

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO “IKLAN” BERBASIS ANIMASI POWTOON TEMA 9 SUBTEMA I KELAS 5 SDN I BLENDIS KECAMATAN GONDANG TULUNGAGUNG

Development Of “Advertising” Video Learning Media Based On Powtoon Animation Theme 9 Subt Theme I Class 5 SDN I Blendis, Gondang Tulungagung District

Nabila Kurnia Asdi^{1*}

Frita Devi Asriyanti²

*^{1,2} Universitas Bhinneka PGRI,
Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, Tulungagung, Jawa Timur,
Indonesia

*email:
nabilakurnia00@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan di SDN I Blendis. Berdasarkan hasil pra observasi, permasalahan yang ditemukan adalah belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis powtoon di sekolah. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan : (1) mengembangkan produk berupa media pembelajaran video animasi materi iklan dan zat benda tunggal dan campuran untuk SD kelas 5 (2) mengetahui kevalidan media dengan uji validasi ahli media, ahli materi, guru dan respon yang didapat dari siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R & D) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 8 tahap yaitu : (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli dan angket uji coba produk. Hasil analisis uji ahli media memperoleh persentase 95,35% dan masuk dalam kategori sangat valid (layak untuk digunakan), sedangkan dari hasil uji ahli materi memperoleh persentase 98% dan masuk dalam kategori sangat valid (layak untuk digunakan). Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 94%, uji coba kelompok besar memperoleh persentase 96% dan uji coba respon guru memperoleh persentase 97% dan masuk dalam kategori sangat valid (layak untuk digunakan). Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis animasi powtoon ini telah memenuhi kategori kelayakan sehingga valid untuk digunakan.

Kata Kunci:

Media pembelajaran
Penelitian dan Pengembangan
Powtoon

Keywords:

Learning media
Research and development
Powtoon

Abstract

This development research is based on the problems found at SDN I Blendis. Based on the results of pre-observation, the problem found is that there is no use of powtoon-based learning media at school. This research was developed with the aim of: (1) develop a product in the form of animated video learning media advertising material and single and mixed substances for grade 5 elementary schools (2) determine the validity of the media by validation tests of media experts, material experts, teachers and responses obtained from students. The type of research used is research and development (R & D) using the Borg and Gall development model. The steps in this research and development consist of 8 stages, namely: (1) Potential and problems, (2) Data Collection, (3) Product Design, (4) Design Validation, (5) Design Revision, (6) Product trial, (7) Product Revision, (8) Trial use. The data collection technique uses a questionnaire. The instruments used are expert validation sheets and product trial questionnaires. The results of the media expert test analysis obtained a percentage of 95.35% and fell into the category of very valid (suitable for use), while the results of the material expert test obtained a percentage of 98% and fell into the category of very valid (suitable for use). The results of the small group trial obtained a percentage of 94%, the large group trial obtained a percentage of 96% and the teacher response test obtained a percentage of 97% and fell into the category of very valid (worth using).

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas dan kuantitas dalam aspek pendidikan kini semakin berkembang, peningkatan dalam bidang sarana dan prasarana, inovasi pembelajaran dan kurikulum. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013 atau tematik. Penggunaan kurikulum 2013 perlu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) supaya mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa Degeng, (2014).

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek yang ditinjau dari berbagai pandangan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, Kadir & Asrofah, (2015). Pembelajaran tematik digunakan dalam proses pembelajaran tingkat sekolah dasar, karena pembelajaran di tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik yang menarik untuk pengembangan pembelajaran peserta didik. Pembelajaran dalam tematik, lebih menekankan siswa dalam proses keterlibatan belajar secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga siswa mampu memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk berpikir secara kritis.

Penggunaan teknologi masa kini juga sangat berpengaruh di dalam dunia pendidikan. Salah satunya dalam pengembangan media pembelajaran yang menggunakan bantuan media digital. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali Nurrita (2018). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa membantu dan bisa digunakan sebagai sarana perantara atau penyampaian informasi atau pesan kepada siswa untuk menerima ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-observasi di sekolah siswa kurang memperhatikan ketika guru memberikan materi pelajaran, dan siswa kurang antusias tanya jawab dengan guru. Dilihat dari kondisi siswa yang ramai sendiri berbicara dengan temannya, melamun dan hanya mengantuk di dalam kelas. Hasil pra-observasi lain, menunjukkan sekolah SDN I Blendis memiliki potensi yang sangat baik untuk dilaksanakan penelitian, karena sekolah sudah memiliki fasilitas seperti LCD, sounds system, Wifi, laptop yang dimiliki oleh guru kelas, dan guru juga mampu memahami teknologi pada saat ini. Media pembelajaran yang digunakan menggunakan buku cerdas dan buku tematik, bahkan terkadang hanya menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik mengantuk saat pembelajaran di kelas berlangsung. Hal itu disebabkan guru terkadang tidak memiliki waktu yang banyak dalam proses pembuatan media pembelajaran tradisional.

Ketika melaksakan pra-observasi sumber belajar yang digunakan buku cerdas tangkas, buku tematik guru dan buku tematik siswa. Fasilitas sekolah yang memadai dapat digunakan untuk pengadaan media pembelajaran. Seperti halnya dengan pengembangan media pembelajaran oleh peneliti berupa media video berbasis powtoon yang dapat digunakan dengan memanfaatkan fasilitas sekolah. Menurut Anjarsari (2020) Powtoon merupakan aplikasi berbasis web online yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan fitur yang sangat menarik. Sementara itu, menurut Muttaqin (2017) powtoon merupakan fitur perangkat lunak pengolah media presentasi animasi yang bisa diakses secara online melalui situs yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi untuk guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran pemanfaatan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena dapat membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan memudahkan guru dalam

penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu ataupun jembatan yang bisa menyalurkan materi pelajaran dari sumber belajar kepada siswa, Priadi (2017).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan model penelitian Research and Development (*RnD*) atau model pengembangan. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2019) metode (*Research and Development*) R&D merupakan penelitian yang bertujuan untuk membuat atau mengembangkan suatu produk yang layak untuk digunakan. Dalam penelitian ini selain menguji kevalidan produk, peneliti juga menguji kelayakan produk yang dihasilkan. Adapun langkah-langkah penelitian menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 langkah, tetapi pada penelitian ini, peneliti menggunakan 8 langkah meliputi, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Peneliti menggunakan subjek uji coba yaitu 3 validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Diantaranya ahli media berjumlah 2 orang dosen yang ahli dalam bidang media dan ahli materi berjumlah 1 orang guru kelas yang berkompeten dalam bidang materi pelajaran tematik. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 5 SDN 1 Blendis pada tahun 2022-2023 semester genap dan guru kelas sebagai uji respon guru yang bertujuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran.

Pengumpulan data dan instrumen yang digunakan adalah angket, angket berupa respon terhadap media dalam lembar validasi ahli media dan ahli materi, uji coba respon guru, uji coba siswa kelompok kecil dan kelompok besar. Semua angket diukur dengan menggunakan skala likert. Rata-rata skor yang diperoleh dari perhitungan skor yang didapat dari angket lembar validasi ahli media, ahli materi, respon guru, respon siswa kelompok kecil dan besar, dihitung menggunakan teknik analisis data sebagai berikut :

$$V = \frac{ST}{SS} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Hasil validasi

ST = Skor total

SS = Skor semua

Sumber: (Akbar, 2013 dalam Alfayed 2022)

Sebagai dasar melakukan pembelajaran, setelah melakukan evaluasi diperlukan adanya sebuah pedoman untuk mengetahui kelayakan. Menurut Akbar (2013) dalam Alfayed (2022) Berikut adalah pedoman kriteria kualifikasi untuk produk yang dapat dilihat pada tabel I.

Tabel I. Pedoman Kriteria Kelayakan Produk

No	Percentase	Keterangan
1	1,00%-50,00%	Tidak valid (tidak layak digunakan)
2	50,01%-70,00%	Kurang valid (tidak disarankan untuk digunakan karena perlu revisi banyak)
3	70,01%-85,00%	Cukup valid (dapat digunakan tapi perlu revisi kecil)
4	85%-100,00%	Sangat valid (layak untuk digunakan)

Sumber : (Akbar, 2013 dalam Alfayed 2022)

Berdasarkan pedoman kriteria produk diatas, media video iklan berbasis powtoon dapat dikatakan layak untuk digunakan adalah ketika mendapat persentase 85,01%-100% dari hasil uji kelayakan. Apa bila tingkat persentase kurang dari atau sama dengan 70% maka media pembelajaran video iklan berbasis powtoon perlu dilakukan adanya revisi kembali berdasarkan saran dan masukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan R&D menurut *Borg and Gall* dengan tahapan meliputi:

- 1) potensi dan masalah, pada tahap ini yang dilakukan yaitu mengidentifikasi seluruh kemungkinan permasalahan yang ada.
- 2) pengumpulan data, kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas, serta identifikasi fasilitas yang mendukung dan kemampuan peserta

didik. Permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar di dalam kelas bisa diatasi dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis animasi powtoon. Selain itu, sekolah juga memiliki fasilitas berupa LCD, *sound system*, laptop, dan wifi.

- 3) desain produk, pada tahap ini terdapat 3 kegiatan yaitu, 1) merancang konsep materi di dalam video, 2) mengumpulkan bahan dan materi yang diperlukan dengan mengunduh dari *google image*, *image freepik*, dan buku tematik 3) membuat produk sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Produk yang dikembangkan melalui beberapa tahapan: 1) bahan dan materi yang sudah didapat lalu disusun setiap slide sesuai dengan urutan layer yang sudah disusun dengan menggunakan website powtoon, 2) audio direkam dan disesuaikan dengan layer menggunakan website powtoon 3) setelah selesai, video bisa dibagikan melalui *youtube* dan bisa di download untuk digunakan secara *offline*.
- 4) validasi desain, maka tahap selanjutnya produk divalidasikan untuk menilai uji validitas produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 2. Rata-rata hasil validasi

No	Validasi	Nilai	Kategori
			Validasi
1	Ahli Media	95,3%	Sangat valid
2	Ahli Materi	98%	Sangat valid
Rata-rata		96,68%	Sangat valid

- 5) revisi desain, setelah produk berhasil dibuat dan divalidasikan ke ahli, maka akan diketahui kekurangan dari produk yang sudah dibuat, kekurangan tersebut akan coba direvisi dengan cara memperbaiki desain yang sudah dibuat, Sugiono (2019, hal. 783).
- 6) uji coba, uji coba pertama dilaksanakan bersama guru kelas dengan menggunakan instrumen angket uji coba respon guru. Hasil dari kelayakan produk

diperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid, dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Selanjutnya, uji coba siswa kelompok kecil dilaksanakan bersama peserta didik kelas 5 SDN I Blendis dengan jumlah siswa 6 anak, yang dipilih berdasarkan peringkat teratas dan peringkat paling bawah. Kegiatan dilaksanakan ketika pembelajaran tematik berlangsung. Video ditayangkan melalui LCD. Media pembelajaran juga bisa diputar secara *offline*. Untuk penilaianya akan menggunakan instrumen angket. Angket dibagikan ketika media pembelajaran video “iklan” selesai ditayangkan. Hasil dari kelayakan produk diperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid, dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Sehingga media pembelajaran video “iklan” berbasis powtoon dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

- 7) revisi produk, jika terdapat kritik dan saran pada tahap uji coba perlu dilaksanakan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang diterima. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video “iklan” berbasis powtoon tidak terdapat revisi produk, maka produk bisa digunakan dalam uji coba lapangan.
- 8) uji coba pemakaian, uji coba pemakaian dilakukan bersama dengan 16 siswa kelas 5 SDN I Blendis. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video “iklan” berbasis powtoon. Hasil dari kelayakan media pembelajaran memperoleh skor persentase 96% dari skor maksimal 100%, dengan kategori sangat valid dan bisa digunakan tanpa adanya revisi. Sedangkan nilai setiap indikator meliputi kemudahan memperoleh skor 98%, motivasi memperoleh skor 96%, kemenarikan memperoleh skor 97%, kebermanfaatan memperoleh skor 97%. Sehingga, media pembelajaran video “iklan” berbasis powtoon bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini hanya terbatas sampai tahap uji coba pemakaian. Revisi produk dan produksi massal tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Peneliti melakukan produksi hanya kepada guru kelas. Hasil akhir dari penelitian ini diperoleh data bahwa media pembelajaran video “iklan” berbasis powtoon tema 9 subtema I kelas 5 sangat valid dan layak dalam pembelajaran materi iklan dan zat benda tunggal campuran.

Validasi ahli media dilaksanakan oleh dua ahli media untuk mengetahui nilai kevalidan dari media pembelajaran video “iklan” berbasis powtoon tema 9 subtema I. Uji validitas ini memiliki 7 aspek penilaian menurut Dewi (2021) antara lain kemudahan, kesesuaian, ketepatan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna. Munir (2015) menyatakan tampilan produk disesuaikan dengan usia anak sekolah dasar, penggunaan jenis dan ukuran huruf pada media dan kesesuaian gambar dengan materi yang dibuat. Menurut, Indah (2021) tampilan produk yang menarik dan cerah akan lebih mudah menarik minat siswa dalam belajar. Berdasarkan 7 aspek di atas, hasil skor penilaian ahli media 1 dan ahli media 2 menghasilkan persentase sebesar 95,35%, dimana berdasarkan kriteria penilaian kategori menurut Akbar (2013) termasuk dalam kategori sangat valid (layak untuk digunakan) dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Validasi ahli materi dilaksanakan oleh ahli materi guru kelas 5 SDN 1 Blendis untuk mengetahui nilai kevalidan dari media pembelajaran video “iklan” berbasis powtoon tema 9 subtema I. Uji validitas ini memiliki 3 aspek penilaian menurut Dewi (2021) antara lain format, isi, dan bahasa. Menurut Dewi (2021) penilaian dalam aspek format meliputi ketersediaan petunjuk penggunaan, sehingga memudahkan pengguna, dan kesesuaian warna, tampilan gambar dan materi pada media pembelajaran powtoon. Diperkuat dengan pendapat Rohmah (2023) bahwa aspek penilaian pada isi meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, KI-KD, indikator, serta

tujuan pembelajaran dan harus disesuaikan dengan karakteristik masalah pada pembelajaran. Berdasarkan 3 aspek di atas hasil skor untuk penilaian ahli materi memperoleh skor 98%, dimana berdasarkan kriteria penilaian kategori menurut Akbar (2013) termasuk dalam kategori sangat valid (layak untuk digunakan) dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Uji coba respon guru dilaksanakan oleh guru kelas 5 SDN 1 Blendis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video “iklan” berbasis powtoon tema 9 subtema I. Uji coba respon guru ini memiliki 4 aspek penilaian berdasarkan adaptasi Sari (2019) diantaranya meliputi kemudahan, motivasi, kemenarikan dan kebermanfaatan. Berdasarkan 4 aspek di atas hasil skor untuk penilaian respon guru memperoleh skor 97%, dimana berdasarkan kriteria penilaian kategori menurut Akbar (2013) termasuk dalam kategori sangat valid (layak untuk digunakan) dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Uji coba respon siswa bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video “iklan” berbasis animasi powtoon tema 9 subtema I. Uji coba respon siswa menggunakan 4 aspek yaitu kemudahan, motivasi, kemenarikan dan kebermanfaatan Sari (2019). Hasil angket dari uji coba respon siswa kelompok kecil memperoleh skor total 94%. Berdasarkan kriteria penilaian kategori menurut Akbar (2013) termasuk dalam kategori sangat valid (layak untuk digunakan) dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Hasil uji coba respon siswa kelompok besar memperoleh skor total 96%. Berdasarkan kriteria penilaian kategori menurut Akbar (2013) termasuk dalam kategori sangat valid (layak untuk digunakan) dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data media pembelajaran video “iklan” berbasis powtoon tema 9 subtema I kelas 5 yang sudah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli media

memperoleh skor 95,35% dengan kategori sangat valid, dan ahli materi memperoleh skor 98% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji kelayakan respon guru memperoleh skor 97%, uji coba respon siswa kelompok kecil memperoleh skor 94% dan uji coba respon siswa kelompok besar memperoleh skor 96% semua termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil analisis, maka media pembelajaran video “iklan” berbasis animasi powtoon tema 9 subtema 1 kelas 5 dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi, serta layak untuk digunakan menurut uji coba respon guru dan siswa.

REFERENSI

- Cahyani, Adi (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Banjarmasin : Laksita Indonesia.
- Delviana, Evi. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makassar*, (pp.1-6)
- Dewi, et al (2021). Kelayakan Media Video Animasi Powtoon Pada Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi di Kelas X SMA dalam Pembuatan Biskuit Pisang Ambon Lumut. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 6(2). <https://org.doi/10.37058/bioed.v6i2.3160>
- Donna, et al (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5). 3799-3813. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/>
- Gunawan & Ritonga (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan : Rajagrafindo Persada.
- Mashuri, & Budiyono (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*. 8(5). <https://ejournal.unesa.ac.id/>
- Miftah & Rokhman (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 1(4). <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Muttaqien (2017). Pengembangan Media Audio-visual Dan Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*. 8(1). <https://jurnal.amikgarut.ac.id/>
- Nurrita (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misyat*. (3)1. <https://media.neliti.com/>
- Purnami, et al (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Prosiding Progam Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Mahadewa Indonesia*. 1(1). <https://ojs.mahadewa.ac.id/>
- Rahmawati (2022). Kelebihan dan Kekurangan Media Powtoon sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 17(1), 1-8. <https://doi.org/10.33654/jpl.v17i1.1797>
- Rohmah, et al (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*. 31(1). <http://journal2.um.ac.id/index.php/wsd/>
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Alfabeta
- Thomas, et al (2020). Pelatihan Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Dalam Peningkatan Profesionalisme Guru TK Eka Kaharap Di Desa Sigi Kecamatan Di Desa Sigi Kecamatan Kahayan Tengah Kabupaten Pulang Pisau. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Balanga*. 8(1)
- Udin, Bahak (2021). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Sidoarjo : Umsida Press
- Wahyuni, et al (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas I SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 1(2). <http://journal2.um.ac.id/>
- Yaumi (2017). Ragam Media Pembelajaran : Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Prosiding, Makalah Workshop dan Konferensi Pers*. <http://repository.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/11789>
- Yulia & Ervinalisa (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Progam Studi Pendidikan Sejarah*. 2(1). 15-24.