

## **PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BAHASA PRANCIS BERBASIS POWTOON KEPADA GURU BAHASA PRANCIS SE-LAMPUNG**

**Nani Kusrini<sup>1</sup>, Indah Nevira Trisna<sup>2</sup>, Endang Ikhtiarti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Prancis, FKIP, Universitas Lampung  
Jalan Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandar Lampung, Indonesia  
<sup>1</sup>e-mail: nani.kusrini@fkip.unila.ac.id

### **Abstrak**

Keterampilan guru dalam menentukan materi dan media ajar yang tepat guna menjaga motivasi dan minat belajar siswa berkontribusi besar dalam pencapaian tujuan apalagi pada situasi pembelajaran jarak jauh di masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini. Video pembelajaran sebagai media ajar yang memadukan audio dan visual dapat meningkatkan retensi siswa, terlebih di pembelajaran tatap muka yang berkelindan dengan internet. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta keterampilan pada guru bahasa Prancis di Lampung yang berjumlah 10 orang untuk membuat video pembelajaran berbasis *Powtoon*. Dengan metode ceramah dan praktik, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai pengertian, manfaat video pembelajaran serta kriteria video pembelajaran yang efektif dan menghasilkan lima video pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Powtoon* yang dibuat oleh guru secara tandem yang kemudian diunggah ke *Youtube* sehingga diharapkan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Prancis di sekolah.

**Kata Kunci:** pembelajaran daring, video pembelajaran, *Powtoon*

### **Abstract**

*Teachers' skills in determining appropriate teaching materials and media to maintain students' motivation and interest in learning contribute greatly to achieving goals, especially in distance learning during the pandemi of Covid-19. Video as a teaching medium that combines audio and visual can increase student retention, especially in virtual learning that is linked to the internet. This community engagement program (PKM) aims to provide knowledge and skills to French language teachers in Lampung, totaling 10 people to make Powtoon-based learning videos. By using lecture and practice methods, this activity succeeded in increasing participants' understanding of the meaning, benefits of learning videos and the criteria for effective learning videos and producing five Powtoon-based French learning videos made by teachers in tandem which were then uploaded to YouTube so that it is hoped that they can be used for learning French at school.*

**Keywords:** online learning, learning videos, *Powtoon*.

## **PENDAHULUAN**

Krisis kesehatan yang melanda dunia sejak tahun lalu ini telah mengubah tatanan dan kebiasaan dalam bidang belajar mengajar. Tuntutan untuk tetap menyelenggarakan pembelajaran tanpa bertatap muka memaksa para insan pendidikan mengenal lebih jauh metode atau aplikasi penunjang pembelajaran

jaran jauh. Meskipun timbul *shock* di awal pandemi, sedikit demi sedikit sekarang hampir semua guru sudah menggunakan media alternatif penunjang belajar dari rumah seperti *google classroom*, *edmodo*, *moodle*, *schooly* serta *google meet*, *lark meeting*, *zoom* untuk kelas tatap muka.

Untuk sebagian golongan atau peserta didik pada jenjang pendidikan tertentu, pembelajaran secara tatap maya melalui *Zoom*, *Google Meet* mungkin bukanlah hal yang mudah dilaksanakan. Selain masalah finansial untuk pengadaan kuota internet, masalah lain seperti pengawasan serta pendampingan orang tua, kehadiran, kesadaran belajar mandiri dan motivasi siswa turut hadir dalam kompleksnya permasalahan pembelajaran secara daring juga dihadapi pengajar bahasa Prancis di Lampung.

Selain permasalahan di atas, pengurangan jam belajar, penggunaan kurikulum darurat dengan pengurangan capaian kompetensi dasar untuk tiap tingkatan, bahkan himbauan untuk tidak banyak memberikan tugas kepada siswa dikhawatirkan akan memberikan dampak negatif di masa yang akan datang. Dibutuhkan peran lebih dari guru untuk berinovasi dan berkeaktivitas untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif di masa sulit seperti sekarang. Video pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru diharapkan setidaknya dapat mengurai sedikit permasalahan ini, tidak hanya dalam pencapaian tujuan tetapi juga peningkatan motivasi belajar siswa.

Meskipun teknologi dapat mengurangi beban permasalahan tersebut, bukan berarti selesai permasalahan. Menurut Abidin (2020), masalah interaksi sosial guru dan ekonomi peserta didik yang nyaris belum siap adalah contoh hambatan pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Permasalahan lain juga ditunjukkan dari hasil penelitian olah Yustika *et al.* (2019) yang mengungkapkan bahwa selain tingkat *drop out*/ kegagalan siswa yang lebih tinggi pada kelas virtual, terdapat masalah lain yang dihadapi pembelajaran jarak jauh lainnya antara lain kurangnya pemahaman konteks pada materi pelajaran, masalah dengan aksesibilitas softwarem ketersediaan guru yang handal serta penurunan motivasi siswa dan atmosfer belajar yang kurang kondusif.

Motivasi adalah salah satu faktor yang paling penting dalam pembelajaran seperti diungkapkan oleh Sanjaya (2010) yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Aspek tinggi rendahnya motivasi siswa juga dapat menyebabkan permasalahan di kelas *online*. Karena kelas *online* sangat membutuhkan kemandirian tinggi dan mampu dipelajari sendiri, motivasi internal dapat menjadi faktor penentu dalam kesuksesan proses belajar (Yustika *et al.*, 2019).

Meskipun keberhasilan siswa dalam belajar sangat tergantung pada motivasi yang ada di dalam dirinya, guru pun memiliki peran untuk mendorong motivasi tersebut. Darsono (2000) dalam Emda (2017) menyebutkan beberapa unsur yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain unsur-unsur dinamis dalam belajar dan upaya guru dalam membelajarkan siswa. Pemilihan metode serta media belajar yang tepat merupakan salah satu kemampuan guru yang harus dikuasai untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Video adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang sangat bermanfaat. Beberapa penelitian telah membuktikan keefektifan media audio visual ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Busyaeri, 2016; Kay, 2012, Khairani, 2019; Lloyd & Robertson, 2012 dan Susanti *et al.*, 2018). Dibanding dengan media gambar, penggunaan media video pembelajaran yang berisi gabungan suara dan gambar lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik.

*Powtoon* merupakan salah satu *web apps online* untuk membuat video animasi. Villar dalam Andrianti (2016) mengemukakan bahwa *Powtoon* adalah aplikasi berbasis *web* yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara. Video pembelajaran berbasis *Powtoon* juga terbukti dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman siswa (Asyifa, 2018; Awalia *et al.*, 2019).

Melalui komunikasi melalui *WAG* dan angket dalam bentuk *Google Form* yang dibagikan kepada guru bahasa Prancis di Lampung diketahui permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran. Di samping itu, belum banyak guru yang menggunakan video pembelajaran serta belum ada guru yang dapat membuat

video pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Prancis di sekolah. Atas alasan tersebut, maka dilaksanakanlah kegiatan pengabdian ini untuk yang bertujuan untuk menambah wawasan dan keterampilan pengajar bahasa Prancis dalam membuat video animasi *Powtoon* untuk pembelajaran bahasa Prancis.

## **METODE**

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini yaitu metode praktik. Sebelum pelaksanaan praktik, peserta akan dibekali terlebih dahulu penjelasan mengenai pengertian video pembelajaran, hal-hal yang terkait dengan kriteria video pembelajaran yang efektif. Kegiatan akan dilanjutkan dengan penjelasan tentang aplikasi *Powtoon* serta cara atau langkah-langkah untuk membuat video. Puncak kegiatan pengabdian ini akan berbentuk praktik pembuatan video menggunakan *Powtoon* untuk membuat video pembelajaran bahasa Prancis sesuai dengan materi yang ingin dibuat.

Sesuai dengan tujuan kegiatan, untuk mengetahui efektivitas kegiatan ini diperlukan suatu alat pengukur. Oleh karena itu pada pelaksanaan kegiatan, peserta kegiatan terlebih dahulu diminta untuk mengerjakan tes awal dan tes akhir berisi tentang pengertian video pembelajaran dan kriteria-kriteria video pembelajaran yang efektif. Hasil tes awal dan akhir kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta yang diukur diukur dengan kualifikasi skor nilai (Tabel 1).

**Tabel 1 Kualifikasi Nilai Tes Awal dan Tes Akhir**

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
81 – 100	Amat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Amat kurang

Sedangkan untuk praktik pembuatan video pembelajaran, evaluasi akan dilakukan terhadap konten kebahasapranncisan (aspek pedagogis) serta aspek lain terkait penyusunan video (aspek teknis). Adapun kisi-kisi penilaian yang telah digunakan untuk menilai video disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2 Aspek Penilaian Video Pembelajaran**

No.	Aspek Penilaian	Prosentase
1.	Isi materi video	30
2.	Durasi	10
3.	Penggunaan musik, warna dan latar gambar	10
4.	Penggunaan teks dan ilustrasi	15
5.	Penggunaan bahasa	15
6.	Pemberian tugas	20

Sementara itu, untuk pelaksanaannya kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui *Zoom Meeting* pada tanggal 16 dan 31 Juli 2021. Hal ini disebabkan karena masih dalam masa pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). Acara ini dihadiri oleh 10 orang pengajar bahasa Prancis di Lampung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknologi telah berkembang sangat signifikan dan juga dirasakan pada dunia pendidikan. Jika beberapa tahun lalu penggunaan proyektor sudah dianggap inovatif, sekarang ini penggunaannya mungkin sudah tergilas jaman. Sekarang ini banyak cara atau media berbasis kemajuan teknologi informasi yang dapat dijadikan sebagai media ajar seperti aplikasi belajar bahasa, media sosial dan lain-lain.

Video adalah sebuah teknologi perekaman, penyimpanan, dan pengolahan gambar diam sehingga ia tampak seperti gambar bergerak (Munir, 2013 dalam Batubara, 2020). Secara umum, definisi video pembelajaran adalah media yang menyajikan informasi yang terdiri dari teks, suara, animasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Video sebagai media pembelajaran mendapatkan perhatian lebih akhir-akhir ini. Terlebih lagi pada pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang telah merevolusi tradisi belajar dan mengajar selama ini.

Puluhan aplikasi pembuat video dapat ditemukan di internet. Salah satunya adalah *Powtoon*. Menurut Mershand (2014) dalam Fitriyani (2016), *Powtoon is a web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects*,

*imported objects, imported images, provided music and user created voice-overs.* (*Powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis web yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan music dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya). *Powtoon* menawarkan gambar dan *template* untuk membantu membuat presentasi hebat dalam waktu singkat dengan menampilkan gambar, kartun, infografis, dsb. Beberapa penelitian telah membuktikan keefektifan video berbasis *Powtoon* sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi pengajaran oleh guru dan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Awalia *et al.*, 2019; Ariyanto, *et al.*, 2018). Atas dasar itu untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pembuatan video pembelajaran ini digunakan aplikasi *Powtoon*.

Kegiatan PKM ini ditujukan untuk pengajar/ guru bahasa Prancis di Provinsi Lampung yang diselenggarakan 16 dan 31 Juli 2021 melalui aplikasi *Zoom Meeting* karena situasi pandemi yang tidak mendukung (masa PPKM). Sebelum kegiatan dilaksanakan tim pengabdian terlebih dahulu membuat grup *WhatsApp* beranggotakan semua peserta dan tim pelaksana kegiatan. Pemberitahuan, pengiriman tautan *Google Form* serta materi dan lain sebagainya dibagikan melalui media ini. Sedangkan untuk mengetahui efektivitas kegiatan ini dilakukan tes awal dan tes akhir.

### **Tes Awal**

Tes awal berbentuk *Google Form* terdiri dari 10 pertanyaan meliputi 5 soal tentang pengertian, fungsi dan karakteristik video pembelajaran dan 5 soal tentang kriteria video pembelajaran yang efektif. Hasil tes tersebut diukur dengan kualifikasi skor nilai yang sudah ditentukan. Dari hasil rekapitulasi penghitungan hasil tes awal dari 10 peserta didapatkan hasil yang disajikan pada Tabel 3.

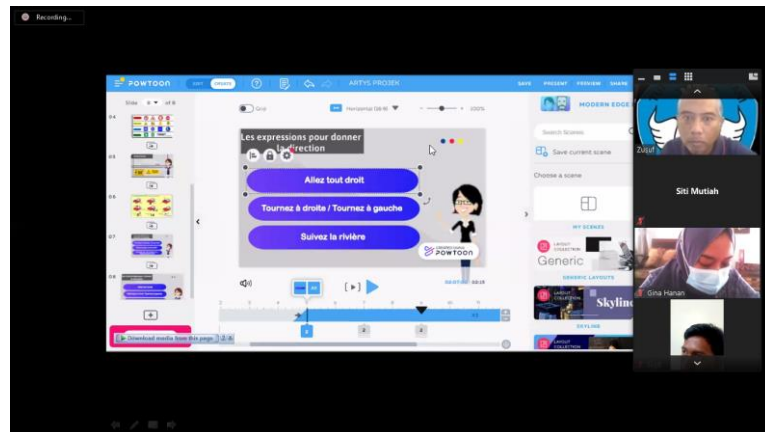
**Tabel 3 Hasil Tes Awal**

No	Materi	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Pengertian, fungsi dan karakteristik video pembelajaran	39	Kurang
2	Kriteria video pembelajaran yang efektif	42	Cukup

## **Tes Akhir**

Kegiatan pengabdian hari kedua dilakukan pada hari Sabtu tanggal 31 Juli 2021. Jeda waktu dua minggu dari hari pertama ditujukan untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyiapkan materi serta merancang tahapan yang akan ditampilkan pada tiap *slide* pada video pembelajaran yang akan dibuat. Panduan berisi tahapan penggunaan *Powtoon* mulai dari registrasi pembuatan akun sampai dengan fungsi-fungsi fitur yang ada pada situs aplikasi ini diberikan pada peserta sejak kegiatan hari pertama. Selama itu juga, tanya jawab sudah dilakukan di *WhatsApp Group* sambil menunggu kegiatan hari berikutnya.

Kegiatan pengabdian hari kedua dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2021. Kegiatan hari tersebut berisi penjelasan tahapan pembuatan video pembelajaran dan tanya jawab yang dilakukan sambil praktik secara bersamaan. Berikut gambar kegiatan pada hari kedua tentang penggunaan aplikasi *Powtoon*.



**Gambar 1 Pembuatan video menggunakan *Powtoon***

Pada hari itu juga peserta ditunjukkan contoh video pembelajaran yang telah dibuat oleh tim pengabdian menggunakan *Powtoon* dengan tema dari K.D. 3.3/4.3 tentang *situer dans le temps (dire l'heure)* sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan memotivasi peserta. Sebelum menutup kegiatan, panitia menyebarkan tes akhir dalam bentuk *Google Form* kepada peserta. Rekap data tes akhir disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Tes Akhir**

No	Materi	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Pengertian, fungsi dan karakteristik video pembelajaran	66	Baik
2	Kriteria video pembelajaran yang efektif	70	Baik

Mengingat membuat video pembelajaran membutuhkan waktu yang tidak sebentar ditambah dengan kegiatan profesional para peserta, maka pengumpulan hasil video tersebut dapat dilakukan seminggu berikutnya. Batas akhir pengumpulan video pembelajaran hasil kreasi para guru yaitu pada tanggal 8 Agustus 2021. Melalui penugasan yang dilakukan dengan berpasangan, didapatkan lima video pembelajaran bahasa Prancis menggunakan *Powtoon*. Hasil video guru yang diunggah ke *Youtube* dievaluasi menggunakan kisi-kisi penilaian yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi video pembelajaran disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5 Evaluasi Hasil Video Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Bobot	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Video 5
1	Isi materi dalam video	30	23	25	27	25	27
2	Durasi	10	7	9	9	7	10
3	Penggunaan musik, warna dan latar gambar	10	9	8	9	10	8
4	Penggunaan teks dan ilustrasi	15	10	10	12	14	13
5	Penggunaan bahasa	15	10	12	13	12	13
6	Pemberian tugas	20	14	14	17	5	17
<b>Nilai Total</b>		100	73	78	87	73	88
<b>Nilai rata-rata</b>			<b>79,8</b>				

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta pelatihan baik. Para guru mampu membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* serta mampu berkreasi dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Dari enam aspek yang menjadi parameter penilaian, aspek materi menjadi hal yang perlu lebih diperhatikan untuk kesempurnaan hasil.

### **Video Pembelajaran**

Untuk memberikan gambaran serta memotivasi peserta dalam pengerjaan video, tim pengabdian memberikan contoh video yang dibuat menggunakan



aplikasi Powtoon yang dapat dilihat pada tautan <https://www.youtube.com/watch?v=Oond8SIXmvM&t=24s> (Gambar 2).



**Gambar 2 Contoh Video Pembelajaran Menggunakan Powtoon**

Membuat video pembelajaran bukanlah pekerjaan yang singkat. Dibutuhkan persiapan yang matang serta kemampuan teknis yang cukup agar tercipta tampilan video yang menarik. Tujuan pelatihan ini adalah agar peserta/guru bahasa Prancis mampu membuat video pembelajaran menggunakan *Powtoon* yang tentu saja lebih ditekankan pada pengemasan materi dalam bentuk video. Kesempurnaan dari segi teknis seperti animasi, pemilihan warna dan lain-lain bukan menjadi target utama, karena hal ini sangat terkait dengan seringnya seseorang menggunakan aplikasi ini serta daya kreatifitas dan jiwa seni seseorang.

*Powtoon* sendiri memiliki batasan waktu dalam pembuatan video yaitu 3 menit maksimal. Menurut Susanti *et al.* (2018) durasi video pembelajaran yang baik tidak terlalu lama dengan mengatakan bahwa rata-rata keterlibatan siswa untuk video adalah 6 menit. Untuk mengefektifkan waktu dan memudahkan peserta untuk memahami pembuatan video, digunakan teknik penugasan. Atas dasar alasan-alasan tersebut di atas, penugasan pembuatan video ini dilakukan secara kelompok.

Video 1 berisi tentang tema hari-hari dalam seminggu (*les jours de la semaine*) (Gambar 3) yang termasuk dapat diunduh di <https://www.youtube.com/watch?v=NAooelQMHg4>. Video 2 berisi tema preposisi penunjuk tempat (*les prepositions de lieu*) yang termasuk pada KD 3.5/4.5 *Les endroits publics*. Video ini dapat diunduh [https://youtu.be/jT\\_rLj6ydJM](https://youtu.be/jT_rLj6ydJM) (Gambar

4). Video 3 berdurasi 5' 34" menggunakan tema yang ada pada KD 3/7/4.7 tentang *les panneaux et instructions* (Gambar 5). Video ini dapat diunduh di [https://youtu.be/kPceiCL\\_0Zg](https://youtu.be/kPceiCL_0Zg).



**Gambar 3** Video tentang *les jours de la semaine*



**Gambar 4** Video tentang *les prépositions de lieu*



**Gambar 5** Video tentang *les panneaux et instructions*

Video 4 berdurasi 4'26" menggunakan tema pada KD 3.3/3.4 *Inviter quelqu'un* dan dapat diunduh pada tautan <https://youtu.be/Acb3v76DaX8> (Gambar 6). Video 5 bertemakan tentang bertegur sapa mengucap salam (KD 3.1/4.1 *Salutation, prendre congé dan remercié*) yang merupakan tema pertama dan paling dasar pada silabus bahasa Prancis kelas X dapat diunduh di <https://youtu.be/4KBbcSpfYvl> (Gambar 7).



**Gambar 6** Video tentang *inviter quelqu'un*



**Gambar 7** Video tentang *salutation, prendre congé et remercié*

Dengan mengacu pada kisi-kisi penilaian sebuah video pembelajaran yang telah ditetapkan, dari kelima video tersebut didapatkan nilai rata-rata 79,8. Nilai tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membuat video para peserta ada pada kategori baik.

Aplikasi pembuatan video berbasis *Powtoon* secara teknis memang tidak susah karena fitur-fitur yang ada di dalamnya cukup mudah untuk digunakan. Kelayakan video animasi berbasis *Powtoon* telah dibuktikan oleh beberapa penelitian. *Powtoon* dikatakan layak sebagai media pembelajaran karena telah

memenuhi keempat aspek media pembelajaran, yaitu; (1) aspek perancangan, (2) aspek pedagogik, (3) aspek isi, dan (4) aspek kemudahan penggunaan (Deliviana, 2017).

Selain aspek teknis, membuat video pembelajaran juga perlu memperhatikan aspek pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Sagala 2009). Dalam hal ini, video pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat merepresentasikan hal tersebut. Analisis video yang dihasilkan peserta pada pelatihan ini cukup memperhatikan aspek ini. Agar dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Prancis dengan lebih baik, aspek pedagogik dapat lebih ditingkatkan misal urutan materi yang disampaikan, penjelasan yang baik, penulisan teks pada video yang benar karena sistem ortografi terdapat tanda-tanda yang berbeda seperti diakritik dan aksen.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir kegiatan PKM yang dilaksanakan secara daring melalui aplikasi *Zoom Meeting* selama dua kali pertemuan yaitu tanggal 16 dan 31 Juli dan dihadiri oleh 10 pengajar bahasa Prancis se-Lampung, diketahui terdapat peningkatan penguasaan peserta yang cukup signifikan pada pemahaman tentang pengertian video pembelajaran yang semula rata-rata nilai adalah 39 (kurang) menjadi 66 (baik). Demikian pula untuk pemahaman tentang kriteria video pembelajaran yang efektif yaitu dari nilai 42 (cukup) menjadi 70 (baik). Melalui pelatihan ini, peserta yang terbagi menjadi 5 kelompok berhasil membuat 5 video pembelajaran yang telah diunggah di *Youtube*. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*. Dengan memberikan pelatihan ini, diharapkan video pembelajaran yang dihasilkan dapat bermanfaat pada siswa serta memfasilitasi guru dalam mengajar.

Selain itu, kegiatan PKM ini juga diharapkan dapat memotivasi guru untuk terus berkreatifitas untuk membuat video-video lain untuk materi yang belum digarap.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M Universitas Lampung untuk pendanaan kegiatan ini melalui hibah pengabdian BLU Unila 2021 dan kepada para guru dan pengajar bahasa Prancis yang tergabung dalam Perhimpunan Pengajar Bahasa Prancis seluruh Indonesia (APFI-PPPSI) untuk peran aktifnya dalam kegiatan ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariyanto, R. Kantun, S & Sukidin. (2018). Penggunaan media Powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018). *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1).
- Asyifa, S.M. (2018). Pengembangan video pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Doctoral Dissertation*. Serang: Univeritas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Awalia, I, Pamungkas, A & Alamsyah, I.P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas iv sd. *KREANO: Jurnal Matematika Inovatif Kreatif*, 10(1), 49-56.
- Batubara, H., H. & Batubara, D., S. (2020). Penggunaan video tutrorial untuk mendukung pembelajaran daring di masa pandemi virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5(2), 74-84.
- Busyaeri, A (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida*, 3 (1).
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalies ke-56 Universitas Negeri Makassar*.
- Djamarah, S., B. & Zain, A. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Citra, Jakarta.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual Powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-112.
- Hemafitria & Octavia, E. (2020). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan di Desa Sungai Baru Kecamatan

- Teluk Keramat Sambas. *GREVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2).
- Kay, R., H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 2(8), 820-831.
- Khairani, M. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Biolukus: Journal of Biological Education and Researchm*, 2(1), 158-166.
- Lloyd, S., A., & Robertson, C., L. (2012). Screencast tutorials enhance student learning of statistics. *Teaching of Psychology*, 39(1), 67-71.
- Susanti, E. (2018). Desain video pembelajaran yang efektif pada pendidikan jarak jauh: Studi di universitas terbuka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(2).
- Yustika, G. P., Subagyo, A., & Iswati, S. (2019). Masalah yang dihadapi dunia pendidikan dengan tutorial online: Sebuah short review. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 187.