehingga hanya wakil dari masing-masing kelompok guru yang menampilkan karya di depan kelas.

Evaluasi pelatihan berupa hasil produk karya-karya para guru mengerjakan aplikasi Animasi Powtoon, selanjutnya hasil karya tersebut di paparkan di depan para guru lainnya. Selanjutnya guru diberi kuesioner untuk diketahui persepsi setelah pelatihan berlangsung. Jika mengacu kepada tujuan pelatihan maka tujuan pengabdian terlaksana dan tercapai dengan baik. Kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik dan lancar karena mendapat dukungan optimal dari pihak fakultas, narasumber, kepala madrasah dan guru-guru MIN se-kota Padang, instruktur, serta peserta pendampingan. Penjelasan pada pelaksanaan pelatihan sebagai berikut: Penyampaian Materi Media Pembelajaran Oleh Narasumber (Dosen Media Pembelajaran UIN Imam Bonjol Padang) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Penyampaian Materi Pembelajaran ICT oleh Narasumber

Pada tahap awal pelaksanaan pelatihan, ke- 21 guru diberikan materi terkait konseptual media pembelajaran, mulai dari pengertian, macam-macam dan contoh-contoh media pembelajaran serta kelebihan dan kekurangan dari masing-masing media pembelajaran tersebut. Selanjutnya materi pembelajaran yang berbasis ICT, dan pemanfaatan ICT ke dalam pembelajaran. Penyampaian materi dan praktik oleh instruktur (Dosen Media Pembelajaran UIN Imam Bonjol Padang) dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Penyampaian Materi dan Praktik oleh Instruktur

Tahap selanjutnya peserta pelatihan, ke 21 guru diberikan materi konseptual dan aplikatif terkait animasi powtoon, mulai dari pengenalan powtoon, menampilkan animasi-animasi dalam powtoon, memanfaatkan sebagai media pembelajaran dan membuat contoh-contoh animasi powtoon sebagai media pembelajaran. Pendampingan praktik pembuatan powtoon oleh tim Instruktur. Kegiatan ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Pendampingan oleh Instruktur

Selain pemberian materi oleh narasumber, para guru didampingi oleh 3 instruktur untuk memberikan pendampingan pengaplikasian langsung pembuatan animasi powtoon di laptop guru masing-masing. Pada tahap berikutnya, 21 guru peserta pelatihan didampingi oleh 3 orang praktisi tim instruktur. Mulai dari mendampingi *login*, mengisi identitas diri, memilih karakter animasi, menginputkan suara dan gambar hingga selesai menjadi karya guru-guru. Presentasi Guru mengenai hasil karya-karya saat pelatihan disajikan pada Gambar 4.



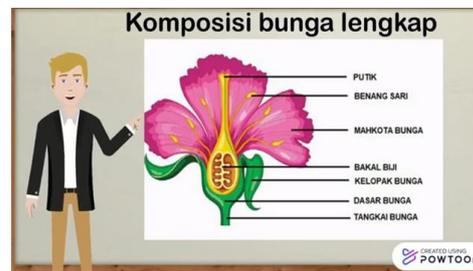
Gambar 4 Kegiatan Presentasi oleh Perwakilan



Gambar 5 Persentasi Perwakilan Peserta

Perwakilan guru MIN di minta instruktur untuk mempresentasikan hasil karyanya selama pelatihan, selanjutnya diberi masukan bersama narasumber dan peserta lainnya. Pada sabtu kedua, perwakilan guru peserta pelatihan, tampil maju menampilkan hasil karya-karya seperti pada Gambar 5.

Kegiatan ini dilanjutkan dengan sesi komentar dari instruktur dan guru lainnya. Sehingga setelah masing-masing guru tampil, bisa memperbaiki karya yang dibuat untuk lebih mendapatkan hasil yang maksimal. Tampilan hasil karya-karya guru setelah pelatihan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Hasil Karya Peserta

Setiap hasil karya guru-guru yang telah diberi masukan, akan di minta diperbaiki dan dikumpulkan pada saat terakhir pelatihan. Pada sesi terakhir kegiatan pelatihan, seluruh hasil karya-karya guru, dimanfaatkan para guru untuk disebarikan ke rekan-rekan sejawat di MIN masing-masing, juga diserahkan kepada panitia.

oleh para guru di 7 MIN Kota Padang setelah pelaksanaan pelatihan.

Tindak lanjut yang tim PkM lakukan dengan cara; 1) menyampaikan hasil pelatihan kepada setiap kepala madrasah se Kota Padang, 2) Membentuk komunitas guru pada WhatsApp Group, dan 3) Mengajukan proposal untuk pelaksanaan pengabdian sejenis di tahun berikutnya.

SIMPULAN

Persepsi guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri se-Kota Padang setelah mendapatkan pendampingan berupa pelatihan tentang aplikasi animasi Powtoon sebagai media pembelajaran tergambar antusias, positif, dan bermanfaat. Hal ini dipertegas melalui pengisian kuesioner kesan dan pesan

DAFTAR PUSTAKA

- Akhwani, A., & Rahayu, D. W. (2021). Analisis komponen TPACK guru SD sebagai kerangka kompetensi guru profesional di Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1918-1925.
- Anita, A. S., & Kardena, A. (2021). The effect of using powtoon toward

- students' motivation in writing. *ELP (Journal of English Language Pedagogy)*, 6(1), 1–13.
- Frasandy, R. N., & Anggaraini, S. (2021). Hubungan penggunaan media nyata dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 43–54.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Developing interactive chemistry e-modul for the second grade students of Senior High School. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
- Julia, C., & Wiranti, D. A. (2022). Penggunaan media berbasis ict dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Tunas Nusantara*, 4(1), 449–457.
- Nofrion, N., Wijayanto, B., Wilis, R., & Novio, R. (2018). Analisis technological pedagogical and content knowledge (TPACK) guru geografi di Kabupaten Solok, Sumatera Barat. *Jurnal Geografi*, 10(2), 105-116.
- Purwasih, D., Wilujeng, I., & Zakwandi, R. (2022). *Model webbed berbantuan discovery learning dalam pembelajaran ipa untuk melatih kemampuan ecological literacy (terintegrasi potensi lokal “ pulau kembang”)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusmana, A. N., Sya'bandari, Y., Aini, R. Q., Rachmatullah, A., & Ha, M. (2021). Teaching Korean science for Indonesian middle school students: promoting Indonesian students' attitude towards science through the global science exchange programme. *International Journal of Science Education*, 43(11), 1837–1859.
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Kencana.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Kencana.