

Analisis Respon Guru terhadap Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Guru Gugus 1 Kota Bogor

Elly Sukmanasa¹, Lina Novita², Aries Maesya³

Program Studi PGSD FKIP Universitas Pakuan^{1,2}, Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Pakuan³.

*Corresponding author: sukmanaselly@unpak.ac.id

Received 31 May 2020; Revised 2 June 2020; Accepted 8 June 2020

Published 14 June 2020

Abstract

In the teaching and learning process so that the material can be understood optimally the role of the teacher is needed. The rapid development of technology requires teachers to have abilities in the field. However, knowledge and operation of technology in this case ICT, is still minimal to master. Therefore, training and mentoring as a first step towards learning sustainability in accordance with RI 4.0 platform continue to be developed. The purpose of this study was to determine the level of teacher responses and products made by teachers after attending training and mentoring. The method used is descriptive qualitative method. Respondents from this study were 34 teachers. Data collection techniques are done by interview and questionnaire. Data analysis was carried out to find out how high the response to the training and mentoring was carried out. The results of the analysis found that the response of teachers in participating in training and mentoring was very high or very positive. This is evident from the results of questionnaire data and products made. The importance of training and mentoring is felt by teachers in facing learning that is increasingly developing along with the flow of technology. Teachers are required to be technology literate, innovate or create technology-based learning. Therefore training and mentoring are the first step of continuous learning in accordance with RI 4.0 platform.

Keywords: Training, Assistance, Media, Powtoon.

Abstrak

Dalam proses belajar mengajar agar materi dapat dipahami secara optimal peran guru sangat diperlukan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat mengharuskan guru memiliki kemampuan dalam bidang tersebut. Namun, pengetahuan dan pengoperasian teknologi dalam hal ini TIK, masih minim dikuasai. Oleh sebab itu pelatihan dan pendampingan sebagai langkah awal keberlanjutan pembelajaran sesuai dengan platform RI 4.0 terus dikembangkan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat respon guru dan produk yang dibuat oleh guru setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Metode yang digunakan merupakan metode kualitatif deskriptif. Responden dari penelitian ini berjumlah 34 orang guru. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Analisis data dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi respon terhadap pelatihan dan pendampingannya yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian ditemukan respon guru dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan ini sangat tinggi atau sangat positif. Hal tersebut terbukti dari hasil data angket dan produk yang dibuat. Pentingnya pelatihan dan pendampingan dirasakan guru dalam menghadapi pembelajaran yang semakin berkembang mengikuti arus teknologi. Guru dituntut untuk melek teknologi, berinovasi atau menciptakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Oleh sebab itu pelatihan dan pendampingan merupakan langkah awal dari keberlanjutan pembelajaran yang sesuai dengan platform RI 4.0.

Kata Kunci: Pelatihan, Pendampingan, Media, Powtoon.

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan dan perkembangan teknologi menuntut guru untuk selalu berinovasi. Artinya guru dituntut untuk menciptakan hal-hal baru yang berhubungan dengan pembelajaran. Kurikulum 2013 membutuhkan kompetensi guru dalam menguasai IT. Tuntutan tersebut tidak hanya pada perangkat pembelajaran berupa materi,

model pembelajaran, namun juga pada penggunaan media pembelajaran.

Seperti diketahui pendapat bahwa pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan adanya bantuan media. Namun pada kenyataannya media yang ada kurang dimanfaatkan oleh guru. Hal ini merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan munculnya rasa bosan pada diri siswa saat

belajar. Kenyataan ini menjadi permasalahan yang terus berkelanjutan, karena guru kurang melakukan inovasi terutama dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran.

Permasalahan mengenai penggunaan media telah banyak diteliti. Penelitian tersebut diantaranya dilakukan oleh Ariyanto, dkk. (2018) dengan subjek yang diteliti siswa SMP. Penelitian ini menemukan permasalahan yang dihadapi guru mengenai sarana prasarana. Kondisi ini sama halnya dengan penelitian Novita, Windiyani & Fauziah (2020) yang meneliti mengenai pemanfaatan sarana prasarana di sekolah. Permasalahan pada penelitian tersebut, yaitu masih minimnya media, terutama yang berbasis TIK dan juga jaringan internet yang kurang mendukung. Kemudian penelitian Sukmanasa, dkk. (2017) memperlakukan penggunaan media yang masih belum maksimal digunakan guru. Hal ini dapat dipahami, karena guru belum memaksimalkan kemampuannya dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran.

Pembelajaran yang monoton dan komunikasi satu arah merupakan dua aspek yang dapat menyebabkan ketidakaktifan siswa dalam belajar. Guru masih asyik dengan menjelaskan dan memberikan lembar kerja. Hal tersebut dapat mengakibatkan ketidakpahaman siswa atau bahkan guru itu sendiri (Muslimin (2017) dan Fitriyani (2019)). Kondisi guru yang masih bingung dengan kurikulum 2013 dengan anggapan materi ajar yang minim, dapat menjadi penyebab sulitnya menggunakan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman guru dengan kurikulum 2013 dan minimnya penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh pada pembelajaran. Kondisi tersebut jika dibiarkan akan mengakibatkan siswa tidak memiliki keinginan untuk belajar, dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Pentingnya peran guru dalam penggunaan media dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar. Oleh sebab itu dapat dikatakan minat siswa dalam belajar

tergantung dari kreativitas guru dalam memanfaatkan media yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Cara guru dalam menggunakan media harus sesuai dengan materi pelajaran, dan sesuai dengan metode pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media yang dibuat belum tentu cocok atau sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang ada.

Seperti telah diuraikan di atas, media pembelajaran diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar terdapat efisiensi dan efektifitas dalam belajar. Jika dilihat dari arti kata, media merupakan kata "*medium*" yang memiliki arti sebagai perantara atau pengantar (KBBI, 2012). Dapat diartikan bahwa media merupakan perantara atau pengantar pesan dari orang pemberi informasi ke orang kedua sebagai penerima informasi tersebut. Suparman (2010:43), berpendapat bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya Mc.Luhan (2008:121) memaknai media sebagai saluran informasi. Selanjutnya Sutisna dan Novita (2020:23) media pembelajaran sudah selayaknya digunakan dalam pembelajaran, karena media merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menarik memperjelas informasi yang disampaikan pendidik dalam pembelajaran. Sebagai alat bantu, media diartikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dan tentu saja harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Artinya pemilihan media diharapkan dapat memungkinkan siswa berinteraksi dengan media yang dipilih. Banyaknya aplikasi untuk mendukung pembuatan media mengharuskan guru untuk terus berinovasi mengembangkan pengetahuan dan kreativitasnya. Salah satu media yang dapat menarik minat dan motivasi siswa adalah *powtoon*. Penelitian Awalia, dkk (2019) membuktikan bahwa penggunaan media *powtoon* dapat memberikan pemahaman siswa pada materi pelajaran. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa *powtoon* praktis digunakan pada saat pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang

mengemukakan kelebihan *powtoon* ditemukan pada penelitian Andrianti (2016) Fajar, dkk (2017) Aplikasi *powtoon* memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. Naun demikian *powtoon* memiliki kekurangan dalam pengoperasiannya. Aplikasi ini masih berbentuk online dan hanya gratis digunakan selama tujuh hari.

Merujuk pada uraian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang berhubungan dengan pesan dalam hal ini materi pelajaran yang disampaikan dengan bantuan alat. Dengan demikian pembelajaran akan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan pembahasan di atas penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respon guru terhadap pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat menumbuhkan motivasi pada guru atau pendidik akan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Mengingat bahwa salah satu faktor keberhasilan pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Dimana data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka (Sudarwan, 2012:51). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas pelatihan dan pendampingan bahan ajar berbasis *powtoon* pada guru kelas IV SD Negeri Gugus 1 Kota Bogor. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2019, yang dilakukan dengan observasi dan wawancara.

Sumber data pada penelitian ini antara lain data primer dan sekunder. Guru-guru peserta pelatihan merupakan responden yang digunakan sebagai sumber data primer, dan data sekunder diambil dari wawancara dengan ketua gugus. Penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan dan setelah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan bahan ajar berbasis *powtoon*.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi (berupa daftar ceklist), wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan uji keabsahan data dengan cara pengamatan (observasi) lanjutan, dan triangulasi data. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan analisis data yang berupa pemaparan atau deskripsi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpul data pelatihan dan pendampingan bahan ajar berbasis *powtoon* oleh guru. Selain angket, peneliti melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan guru dan kepala sekolah, selain itu untuk keperluan *crosscheck* data angket, dilakukan wawancara dengan perwakilan siswa. Semakin tinggi pemerolehan skor angket maka semakin tinggi pula perlunya pelatihan dan pendampingan untuk terus dilaksanakan. Data yang diperoleh kemudian ditentukan berdasarkan kategori yang menunjukkan jenjang dari rendah ke tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui respon guru terhadap pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan. Pelatihan diikuti oleh 34 orang guru sekolah dasar gugus 1 Kota Bogor. Jika dirinci sekolah yang mengikuti pelatihan tersebut antara lain SDN Pengadilan 1,2,3,5 dan SDN Perwira. Penyajian deskripsi hasil penelitian dibuat dalam dua bagian, yaitu respon guru dan penilaian hasil produk yang telah dibuat.

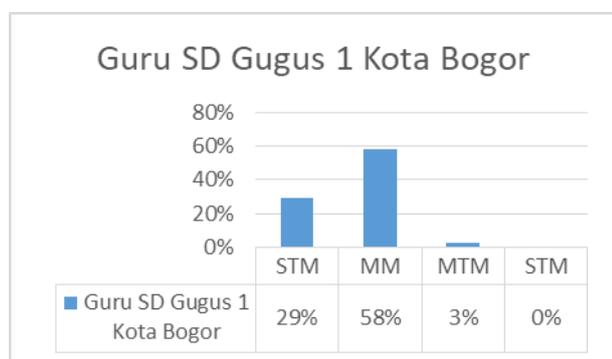
a. Respon guru terhadap pelatihan dan pendampingan bahan ajar berbasis *powtoon*.

Pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan tanggal 14, 15, dan 16 Mei 2020 mendapatkan respon positif dari para guru yang mengikuti pelatihan dan pendampingan. Respon tersebut ditunjukkan dari rata-rata hasil angket yang telah disebarakan melalui *google form*. Data dapat dilihat pada tabel dan digram berikut.

Tabel 1
Respon Guru Terhadap Pelatihan dan Pendampingan Bahan Ajar Berbasis *Powtoon*

Sangat Membantu dan Memudahkan	Membantu dan Memudahkan	Membantu tapi Tidak memudahkan	Sangat Tidak membantu
29%	58%	3%	0

Tabel 1 tersebut menjelaskan bahwa respon guru pada pelatihan dan pendampingan bahan ajar berbasis *powtoon* dapat disimpulkan sangat positif. Hal tersebut dapat dilihat dari rincian perolehan data. Guru yang memberikan respon bahwa pelatihan dan pendampingan ini Sangat Membantu dan Memudahkan (SMM) rata-rata 29%, kemudian yang memberikan respon Membantu dan Memudahkan (MM) sebanyak 58%, dan untuk respon membantu tapi Tidak Memudahkan diperoleh nilai rata-rata 3%. Respon pada indikator Membantu tapi Tidak Memudahkan dapat dipahami, dikarenakan ada beberapa guru yang mengalami kesulitan dalam membuat produk berbasis *powtoon* ini, selain harus melakukan pembuatan dengan online juga jaringan internet yang kurang mendukung. Namun pada intinya respon guru dapat terlihat sangat antusias dan positif. Data tabel dan uraian di atas dapat dilihat juga pada grafik di bawah.



Gambar 1
Grafik Rata-rata Respon Guru Terhadap Pelatihan dan Pendampingan Bahan Ajar Berbasis *Powtoon*

Seperti diketahui pelatihan dan pendampingan ini dilakkan pada saat dimana sedang terjadi kasus Covid-19. Namun kondisi tersebut tidak menyurutkan

antusiasme dan respon positif para guru dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan ini.

b. Hasil penilaian bahan ajar berbasis *powtoon*

Keberhasilan dari pelatihan dan pendampingan ini didapatkan dari produk yang dibuat oleh para guru. Oleh sebab itu perlu diberikan penilaian dengan mengacu pada indikator penilaian suatu produk. Berikut tabel indikator dan hasil dari penilaian produk yang dibuat.

Tabel 2
Indikator dan Hasil Penilaian Produk *Powtoon*

No	Indikator	Jumlah Jawaban Responden (nilai antara 1-5)
1	Kesesuaian indikator dengantingkat perkembangan siswa	85
2	Indikator yang dipilih sesuaidengan kompetensi dasar	82
3	Penyajian materi bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untukbelajar mandiri	86
4	Penyajian materi dengan media <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar siswa	82
5	Susunan aktivitas dalam media <i>powtoon</i> mengarahkan peserta didik untuk berfikir secara runtut berdasarkan tahapan 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengomunikasikan).	85
6	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	84
7	Dengan menggunakan media <i>powtoon</i> memudahkan siswa untuk belajar	87
8	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi	84
9	Penggunaan media <i>powtoon</i> mengarahkan siswa lebih mandiri	84
10	Tugas/soal latihan sesuai dengan rumusan indikator	79
11	Tugas/soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan	82

12	Susunan kalimat dari tugas/soal latihan mudah dipahami	81
13	Siswa dapat tanya tanya jawab mengenai materi yang disajikan	88
14	Meningkatkan pengetahuan siswaterhadap materi yang disajikan	82
15	Dengan adanya media powtoonmeningkatkan keefektifan siswa dalam belajar	88
16	Secara umum media pembelajaran mempunyai kualitas visual (penampilan) dan suara (audio) baik	81
17	Media pembelajaran mencakup bahan untuk siswa dan guru (panduan untuk guru dan LKS siswa)	83
18	Isi media powtoon mengandung pesan yang ingin disampaikan	88
19	Isi media powtoon bersesuaian dengan tugas / aktivitas belajar yang diberikan pada siswa	84
20	Musik yang ditampilkan jelas dan tegas	85
21	Ketepatan pemilihan jenis huruf	87
22	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	86
23	Menggunakan kata, istilah dan kalimat yang konsisten.	85
24	Mempermudah proses pembelajaran	86
25	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	87
26	Mempermudah siswa memahami isi materi	88
27	Komponen media powtoon diperjelas oleh komponen audio	78
28	Media pembelajaran powtoon dapat diakses dengan bantuan teknologi atau aktivitas lainnya	86
29	Media pembelajaran aman digunakan oleh siswa	87
JUMLAH		2450
RATA-RATA		84

Tabel 2 menunjukkan bahwa data diambil berdasarkan indikator seperti pada tabel di atas dengan rentang skor 1-5. Rata-rata perolehan nilai menunjukkan angka 84, artinya data tersebut dapat diartikan bahwa hampir 100%, guru yang mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *powtoon* dapat membuat materi sesuai dengan indikator. Dengan demikian media

yang telah dibuat sudah selayaknya dapat digunakan dalam proses pembelajaran, agar dapat memotivasi siswa.

Data di atas didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan pada beberapa orang guru. Wawancara dilakukan untuk mendukung hasil respon angket. Aplikasi *Whatsapp* dengan *video call* digunakan untuk wawanncara. Hasil wawancara ditemukan bahwa guru sangat senang dengan adanya pelatihan ini. Peserta berharap akan ada lagi pelatihan dan pendampingan dengan tema atau topik lain. Artinya para guru memahami akan pentingnya media sebagai alat bantu untuk mempermudah menjelaskan materi pelajaran.

Kemudian respon positif ditunjukkan dengan hasil produk yang telah dibuat setelah pelatihan dan pendampingan ini, maka dapat disimpulkan bahwa guru menyadari pentingnya pembuatan bahan ajar dengan berbasis teknologi salah satunya aplikasi *powtoon*. Penelitian-penelitian mengenai pembelajaran berbasis teknologi sudah sering dilakukan, hal tersebut memiliki tujuan agar pembelajaran semakin berkembang dan berkualitas. Kondisi tersebut tidak terlepas dari perkembangan ilmu dan teknologi dan bangsa Indonesia telah memberikan imbauan tentang pembelajaran dengan platform RI 4.0. Pembelajaran yang mengacu pada platform RI 4.0 mengacu pada pembelajaran berbasis teknologi. Oleh sebab itu guru perlu memiliki bekal dalam menghadapi dan menjalani pembelajaran dengan platform tersebut. Salah satunya mengikuti pelatihan dan pendampingan yang mengarah pada keterampilan dan pengetahuan yang harus dikembangkan. Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran serta analisis pemanfaatan media yang dapat dikembangkan dalam bentuk bahan ajar yang mendukung penelitian ini diantaranya Novita, Windiyani, dan Fauziah (2019) yang mengungkapkan pentingnya sarana prasarana yang berhubungan teknologi. Penelitian yang memiliki fokus kajian yang sama diteliti oleh Nurdiansyah, dkk. (2018) penelitian dilakuakn untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada

perkuliahan Pendidikan Kewarganegaran. Dalam penelitian tersebut dibuktikan bahwa *powtoon* memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Selanjutnya penelitian yang membuktikan kelebihan media *powtoon* juga diteliti oleh Yulia & Ervinalisa (2017) namun berbeda pada subjek penelitian dan metode yang digunakan. Namun hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan media *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa SMA. Oleh sebab itu pelatihan dan pendampingan pada guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran perlu terus dilakukan. Fakta bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan materi ajar ditemukan pada penelitian Sukmanasa, Novita dan Majid (2019). Dengan demikian adanya pelatihan dan pendampingan dapat memberikan pengetahuan dan meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan platform RI 4.0.

SIMPULAN

Penelitian ini memiliki fokus pada analisis respon guru terhadap pelatihan dan pendampingan. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap pelatihan dan pendampingan sangat positif atau dikatakan mendapatkan respon sangat tinggi. Artinya guru sangat merespon positif dan antusias dalam mengikuti pelatihan. Kondisi ini terbukti dari hasil angket dan pembuatan produk. Produk yang dibuat sudah sesuai dengan indikator. Pentingnya pelatihan dan pendampingan dirasakan guru dalam menghadapi pembelajaran yang semakin berkembang mengikuti arus teknologi. Guru dituntut untuk melek teknologi, berinovasi atau menciptakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Oleh sebab itu pelatihan dan pendampingan merupakan langkah awal dari keberlanjutan pembelajaran yang sesuai dengan platform RI 4.0.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada pihak fakultas dan universitas yang telah mendukung adanya pelatihan dan pendampingan. Juga ucapan terima kasih disampaikan kepada ketua gugus

1 SD Kota Bogor yang telah memfasilitasi pelatihan dan pendampingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianti, Y. dkk. (2016) Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis Audio visual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, V(9). Diakses dari <http://ejournal2.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/viewFile/4802/2548>.
- Ariyanto, R, & Sri Kantun, S. (2018) Penggunaan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* 122 ISSN 1907-9990 | E-ISSN 2548-7175 | XII(1) DOI: 10.19184/jpe.v12i1.7622
- Awalia, I., Pamungkas, AS., & Alamsyah, TP. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10 (1): 49-56. Tersedia di <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/18534>
- Fajar, S. Riyana, C &, dan Hanoum, N. (2017) Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Edutcehnologia*, III(2), 101-114.
- Fitriyani, N. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. VI(1). Diakses dari <https://tunas.bangsa.stkipgetsempena.ac.id>.
- McLuhan, M. (2006) *The Medium is the Message*. United Kingdom : Blackwell.

- Muslimin, M.I. (2017) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. (VI)1. Diakses dari journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article 72-75. Diakses dari <https://journal.unpak.ac.id/index.php/jhs/index>
- Novita, L. Windiyani, T.& Fazriani, R. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar *JPPGuseda/ Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. II(2). 82-86. Diakses dari <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/1451>
- Novita, L. Windiyani, T.& Fauziah, SS. (2020) Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 5 Kota Bogor. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*.VI(1). 2443-3268 Diakses dari <https://jurnal.uns.ac.id/jpi>
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics. Media Kajian Kewarganegaraan*. 15(1): 1-8. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/16875/pdf>
- Sudarwan, D. (2012) Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora. Bandung: Remaja Rosdakarya. Cet. I.
- Sukmanasa, E., Novita, L.,& Majid, R.A. (2019) Use Of Learning Video Media On Human And Environmental Subthema. *JHSS (Journal Of Humanities And Social Studies)*. III(2)
- Sukmanasa, E., Windiyani, T. & Novita, L. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal JPSD Untirta*. III(2) Diakses dari <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2138>.
- Suparman (2010) Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Sutisna, E. & Novita, L. (2020) Media dalam Pembelajaran. Bogor: PGSD Press.
- Yulia, D. & Ervinalisa, N. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*. 2 (1): 15-24. Tersedia di <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/journalhistoria/article/view/1583>