

PEMANFAATAN MEDIA POWTOON PADA MATERI KOMIK DI SEKOLAH DASAR

Nafiatun Musofa¹, Nugrananda Janattaka²

^{1,2}STKIP PGRI TULUNGAGUNG

Email: nafiatunmusofa13@gmail.com

Abstrack

The purpose of this study was to describe the use of powtoon media on theme 6th comic material class of grade VB, and describe the impact of using powtoon media on theme 6th comic material class of grade VB. Research conducted by researchers using qualitative research methods. The researcher used a qualitative descriptive approach and the method of collecting data used observation, interviews, and documentation. This method is used to obtain data on the use of Powtoon media and the use of Powtoon media. The subjects of this study were teachers and students of the class VB Sumbergedong 1 Elementary School. The result showed a description of the role of powtoon media in the material comic theme 6 is teacher can use powtoon as amedium by paying attention such as making material scripts, preparing sound recordings, adding interesting image or animations, using the timeline with correctly, and saving the scene. The impact of using powtoon as about a learning can be fortered in encouraging student learning, the potential students can develop, and students can understand the steps to make comics so measily.

Keywords: *The usage of powtoon media, Powtoon's Media Impact*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan penggunaan media powtoon pada materi komik tema 6 siswa kelas VB, serta mendiskripsikan dampak penggunaan media powtoon pada materi komik tema 6 siswa kelas VB. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan triangulasi dengan metode sebagai pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VB SDN 1 Sumbergedong. Hasil penelitian menunjukkan deskripsi peran media powtoon pada materi komik tema 6 yaitu guru dapat menggunakan powtoon sebagai media dengan memperhatikan hal-hal seperti membuat naskah materi, menyiapkan rekaman suara, menambahkan gambar atau animasi-animasi menarik, menggunakan timeline dengan tepat, dan menyimpan scene. Dampak penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran antara lain dapat menumbuhkan dorongan belajar siswa, potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang, dan siswa dapat memahami langkah-langkah membuat komik dengan mudah.

Kata Kunci: Penggunaan Media Powtoon, Dampak Media Powtoon

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman. Kemajuan teknologi

dapat memper mudah meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya terdapat pada media pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2013) media adalah bagian yang tidak

terpisahkan dari proses belajar mengajar sehingga tujuan pendidikan dan pembelajaran di sekolah dapat tercapai. Media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Menurut (Arsyad 2013) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) Audio-visual, (3) komputer, dan (4) gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dengan beraneka ragamnya media maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda (Fanny, 2019; Rachmadtullah, Iasha, Rasmitadila., Sofyan, 2019). Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media (Prastyo, Atnuri, & Fanny, 2018). Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya anantara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa menunjukkan tingkat

penguasaan yang tinggi terhadap materi yang telah diberikan guru. Guru sebagai pendidik bertanggungjawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru harus pandai dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan (Rachmadtullah, Nadiroh, Sumantri & Zulela, 2018; Iasha, et al, 2018 ; Rachmadtullah et al, 2018).

Elemen-elemen yang harus diperhatikan untuk mencapai sebuah pembelajaran SD yang berkualitas diantaranya terdapat seorang tenaga pendidik yang mampu mengkondisikan pembelajaran dengan baik, peserta didik yang siap menerima pembelajaran yang akan disampaikan, dan ketersediaan sarana prasarana yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan sistem konvensional sudah sering siswa alami, bahkan dengan pembelajaran tersebut siswa sulit menerima materi yang diajarkan guru, siswa memilih bermain dengan teman yang lain atau melakukan hal-hal yang lebih menyenangkan dari pada mendengarkan ceramah dari guru sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna.

Mahnun dalam jurnalnya menyatakan bahwa keberhasilan pencapaian dalam pembelajaran dibantu oleh penggunaan

media dan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa adalah terbatasnya media yang digunakan dalam kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, mengingat proses belajar yang dialami siswa dalam berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan menjadi bekal hidup dimasa sekarang dan masa yang akan datang. Guru seharusnya membuat pembelajaran lebih inovatif dengan memanfaatkan media yang baik serta memadai sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Guru dapat menggunakan media berbasis teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya yaitu media *powtoon*. Media *powtoon* termasuk media audio visual yang bersifat dapat didengar dan dilihat sehingga siswa akan mudah memahami materi pembelajaran. Media *powtoon* mudah digunakan karena menghasilkan video berupa animasi-animasi yang sudah terdapat di aplikasi sehingga siswa dapat tertarik pada materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta pembelajaran yang bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Rio Ariyanto menyebutkan bahwa penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan minat

dan hasil belajar siswa pada kelas VIIID pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas VB SDN 1 Sumbergedong siswa lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran pada materi-materi sebelumnya karena siswa tertarik dengan media *powtoon*, ketercapaian belajar siswa lebih meningkat daripada guru hanya menyampaikan materi dengan media gambar dan ceramah.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendiskripsikan penggunaan media *powtoon* pada materi komik tema 6, serta mendiskripsikan dampak penggunaan media *powtoon* pada materi komik tema 6 siswa kelas VB SDN 1 Sumbergedong

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2010) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian untuk meneliti pada kondisi yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Pendapat lain mengenai pengertian kualitatif yaitu menurut (Moleong, 2011) yaitu penelitian yang

bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar, dan bukan angka. Laporan penelitian pada akhirnya akan berisi kutipan-kutipan data yang memberi gambaran tentang pemanfaatan media *powtoon* pada materi komik tema 6 di SDN 1 Sumbergedong.

Kedudukan peneliti dalam melakukan penelitian kualitatif yaitu sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data, dan melaporkan hasil penelitiannya. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut (Satori, 2010:105) observasi penelitian kualitatif merupakan pengamatan langsung terhadap objek untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks, dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data dan penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti merupakan observasi terus terang atau tersamar. peneliti menyatakan terus terang kepada sumber data bahwa peneliti akan

melakukan penelitian sehingga mengetahui aktivitas peneliti dari awal sampai akhir. Peneliti juga tidak terus terang kepada sumber data pada suatu saat atau tersamar dalam observasi untuk menghindari data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan. Pelaksanaan observasi dilakukan dengan melihat secara langsung kegiatan pembelajaran kelas VB dan pemanfaatan media *powtoon* pada materi komik tema 6 di SDN 1 Sumbergedong. Menurut (Satori, 2010) mengadakan wawancara merupakan usaha menggali keterangan yang lebih dalam suatu kajian dari sumber yang relevan berupa pendapat, kesan, pengalaman, pikiran, dan sebagainya. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari informan yaitu guru dan siswa kelas VB yang menggunakan jenis wawancara terstruktur. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis dan menyiapkan alternatif jawabannya. Responden akan mendapat pertanyaan yang sama pada teknik wawancara ini. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk menggali data tentang pemanfaatan media *powtoon* pada materi komik tema 6 siswa kelas VB SDN 1 Sumbergedong. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam pelaksanaan wawancara dikembangkan lebih lanjut sesuai kondisinya. Dokumentasi merupakan pelengkap dari

penggunaan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Menurut (Satori, 2010) dokumen merupakan catatan kejadian yang sudah berlalu yang dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, dan karya bentuk. Dokumen yang akan dianalisis yaitu dokumen penelitian tentang pemanfaatan media *powtoon* pada materi komik tema 6 kelas di SDN 1 Sumbergedong.

Menurut (Sugiyono, 2015) analisis data kualitatif adalah analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis yang selanjutnya dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data pada periode tertentu. Menurut (Satori, 2010) Objek yang diteliti tidak lepas dari konteks waktu/situasi, sehingga penelitian cenderung berlangsung dalam setting atau lingkungan nyata, alamiah (natural). Teknik analisis data kualitatif lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Teknik analisis data pada penelitian ini menurut (Miles and Huberman, 1984) dikutip dalam (Sugiyono, 2015) yaitu dengan mereduksi data (*Data Reduction*) yaitu data yang diperoleh dari lapangan perlu dicatat

secara teliti dan rinci. Analisis data melalui reduksi data perlu segera dilakukan karena semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks, dan rumit. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan karena hal-hal pokok telah dirangkum, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta mencari tema dan polanya. Peneliti selanjutnya menganalisis data dengan menyajikan data (*Data Display*) yaitu untuk memahami apa yang terjadi, dan merencanakan kerja selanjutnya dengan cara menggabungkan informasi. Data yang terpecah-pecah dan kurang tersusun dengan baik dapat mempengaruhi peneliti dalam bertindak secara ceroboh dan mengambil kesimpulan yang memihak, tersekat-sekat, dan tidak mendasar. Peneliti menampilkan data-data yang sudah diklasifikasikan sehingga mendapatkan gambaran secara keseluruhan mengenai pemanfaatan media *powtoon* pada materi komik tema 6. Langkah terakhir peneliti dalam menganalisis data yaitu menyimpulkan (*Conclusion Drawing/verification*) merupakan penarikan kesimpulan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada, masih remang-remang atau gelap yang dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek sehingga setelah

diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Data-data yang sudah diklasifikasikan disimpulkan dan dituangkan kedalam data yang deskriptif dan disusun secara sistematis berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sehingga akan diperoleh kesimpulan yang sistematis, bermakna, akurat, dan jelas mengenai pemanfaatan media *powtoon* pada materi komik tema 6.

Peneliti menggunakan triangulasi dengan metode sebagai pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini. Triangulasi dengan metode mempunyai dua strategi menurut Patton seperti yang dikutip dalam (Moleong, 2011) yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data, dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *powtoon* pada materi komik tema 6 dan dampak penggunaan media *powtoon* pada siswa kelas VB SDN 1 Sumbergedong. Hasil deskripsi yang diperoleh setelah melakukan reduksi data yaitu penggunaan media *powtoon* dengan melalui beberapa langkah antara lain guru membuat naskah materi sebagai acuan materi-materi yang akan ditampilkan pada

media *powtoon*, guru menyiapkan rekaman suara dari *handphone* untuk menambahkan pada *powtoon* dan juga memanfaatkan suara yang sudah ada pada *powtoon* sebagai *background*, guru menambahkan visual berupa gambar maupun animasi yang di download guru sebelumnya dan juga menambahkan gambar dan animasi yang terdapat pada *powtoon*, guru menggunakan *timeline* pada setiap slide berbeda yang menghasilkan media *powtoon* yang mempunyai durasi 00:02:57 atau 2 menit 57 detik, langkah terakhir guru menggunakan *scene* dari *powtoon* yang berbeda pada beberapa slide menyesuaikan pada setiap pesan yang akan disampaikan. Hasil deskripsi dampak penggunaan media *powtoon* yang diperoleh setelah melakukan reduksi data yaitu media *powtoon* menampilkan sesuai materi dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga menumbuhkan dorongan belajar siswa dan siswa bersemangat membuat komik dengan tema hak dan kewajiban, siswa dapat memahami langkah-langkah pembuatan komik dengan jelas dan mudah karena terdapat contoh seperti kehidupan sehari-hari siswa yang menjadikan penyampaian pesan pembelajaran berhasil dan efisien, proses belajar mengajar dengan menggunakan media *powtoon* tidak membosankan. Siswa aktif melakukan kegiatan, gambar maupun animasi yang menarik, siswa dapat belajar

sambil bermain sehingga tidak monoton, pembelajaran menggunakan powtoon sebagai media menjadikan siswa fokus pada pembelajaran sehingga masalah-masalah dapat terpecahkan dan terarah untuk mencaai tujuan pembelajaran, siswa mudah memahami langkah-langkah pembuatan komik, langkah-langkah yang disampaikan runtut sehingga siswa dapat mudah membuat komik, potensi yang dimiliki siswa akan berkembang sehingga siswa dapat menguraikan masalah dalam bentuk fakta dan informasi, media powtoon juga berdampak pada sikap menghargai siswa yang muncul pada saat hasil membuat komik ditampilkan yang saling memahami cerita yang dimaksud oleh temannya, dan komik yang dibuat selanjutnya dijadikan koleksi karya siswa kelas VB.

Menurut (Ariyanto, Kantun & Sukidin, 2018) media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu alternatif dari perkembangan teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan menyajikan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual sehingga materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan. Aplikasi ini memiliki fasilitas bantuan pada pengguna powtoon. Langkah-langkah penggunaan media *powtoon* dapat dilihat dengan mengakses www.powtoon.com. Langkah pertama guru

untuk menggunakan powtoon sebagai media pembelajaran komik tema 6 yaitu guru membuat naskah materi sebagai acuan materi-materi yang akan ditampilkan pada media powtoon. Guru menyiapkan rekaman suara dari *handphone* dan menambahkan pada powtoon. Guru juga memanfaatkan suara yang sudah ada pada powtoon sebagai *backsound*. Langkah ketiga guru dalam menggunakan powtoon yaitu dengan menambahkan visual berupa gambar maupun animasi yang di download guru sebelumnya dan juga menambahkan gambar dan animasi yang terdapat pada powtoon. Media powtoon yang digunakan guru sebagai media pembelajaran mempunyai durasi 00:02:57 atau 2 menit 57 detik. Guru menggunakan media powtoon tanpa berbayar atau gratis sehingga durasi terbatas hanya sampai 3 menit saja. Guru menggunakan per materi pada slide dengan maksimal sehingga semua materi dapat dijadikan satu pada media pembelajaran. Langkah terakhir yang dilakukan guru pada saat guru menggunakan powtoon yaitu menyimpan *scene*. Guru menggunakan *scene* yang tersedia pada powtoon.

Menurut (Susanto, 2016) Guru harus mempunyai prinsip pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, antara lain prinsip motivasi yaitu upaya guru menumbuhkan dorongan belajar dari diri

siswa atau luar diri siswa sehingga siswa belajar dengan optimal sesuai potensi yang dimilikinya, prinsip latar belakang yaitu supaya tidak terjadi pengulangan dan membosankan dalam proses belajar mengajar guru memperhatikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki siswa. Media *powtoon* menampilkan sesuai materi dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga dorongan belajar siswa dapat bertumbuh dan siswa bersemangat membuat komik dengan tema hak dan kewajiban, proses belajar mengajar dengan menggunakan media *powtoon* tidak membosankan. Menurut (Arsyad, 2013) beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran salah satunya adalah proses belajar siswa menjadi lebih lancar dan hasil belajar siswa dapat meningkat karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. Siswa dapat memahami langkah-langkah pembuatan komik dengan jelas dan mudah karena terdapat contoh seperti kehidupan sehari-hari siswa yang menjadikan penyampaian pesan pembelajaran berhasil dan efisien. Menurut (Susanto, 2016) Guru harus mempunyai prinsip pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, salah satunya adalah prinsip pemusatan perhatian usaha ini dilakukan guru dengan cara mengajukan masalah yang akan dipecahkan dan terarah

untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran menggunakan *powtoon* sebagai media menjadikan siswa fokus pada pembelajaran sehingga masalah-masalah dapat terpecahkan dan terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Ariyanto, Kantun & Sukidin, 2018:123) media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu alternatif dari perkembangan teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan menyajikan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual sehingga materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan. Siswa aktif melakukan kegiatan, gambar maupun animasi yang menarik, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga tidak monoton. Menurut (Susanto, 2016) guru harus mempunyai prinsip pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa salah satunya adalah prinsip keterpaduan dengan cara guru menyampaikan materi dengan mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan yang lainnya, sehingga pada hasil belajar siswa mendapat gambaran keterpaduan Siswa mudah memahami langkah-langkah pembuatan komik, langkah-langkah yang disampaikan runtut sehingga siswa dapat mudah membuat komik. Menurut (Susanto, 2016) guru harus mempunyai prinsip pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa salah satunya

adalah prinsip menemukan yaitu kegiatan menggali potensi yang dimiliki siswa untuk mencari, dan mengembangkan perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi sehingga tidak akan menyebabkan rasa bosan pada siswa. Potensi yang dimiliki siswa akan berkembang sehingga siswa dapat menguraikan masalah dalam bentuk fakta dan informasi. Menurut (Susanto, 2016) guru harus mempunyai prinsip pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa salah satunya adalah prinsip hubungan sosial. Lingkungan merupakan salah satu yang dapat mempengaruhi perkembangan sosialisasi pada siswa. Siswa hendaknya dibiasakan belajar secara kelompok untuk melatih menciptakan suasana kerjasama dan saling menghargai satu sama lainnya. Media powtoon juga berdampak pada sikap menghargai siswa yang muncul pada saat hasil membuat komik ditampilkan, siswa saling memahami cerita yang dimaksud oleh temannya, dan komik yang dibuat selanjutnya dijadikan koleksi karya siswa kelas VB.

KESIMPULAN

Guru dapat menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran materi komik tema 6 dengan mengakses www.powtoon.com dan melakukan hal-hal antara lain guru menulis naskah materi

terlebih dahulu pada buku catatan, naskah tersebut berisi tentang urutan materi-materi sesuai dengan pembelajaran yang akan ditampilkan pada slide, guru menggunakan 13 slide pada medianya. Guru menyiapkan rekaman suara dengan menambahkan suara dari koleksi komputer dan menggunakan suara yang sudah tersedia di powtoon untuk *background*. Guru menambahkan gambar maupun animasi dari komputer yang telah di download sebelumnya, guru juga menggunakan gambar dan animasi yang sudah tersedia pada powtoon untuk menambahkan visual pada media. Guru menggunakan timeline pada setiap slide disesuaikan dengan kebutuhan slide, Media powtoon yang digunakan guru sebagai media pembelajaran mempunyai durasi 2 menit 57 detik. Guru menyimpan scene yang terdapat pada powtoon, scene yang digunakan berbeda pada beberapa slide dan menyesuaikan pada setiap pesan yang akan disampaikan.

Dampak penggunaan media powtoon pada pembelajaran materi komik tema 6 antarlain dapat menumbuhkan dorongan belajar siswa karena pembelajaran dengan menggunakan media powtoon menjadikan siswa belajar sambil bermain sehingga tidak membosankan, siswa memusatkan perhatian pada saat pembelajaran, siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

penggunaan media powtoon sebagai media pembelajaran komik tema 6 pada siswa dapat membantu siswa mudah memahami materi yang disampaikan, langkah-langkah dalam membuat komik dengan tema hak dan kewajiban, dan menghasilkan karya dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, 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*, 12(1), 122-127.
- Azhar, A. (2007). Media pembelajaran, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 15-85..
- Djam'an, S., & Aan, K. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Fanny, A. M. (2019). Pengaruh Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep IPS Lanjut. *JURNAL INVENTA*, 3(1), 130-135.
- Iasha, V., Sumantri, M. S., Sarkadi, S., & Rachmadtullah, R. 2018. Development Media Interactive Learning in Education Pancasila and Citizenship Education to Improve Tolerance of Students in Elementary School. In *Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)*. Atlantis Press
- Moleong, L. J. (2011). Metodologi Penelitian Kualitatif, cetakan XXIX. Bandung: PT. Remaja, Rosdakarya.
- Prastyo, D., Anturi, A., & Fanny, A. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD UNIPA Surabaya dengan Model Mnemonik pada Materi Peta, Atlas dan Globe Ditinjau dari Gaya Belajar Audio, Visual dan Kinestetik. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(1).
- Rachmadtullah, R., Iasha, V., Rasmitadila., Sofyan, H. 2019. CD-Based Interactive Multimedia on Integrative Thematic Learning in Elementary School. *International Conference on Technology and Educational Science*. <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.21-11-2018.2282040>.
- Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri, M. S. 2018. Development of computer-based interactive multimedia: study on

- learning in elementary education. *Int. J. Eng. Technol*, 7(4), 2035-2038.
- Rachmadtullah, R., Nadiroh, N., Sumantri, M. S., & Zulela, M. S. 2018. Development of Interactive Learning Media on Civic Education Subjects in Elementary School. In *Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)*. Atlantis Press.
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. 2019. Computer-based interactive multimedia: a study on the effectiveness of integrative thematic learning in elementary schools. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012028). IOP Publishing.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Yustitia, V & Fanny, A. M. (2019, March). Analysis Of Pedagogical Skills And Readiness Of Elementary School Teachers In Support Of The Implementation Of The 2013 Curriculum. In *International Conference on Bussiness Law and Pedagogy* (Vol. 1, No. 1, pp. 59-63).