

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWTOON PADA KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

TESIS

Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan



Oleh
Ela Irnanda
NIM 23124006

Dosen Pembimbing
Prof. Dr. Marlina, S. Pd, M.Si

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Ela Irnanda**

NIM : 23124006

Nama

Tanda Tangan

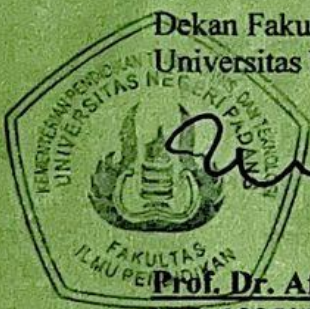
Tanggal



Prof. Dr. Marlina, S.Pd., M.Si.
Pembimbing

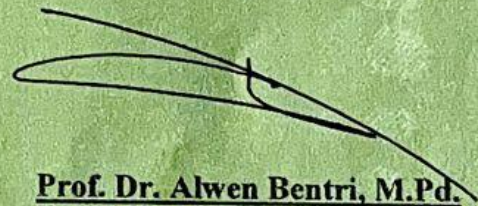
30-06-2025

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang,



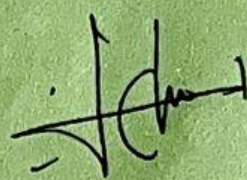
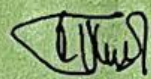
Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons.
NIP. 198505052008121002

Koordinator Program Studi
S2 dan S3 Pendidikan Dasar,



Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
NIP. 196107221986021002

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Marlina, S.Pd., M.Si.</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D.</u> (Anggota)	 _____
3.	<u>Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.</u> (Anggota)	 _____

Mahasiswa:

Nama : **Ela Irnanda**

NIM : 23124006

Tanggal Ujian : 02 Juni 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau Sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulisan aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, Agustus 2025

Yang Memberi Pernyataan

Ela Irnanda

ABSTRAK

Ela Irnanda. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Powtoon* pada Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Kemampuan membaca dan menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Kurang kreatifitas guru dalam mengembangkan media berbasis IT serta minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif menyebabkan pembelajaran monoton dan kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan literasi siswa dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon pada materi membaca dan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada temuan bahwa teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru, sehingga pembelajaran kurang menarik dan interaktif.

Jenis penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pengembangan, media yang dibuat divalidasi oleh empat ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa Indonesia, ahli media pembelajaran, ahli materi dari guru SD. Hasil validasi menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “sangat valid”. Untuk mengukur kepraktisan, dilakukan uji coba kepada siswa dan guru, dan hasilnya menunjukkan bahwa media ini “sangat praktis” digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis data diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon dinyatakan “Valid” dan “Praktis” untuk digunakan. Uji efektivitas media dilakukan melalui metode pretest-posttest serta analisis peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji N-Gain. Hasilnya menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal setelah menggunakan media tersebut. Peningkatan hasil belajar juga menunjukkan kategori tinggi di salah satu sekolah, sedangkan di sekolah lainnya berada dalam kategori sedang. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon efektif pada materi membaca dan menulis siswa. Media ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, Powtoon, Literasi, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang terus menerus mencurahkan berkat dan bimbingan-Nya kepada penulis, sehingga memungkinkan penyelesaian tesis dengan baik. Selanjutnya penulis menyampaikan doa dan salam kepada Nabi Agung Muhamaad SAW, yang pengaruh transformatifnya telah mentransisasikan umat manusia dari era yang ditandai dengan pengetahuan yang berlimpah dalam kemajuan ilmiah, prinsip-prinsip etika, dan kemajuat Masyarakat. Melelalui pengabdian dan pengorbanan Beliau yang tak tergoyahkan, dunia modern dapat mengalami pencerahan pengetahuan seperti yang disaksikan hari ini.

Tesis bertajuk **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”** secara resmi disajikan untuk memenuhi persyaratan program Magister Pendidikan di Program Studi Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang. Tesis ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, arahan, masukan, saran dan koreksi dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasi yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Marlina, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberi arahan, memberikan izin penelitian, motivasi, dan bantuan demi penyelesaian tesis ini.
2. Ibu Prof Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D selaku kontributor 1 dan Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selaku kontributor 2 yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan dasar FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian tesis ini.
4. Bapak Dr. Adrias, M.Pd, Bapak Dr. Chandra, M.Pd, Bapak Dr. Rayendra, M.Pd selaku validator instrument penelitian yang telah memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan instrument penelitian.

5. Bapak Prof. Afdal, M.Pd., Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Bapak Dr. Hanif Al Kadri, M.Pd dan Ibu Dr. Nurhasuti, S.Pd., M.Pd selaku wakil dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta motivasi.
6. Bapak Afdhalul Rafi, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 09 Korong Gadang, Ibu Lifda Sari S, M.Pd selaku kepala sekolah SDN Percobaan Padang dan Ibu Nurhasanah, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 11 Lubuk Buaya yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melakukan uji coba instrument produk penelitian sekaligus tempat melakukan penelitian.
7. Teristimewa kepada Kedua Orang Tua, Ayahanda tercinta Efendi dan Ibunda tercinta Irmawati yang selalu mendampingi dan mendukung peneliti dalam menjalani pendidikan. Terima kasih untuk perjuangan, do'a serta kasih sayang yang tak pernah putus yang telah kalian curahkan kepada saya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian, dan juga selalu melindungi serta memberikan Kesehatan dan keselamatan kepada kita dan semoga saya dapat mengangkat derajat, membanggakan serta membahagiakan Bapak dan Mamak tercinta.
8. Teristimewa kepada abang Hendra Irfandi serta adik-adikku Evi Irfianti dan Kiya Irmala. Terima kasih telah memberikan do'a tulus dan motivasi untuk peneliti. Telah menjadi saudara yang pandai menghibur dan memberikan semangat saat peneliti menghadapi tantangan dalam menyelesaikan tesis ini.
9. Terima kasih kepada keluarga dan sahabat-sahabat Reza Syahputra, Sarda Nuria, Haidir, Riska Nanda Putri, Irwan Suhendra, Fadlizon Julian, Annisa Qathratun Nada, Laila Hasanah, Lisa Adlini, Fatma Ramanda, dan Elfitriani yang selalu menemani dan menyemangati perjuangan peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
10. Terima kasih rekan-rekan Pendidikan Dasar Angkatan 2023 teristimewa kelas A yang seperjuangan, teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh peneliti yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga peneliti mampu menyelesaikan tesis

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT dan agar tesis ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas Pendidikan Kejuruan Amin Ya Rabbal Alamin.

Padang, Agustus 2025

Ela Irnanda

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	9
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	12
I. Definisi Operasional	15
J. Pentingnya Penelitian	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Hakikat Media Pembelajaran	17
a. Pengertian Media Pembelajaran	17
b. Tujuan Media Pembelajaran.....	18
c. Manfaat Media Pembelajaran	19
d. Karakteristik Media Pembelajaran	20
e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
2. Hakikat <i>Powtoon</i>	25
a. Pengertian <i>Powtoon</i>	25
b. Fungsi <i>Powtoon</i>	26
c. Kelebihan <i>Powtoon</i>	27

d. Langkah-Langkah <i>Powtoon</i>	29
3. Hakikat Membaca dan Menulis Sekolah Dasar	33
a. Definisi Membaca	33
b. Definisi Menulis	34
c. Indikator Membaca dan Menulis	35
d. Pentingnya Membaca dan Menulis	37
e. Faktor Mempengaruhi Literasi	38
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Konseptual	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Prosedur Penelitian.....	48
1. Analysis	48
2. Design	52
3. Development	56
4. Implementation	58
5. Evaluation	60
C. Subjek Penelitian.....	62
D. Jenis Data penelitian	62
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	63
F. Teknik Pengumpulan Data	70
G. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Deskripsi Penelitian	80
B. Hasil Penelitian	80
1. Analysis	81
2. Design	86
3. Development	87
4. Impelemtation	104
5. Evaluation	106
C. Pembahasan	109
D. Keterbatasan Penelitian	113

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Model Pengembangan ADDIE	48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	50
Tabel 3.4 Populasi Peserta Didik	58
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	64
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	67
Tabel 3.8 Instrumen Angket Respon Guru	68
Tabel 3.9 Instrumen Angket Respon Siswa.....	69
Tabel 3.10 Skala Likert	72
Tabel 3.11 Kategori Validitas Produk	73
Tabel 3.12 Kriteria Analisis Praktikalitas.....	73
Tabel 3.13 Kategori Praktikalitas	74
Tabel 3.14 Interval Koefisien Uji Realibilitas.....	76
Tabel 3.15 Kriteria Tingkat Kesukaran	77
Tabel 3.16 Kriteria Daya Beda.....	78
Tabel 3.17 Kriteria Nilai N-Gain	78
Tabel 3.18 Kriteria Penilaian Efektivitas	79
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan	81
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kurikulum	83

Tabel 4.3 Daftar Nama Validator.....	88
Tabel 4.4 Hasil Validasi Kelayakan Ahli Materi	89
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	91
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	92
Tabel 4.7 Hasil Validasi oleh Guru SD	94
Tabel 4.8 Hasil Akhir Validitas	95
Tabel 4.9 Revisi Validasi Bahasa	97
Tabel 4.10 Tampilan media sebelum-seudah revisi bahasa.....	97
Tabel 4.11 Revisi Validator Materi.....	98
Tabel 4.12 Tampilan modul sebelum-sesudah revisi	99
Tabel 4.13 Revisi Validasi Media.....	99
Tabel 4.14 Tampilan media sebelum-sesudah revisi.....	100
Tabel 4.15 Hasil Praktikalitas Respon Guru	101
Tabel 4.16 Hasil Praktikalitas Respon Siswa.....	101
Tabel 4.17 Hasil Akhir Praktikalitas	102
Tabel 4.18 Subjek Implementasi	104
Tabel 4.19 Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest	105
Tabel 4.20 Perhitungan Pretest-Posttest SDN 09 Korong Gadang	107
Tabel 4.21 Perhitungan Pretest-Posttest SDN 11 Lubuk Buaya	107
Tabel 4.22 Hasil N-Gain Score	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Situs <i>Powtoon</i>	29
Gambar 2.2 Sign Up Pendaftaran Akun <i>Powtoon</i>	29
Gambar 2.3 Tab Menu Aktivitas <i>Powtoon</i>	30
Gambar 2.4 Tab Ukuran Media <i>Powtoon</i>	30
Gambar 2.5 Tab Templates <i>Powtoon</i>	31
Gambar 2.6 Tampilan Editor <i>Powtoon</i>	31
Gambar 2.7 Tab Export <i>Powtoon</i>	32

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	46
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE	48
Bagan 3.2 Skema Pengembangan	61

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru.....	131
Lampiran 2 Hasil Kegiatan Wawancara	133
Lampiran 3 Pedoman Observasi Proses Pembelajaran	139
Lampiran 4 Hasil Observasi Proses Pembelajaran.....	140
Lampiran 5 Hasil Analisis CP, TP Bahasa Indonesia.....	143
Lampiran 6 Hasil Instrumen Ahli Materi	144
Lampiran 7 Hasil Instrumen Ahli Bahasa	148
Lampiran 8 Hasil Instrumen Ahli Media	151
Lampiran 9 Hasil Instrumen Ahli Materi oleh Guru SD.....	154
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Instrumen Validasi	157
Lampiran 11 Hasil Perhitungan Instrumen Praktikalitas Guru	161
Lampiran 12 Hasil Perhitungan praktikalitas Guru	170
Lampiran 13 Hasil Instrumen Praktikalitas Siswa	171
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Praktikalitas Siswa.....	173
Lampiran 15 Hasil Validitas Uji Coba Soal	175
Lampiran 16 Hasil Reliabilitas Soal	176
Lampiran 17 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	177
Lampiran 18 Hasil Uji Daya Beda Soal	178
Lampiran 19 Kisi-kis Instrumen Literasi Baca Tulis	179
Lampiran 20 Instrumen Soal Literasi Baca Tulis.....	180
Lampiran 21 Jawaban Soal Literasi Baca Tulis	182
Lampiran 22 Kriteria Penilaian Pretest-Posttest	184
Lampiran 23 Hasil Pretest-Posttest 2 Sekolah	186
Lampiran 24 Rekap Hasil Nilai Pretest-Posttest.....	190
Lampiran 25 Hasil Uji N-Gain.....	192
Lampiran 26 Surat Penelitian.....	194
Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian.....	200

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut survei yang dilakukan pada tahun 2019 oleh *Programmes for International Student Assessment (PISA)*, kemahiran Indonesia dalam literasi dan membaca diposisikan dalam desil yang rendah, khususnya peringkat ke-62 dari 70 negara. Demikian pula, studi yang dilakukan pada tahun 2016 *Most Literate Countries* di seluruh dunia mengungkapkan bahwa Indonesia memperoleh peringkat ke-60 dari 61 negara yang terkumpul (Bella et al., 2023).

Rosmawati & Rohana, (2022) mengungkapkan bahwa kemampuan membaca dan menulis masih menjadi masalah di sekolah dasar, baik di kelas rendah maupun tinggi, ditandai dengan membaca yang masih mengeja dan keterlambatan dalam menulis. Selain itu Pradana, (2020) menyebutkan bahwa rendahnya minat membaca dipengaruhi oleh bahan bacaan yang kurang menarik, harga buku yang mahal, dan terbatasnya fasilitas perpustakaan.

Pembelajaran jenjang Sekolah Dasar dengan materi pengembangan Literasi Baca dan Tulis merupakan salah satu keterampilan dasar yang wajib dimiliki, kemampuan ini berperan penting dalam kehidupan sehari-hari serta mendukung pemahaman terhadap berbagai ilmu pengetahuan (Nurcholis & Istiningsih, 2021). Dalam Masyarakat modern, literasi Baca dan Tulis menjadi kebutuhan penting hal ini sejalan dengan pakar pendidikan menganggapnya sebagai hak asasi yang harus difasilitasi oleh pemerintah (Fahrianur et al., 2021).

Langkah pemerintah dalam meningkatkan kemampuan minat baca siswa ialah dengan program Gerakan Literasi Sekolah yang dituangkan dalam Permendikbud Nomor 23 tahun 2015, yaitu penumbuhan minat baca melalui kegiatan 15 menit membaca (Paluvi et al., 2023). Namun program-program Gerakan Literasi Sekolah tidak selalu efektif karena masih ada kendala baik dari sarana prasarana maupun dari guru itu sendiri (Marlina et al., 2019). Meskipun masalah sarana dan prasarana tidak dapat diselesaikan secara bersamaan, masalah yang terkait dengan guru perlu mendapatkan tindakan lebih lanjut karena guru berperan dalam mengajarkan literasi kepada peserta didik terutama yang berkaitan dengan aspek sosio-emosional dan kognitif (Sajidan et al., 2023).

Perkembangan media pembelajaran yang semakin pesat mendorong pemanfaatan berbagai media inovatif yang mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif (Hanif, 2020). Beberapa penelitian dalam satu dekade terakhir telah mengeksplorasi media pembelajaran, seperti game edukasi, big book, dan media stick, penelitian dan pengembangan media animasi berbasis kearifan lokal di sekolah dasar (Ediyanto et al., 2023; Nurani, 2019).

Media yang lazim digunakan ialah flip book yang dinilai mampu memadukan visualisasi pada penyampaian materi pembelajaran. Sedangkan penelitian yang ada saat ini mengenai media pembelajaran dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint*, *Canva*, *iSpring Free 9*, selanjutnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan *iSpring Suite 9* (Mar'atussolichah et al., 2024).

Shvardak et al., (2024) memaparkan bahwa penggunaan alat bantu digital penting untuk mengajar guru sekolah dasar agar menjadi fleksibel dan mudah beradaptasi dengan perubahan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 09 Korong Gadang, SDN 40 Korong Gadang, SDN 42 Korong Gadang Kecamatan Kuranji menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum memanfaatkan media berbasis IT, karena guru cenderung menggunakan teks buku sebagai sumber utama. Akibatnya minat dan motivasi siswa menurun karena kurangnya keterlibatan aktif. Padahal sekolah-sekolah tersebut memiliki fasilitas seperti internet, proyektor, dan chromebook yang belum dimanfaatkan secara optimal. Berikut adalah hasil belajar dari siswa yang ditemukan masih rendah pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 1.1 Nilai Evaluasi Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2024/2025

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	SDN 09 Korong Gadang	21	75	67.2	10	15
2.	SDN 40 Korong Gadang	21	75	69.5	8	13
3.	SDN 42 Korong Gadang	21	75	63.5	9	12

Kasna et al., (2023) memaparkan bahwa rendah nya hasil belajar siswa disebabkan oleh guru yang masih cenderung tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi, keadaan ini menyebabkan siswa mengalami kejenuhan, kurang bersemangat dalam belajar dan kurang menaruh minat terhadap materi pembelajaran. Sukma et al., (2017) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa siswa akan memahami konsep yang diberikan dan mengingat lebih banyak informasi melalui visual maupun verbal.

Sukma et al., (2019) juga memaparkan bahwa menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian siswa sehingga membantu siswa untuk memahami materi. Dengan perkembangan teknologi penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang menyenangkan dapat mendukung proses pembelajaran yang interaktif.

Tersedianya jaringan internet dapat dimanfaatkan didalam pendidikan sebagai pendukung media pembelajaran sehingga menimbulkan inovasi pembelajaran yang lebih bermakna (Suwanto et al., 2022). Salah satu tujuan dari kurikulum Merdeka yaitu terciptanya lingkungan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dimana guru dan siswa dapat berinteraksi secara lebih santai sehingga pembelajaran secara konvensional tidak digunakan lagi yaitu hanya mendengarkan penjelasan dari guru (Marlina, 2023). Proses pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik, minat, kesiapan, dan profil belajar siswa sehingga guru mampu menyediakan lingkungan belajar yang merespon perbedaan dan dapat mengembangkan kemampuan siswa (Marlina et al., 2020).

Saat ini, ada sejumlah besar aplikasi yang melayani bidang pembelajaran multimedia. Diantaranya ialah aplikasi *Powtoon*, yang memfasilitasi pembuatan presentasi video animasi melalui platform online (Astika et al., 2020). *Powtoon* dapat dengan mudah dijangkau melalui situs web www.powtoon.com menawarkan platform presentasi serbaguna kepada pendidik (Ilahi & Desyandri, 2020).

Powtoon memberikan berbagai manfaat, seperti menyajikan topik secara menarik, meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta menggabungkan

elemen visual, audio, dan Gerak dalam satu media, selain itu tersedia dalam versi gratis (Apriliani et al., 2021).

Pemanfaatan multimedia interaktif berdasarkan *Powtoon* ini dibangun berdasarkan penyelidikan sebelumnya yang dilakukan oleh Donna et al., (2021), yang menunjukkan bahwa video pendidikan yang diproduksi dengan *Powtoon* menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran bahasa. Sahusilawane et al., (2024) memaparkan dari penelitian sebelumnya dengan menggabungkan berbagai animasi untuk berfungsi sebagai penggambaran skenario kehidupan nyata, disertai dengan rekaman audio untuk menjelaskan konten yang disajikan.

Berdasarkan temuan penelitian Sari & Ganing, (2021) menunjukkan peningkatan hasil belajar bahasa, dengan menggabungkan animasi, audio, elemen interaktif, dan permainan edukatif untuk merepresentasikan situasi nyata dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Media yang memiliki unsur citra dan suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat retensi (memori) siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video (Oktay & Bayraktar, 2024). Hal ini akan membangkitkan proses berpikir terhadap mata pelajaran yang sedang dilakukan, sehingga dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang aktif (Malola, 2020).

Berdasarkan uraian penjelasan di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dengan menambahkan inovasi dalam pengemasannya dapat diakses melalui web yang telah disediakan dan berisikan video pembelajaran, kuis pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran untuk kelas IV Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Minat baca yang rendah disebabkan oleh bahan bacaan yang tidak menarik, mahalnya harga buku, dan terbatasnya fasilitas.
2. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
3. Teknik pembelajaran yang digunakan guru masih berupa komunikasi secara verbal sehingga siswa hanya sebagai penerima informasi
4. Kurangnya pemahaman dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IT
5. Guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti video pembelajaran dan lain sebagainya.
6. Guru belum menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga membuat pembelajaran terasa membosankan, ketidakmampuan guru menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman menjadi salah satu faktor yang membuat proses pembelajaran menjadi membosankan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada kemampuan membaca dan menulis siswa kelas IV materi semester I BAB III Sekolah Dasar.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah yang diperoleh antara lain:

1. Bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada kemampuan membaca dan menulis kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada kemampuan membaca dan menulis yang valid ?
3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada kemampuan membaca dan menulis yang praktis ?
4. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* hasil belajar pada kemampuan membaca dan menulis kelas IV Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Memaparkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada kemampuan membaca dan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar
2. Menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada kemampuan membaca dan menulis yang valid.
3. Menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada kemampuan membaca dan menulis yang praktis.

4. Menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* terhadap hasil belajar pada kemampuan membaca dan menulis kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pengembangan yang diharapkan dilihat dari segi teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Fungsi Teoritis

Fungsi teoritis ialah manfaat penelitian dari segi teoritis dengan menggunakan kajian teori yang relevan untuk mendukung penelitian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan dapat memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai penggunaan *Powtoon* pembelajaran untuk memberikan rangsangan belajar kepada peserta didik dengan memanfaatkan berbagai inovasi dari teknologi yang sudah berkembang dengan pesat

2. Fungsi Praktis

Fungsi praktis merupakan kegunaan secara langsung dari hasil penelitian yang dikembangkan agar dapat digunakan oleh masyarakat.

a. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman langsung untuk menggunakan inovasi dari teknologi seperti *Powtoon* pembelajaran sebagai fasilitas proses pembelajaran untuk peserta didik.

b. Bagi pendidik

Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan inovasi dari teknologi seperti halnya *Powtoon* pembelajaran sebagai fasilitas penunjang proses pembelajaran untuk peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Dapat sebagai penambah wawasan serta membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam diri peserta didik dan juga membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terkait kelancaran membaca anak.

G. Spesifikasi produk

Produk yang dikembangkan ini adalah media video pembelajaran menggunakan Powtoon. Media ini dapat diakses di smartphone, laptop, dan computer. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk aplikasi dan web yang dapat diakses oleh guru dan murid dengan mudah. Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan:

1. Spesifikasi Terkait IT

- a. Jendelaliterasi.com merupakan sebuah platform yang dibuat untuk mendukung proses belajar siswa secara digital. Di dalam situs ini tersedia berbagai fitur unggulan, seperti video pembelajaran yang menarik, kuis untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung, serta evaluasi akhir.
- b. Kompatibilitas *Multi-Platform*, kemampuan suatu aplikasi atau perangkat lunak untuk berjalan secara lancar dan konsisten pada berbagai sistem operasi. Sistem operasi yang mendukung adalah

Android, Windows yang dapat digunakan pada perangkat *smartphone, laptop* dan *computer*.

- c. Antarmuka Pengguna (UI) atau *Interface* adalah bagian dari perangkat lunak atau aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Ini mencakup elemen visual dan interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem, perangkat, atau aplikasi. Antarmuka dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memahami dan menggunakan perangkat atau aplikasi dengan mudah seperti desain responsif yang menyesuaikan dengan berbagai ukuran layar perangkat, kemudian navigasi mudah yaitu menu yang jelas untuk memudahkan akses ke berbagai fitur. adapun elemen-elemen antarmuka pengguna (UI):

- 1) *Layout*: tata letak dari berbagai elemen pada layar, seperti tombol, ikon, teks, dan gambar, yang diatur sedemikian rupa untuk memudahkan navigasi.
- 2) Tombol dan *Ikon* : elemen interaktif yang dapat diklik atau disentuh untuk melakukan Tindakan tertentu, seperti tombol *submit*, *ikon home*, dan lain-lain.
- 3) *Menu* dan *Navigasi*: bagian yang membantu pengguna berpindah antar halaman atau fitur dalam aplikasi, seperti menu tarik turun (*drop-down*), *tab* dan lain-lain.

- 4) Warna dan Tipografi: Penggunaan warna dan jenis huruf yang konsisten untuk meningkatkan keterbacaan dan estetika keseluruhan aplikasi.
- 5) *Feedback Visual*: Indikator yang memberikan umpan balik kepada pengguna tentang status tindakan mereka, seperti pesan konfirmasi, notifikasi, atau animasi *loading*.

d. Teknologi Pengembangan

Powtoon digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran dan *framework* aplikasi dikembangkan menggunakan teknologi seperti *React Native* atau *Flutter* untuk aplikasi *mobile*, untuk aplikasi *web*.

e. Fitur Teknologi

Akses *Offline* dapat digunakan dengan video pembelajaran diunduh dan ditonton secara *offline*.

2. Spesifikasi Terkait Konten

Animasi berkualitas tinggi menghasilkan video animasi yang menarik dan interaktif, dibuat dengan *Powtoon*. Konten disesuaikan dengan kurikulum dan standar pendidikan yang berlaku, peneliti menggunakan materi Bahasa Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti mengintegrasikan materi Pelajaran dengan contoh-contoh praktis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian disediakan kuis interaktif dan Latihan di akhir setiap materi pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Peneliti juga membuat fitur feedback langsung untuk jawaban yang diberikan oleh siswa

selama proses kuis atau latihan. Dan sistem penilaian otomatis untuk kuis dan latihan, memberikan hasil secara instan kepada siswa.

Dengan spesifikasi ini, media video pembelajaran yang dikembangkan akan menjadi alat yang efektif dan efisien dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.

H. Keterbaharuan dan Orisinalitas Penelitian

1. Kebaharuan

Kebaharuan penelitian ini dikembangkan berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media pembelajaran berbasis Powtoon dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran Powtoon sangat layak digunakan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar dengan tingkat kelayakan mencapai 92,5%. Sementara itu Aliyah & Purwanto, (2022) menemukan bahwa penggunaan powtoon dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sebagaimana terlihat dari perbedaan mencolok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Fatmawati, (2021) juga mengungkapkan bahwa video animasi berbasis Powtoon tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga akses terhadap materi dalam pembelajaran jarak jauh.

Penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada aspek efektivitas media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar tanpa mengeksplorasi lebih lanjut inovasi dalam pengemasannya dan integrasi fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menawarkan kabaharuan dengan

mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon yang tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga dilengkapi dengan elemen interaktif seperti kuis pembelajaran, evaluasi digital. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

2. Orisinalitas

Orisinalitas berdiri sebagai kriteria utama dan kata kunci penting dalam hal upaya akademis. Sangat penting bagi pekerjaan akademis untuk secara jelas menunjukkan keunikannya dalam ide dan pendekatan. Untuk memfasilitasi proses ini, peneliti mulai dengan memeriksa tiga studi relevan yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang ingin dilakukan. Analisis komparatif awal ini memungkinkan penulis untuk menyusun karya dengan cara yang membedakannya dan menampilkan orisinalitasnya secara efektif.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Powtoon* pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 SDN 25 Ampenan”. Hasil yang disajikan dalam penelitian ini berasal dari pemeriksaan data statistik yang cermat yang melibatkan 37 peserta yang merupakan guru. Analisis mengungkapkan skor rata-rata 92,5%, menempatkan mereka dalam kategori yang sangat layak. Akibatnya, alat pendidikan yang dirancang dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran secara maksimal.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Aliyah & Purwanto, (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika

pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Temuan analisis ini memberikan bukti dampak intervensi spesifik yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Hal ini terbukti dari skor rata-rata di kelas II-A, yang ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menerima intervensi media pembelajaran *Powtoon*, yaitu 82,75, dengan skor tertinggi tercatat pada 100 dan terendah pada 65. Sebaliknya, kelompok kontrol mencapai skor rata-rata 50, dengan skor tertinggi dan terendah masing-masing adalah 75 dan 30. Hasil ini menggarisbawahi keberhasilan penerapan media pembelajaran *Powtoon* untuk mengajarkan konsep perkalian dalam matematika kepada siswa kelas dua SDN Jatiwarna 3. Pemanfaatan media ini menyebabkan perbedaan yang terlihat dalam hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen yang menerima perawatan dan kelompok kontrol yang tidak menerimanya selama proses belajar-mengajar.

Ketiga, Penelitian dilakukan oleh Fatmawati, (2021) dengan judul “Pengembangan Video Animasi *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi” Temuan survei dari 38 peserta mengungkapkan bahwa video animasi berbasis *Powtoon* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, sebagaimana dibuktikan dengan skor mengesankan 4,78 dalam uji coba kelompok kecil dan 4,79 dalam uji coba kelompok besar. Video-video ini ditemukan sangat mendukung proses pembelajaran jarak jauh dengan memungkinkan peserta didik mengunduh materi pendidikan dengan mudah, terlibat dengan mereka dengan kecepatan mereka sendiri, dan mengunjunginya kembali dari lokasi mana pun, seperti yang ditunjukkan oleh peringkat 5 dalam uji coba kelompok kecil dan 4,89 dalam uji

coba kelompok besar. Selanjutnya, pengenalan media inovatif ini dicatat untuk mengurangi kelelahan belajar dengan menawarkan pendekatan baru yang sebelumnya tidak dieksplorasi dalam pengaturan pendidikan, seperti yang tercermin dalam skor 4,88 dalam uji coba kelompok kecil dan 4,7 dalam uji coba kelompok besar. dapat disimpulkan bahwa produk pendidikan yang dibuat dalam upaya penelitian ini telah secara efektif memenuhi tujuan yang telah ditentukan untuk membangun alat pembelajaran yang menarik dan efisien yang disesuaikan untuk pendidikan bahasa Inggris jarak jauh di kalangan pelajar muda di tengah tantangan yang ditimbulkan oleh pandemi Covid-19.

Setelah mengkaji ketiga penelitian terlebih dahulu diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda, memiliki unsur kebaharuan dan keorisinalitas dari penelitian sebelumnya peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa di Sekolah Dasar pada pembelajaran kurikulum Merdeka materi Bahasa Indonesia.

I. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang berkaitan dengan pengembangan ini adalah :

1. Media Pembelajaran *Powtoon* merupakan alat bantu visual dan interaktif dengan layanan online yang menyediakan fitur animasi, teks, gambar, serta suara dalam membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sanagat mudah.

2. Jendela literasi.com adalah situs web yang berisi konten edukatif dalam bentuk video pembelajaran, kuis, serta evaluasi akhir yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar maupun oleh guru sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.
3. Kemampuan membaca dan menulis adalah kemampuan peserta didik untuk memahami, menafsirkan, dan menganalisis materi tertulis serta keterampilan untuk mengartikulasikan ide dan informasi secara tertulis dengan jelas dan terstruktur.
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan Pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi, mendengarkan, membaca dan menulis.

J. Pentingnya Penelitian

Penting adanya penelitian pengembangan ini ialah untuk memperbaharui media pembelajaran yang selama ini digunakan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *Powtoon* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar dalam konteks literasi baca tulis. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran. Melalui penggunaan *Powtoon*, peserta didik dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Bagi guru, menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti *Powtoon* dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik, sehingga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian ini, data hasil penelitian ini kemudian dianalisis sehingga dari analisis data tersebut dapat disimpulkan hasilnya sebagai berikut:

1. Proses pengembangan dilakukan melalui tahap desain dan pengembangan. Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan media yang mencakup tampilan cover, penyusunan materi, serta perencanaan instrument validasi dan evaluasi. Tahap pengembangan dilakukan uji validitas oleh empat validator, yaitu ahli isi/materi, ahli bahasa, ahli media, dan guru Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran kelas IV atau Fase B kemudian disesuaikan dengan materi yang akan dikembangkan, pengembangan media ini juga didesain dengan warna, background, gambar, dan animasi yang menarik serta materi yang menarik sehingga dalam pembelajaran dapat memotivasi peserta didik terhadap media yang dibuat.
2. Media Pembelajaran berbasis Powtoon ini terbukti valid. Hasil validasi di ambil dari penilaian empat validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan guru sekolah dasar. Seluruh validator memberikan penilaian dengan kategori “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, bahasa, tampilan, dan

kemudahan penggunaan. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, khususnya di kelas IV Sekolah Dasar.

3. Media pembelajaran berbasis powtoon ini terbukti “sangat praktis” digunakan. Hal ini diketahui dari hasil uji praktikalitas yang melibatkan guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, di mana baik guru maupun siswa memberikan penilaian dengan kategori “Sangat Praktis”. Penilaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menarik, serta memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif.
4. Media pembelajaran berbasis powtoon terbukti sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut. Pada dua sekolah yang menjadilokasi implementasi yaitu SDN 09 Korong Gadang dan SDN 11 Lubuk Buaya, mayoritas siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Powtoon. Selain itu, analisis menggunakan uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di SDN 09 Korong Gadang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan di SDN 11 Lubuk Buaya termasuk dalam kategori sedang.

Hasil ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga berdampak nyata terhadap pemahaman konsep dan pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran ini sangat layak untuk diterapkan secara luas sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

B. Saran

1. Bagi guru disarankan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
2. Bagi peserta didik kelas IV disarankan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran yang berhubungan teknologi khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih menarik dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi penelitian lain disarankan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan ruang lingkup yang lebih luas dan kondisi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, B., Dewi, N. K., & Widodo, A. (2023). Profil Kemampuan Literasi Baca Tulis Peserta Didik Pasca Implementasi Model TaRL SAC. *Journal of Classroom Action Research*, 5(Special Issue), 35–40. <https://doi.org/http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Adisasongko, N. (2022). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Materi Menggambar Segi Banyak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 7(1), 40–52. <https://doi.org/https://i-rpp.com>
- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2022). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- Agustina, N. (2017). Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon Di SD Pelita 2. *Jurnal Abdimas*, 4(1), 39–45.
- Ahnaf, H., Rochmawati, F., Utami, S. M., Syahputri, D. D., Tadris, D., Indonesia, B., Islam, U., Hasan, Z., Tadris, M., Indonesia, B., Islam, U., & Hasan, Z. (2021). Efektivitas Media Animasi Audio Visual dalam Kuliah Daring Keterampilan Membaca. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/http://Journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Ajmal, M., & Hussain, J. (2022). Comparative Analysis of Literacy Skills, Writing and Numeracy Attained by the Students of Formal and Non-Formal Schools at Primary Level in Islamabad Capital Territory Comparative Analysis of Literacy Skills. *Bulletin of Education & Research*, 44(1), 23–38.
- Aktaş, N., & Bakkaloğlu, S. (2021). How Well Do First Grade Students, Learning to Read and Write by Distance Education During the Pandemic Period, Write. *International Journal of Modern Education Studies*, 5(2), 0–3. <https://doi.org/10.51383/ijonmes.2021.140>
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Amanda, R., & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 983–990.

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438. <https://doi.org/https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206/2123>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Ardi isnanto, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android untuk Membaca Permulaan. *Detikproperti*, 08(03), 119–121. <https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10551/4889>
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Bella, Z. I. B. A., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. (2023). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta didik DI SDN Mangunharjo I Kota Probolinggo. *Jurnal PEDAGOGY*, 10(2), 6948.
- BOZGÜN, K. (2023). Investigation of the Relationship Between Primary School Students' Reading and Writing Anxiety. *International Online Journal of Primary Education*, 12(3), 199–209. <https://doi.org/10.55020/iojpe.1182924>
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of Animation Learning Media Based on Loccal Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1331543.pdf>
- Bungawati, B., & Rahmadani*, E. (2023). Development of Powtoon Based Science Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 265–275. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i2.27687>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III

- Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 1–7.
<https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Dwi Cahyani, I., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi Siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 337.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35271>
- Ediyanto, Liesdiawati, L., Sunandar, A., & Hastuti, W. (2023). Changes in Numeracy Skills of Deaf Students at Malang Special Primary School in Mathematics Learning using Ice Cream Stick Media. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(4), 19–24.
<https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.03>
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian PGSD*, 11(8), 1–14.
<https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127>
- Endang Kusripinah, R. R., & Subrata, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis: Literature Review. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 29–38. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.13507>
- Fadhlurrohman, D., Fitriyanti, N., Nasir, F., & Matematika, P. (2020). Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan*, 1(1), 55–64.
<https://doi.org/https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/391/316>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
<https://doi.org/https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2021). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(No.1), 102–113.

- Fajrin, N. D., Zainuddin, M., & Gipayana, M. (2017). Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Berbasis PIRLS Berbantuan Media Powerpoint Interaktif di SD. *Prosiding 2017*, 4(32), 396–401.
- Falah, F., & Rusydiyah, E. F. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran. *Teknologi Pendidikan*, 1(2), 13–22. <https://doi.org/https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1683/1091>
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Fauzia, N. F., Zaidah, N., & Alfiah, A. (2020). Penerapan Media Visual Ular Tangga Dalam Pembelajaran Menulis Sesorah Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang Tahun 2019/2020. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v2i1.5500>
- Fauziyyah, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Materi Cuaca Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1607. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.945>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Firmansyah, R. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Validitas dan Kepraktisan Modul Pembelajaran Human Machine Interface Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(2), 395–403. <https://doi.org/https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/34784>
- Gabriel, N., & Mpofu, N. (2024). Learning activities used for reading literacy instruction in selected Namibian primary schools. *South African Journal of Childhood Education*, 14(1), 1–10. <https://doi.org/10.4102/sajce.v14i1.1393>
- Gunardi, A., Nursehah, U., & Nahriyah. (2022). Pengaruh Pendekatan Integratif terhadap kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Cilaku Kecamatan Curug Kota Serang. *Jp3M*, 3(1), 55–56.
- Gunarwati, R., Maula, L. H., & Nurasiah, I. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berbasis Daring Pada Siswa Sekolah Dasar. *Janacitta*, 4(2), 18–27. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1142>

- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Hanisah, Irhasyuarua, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.68>
- Hidayati, F. N., & Fatmawati, N. L. (2022). Pengembangan video animasi powtoon sebagai media pembelajaran linguistik jarak jauh. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 55–67. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19284>
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47. <https://doi.org/https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/1534>
- Indriani, L., Ekaningrum, R. E., & Rahardi, P. (2023). Powtoon as Digital Learning Media in Academic Writing Class: Students' Perspective and Challenges. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 8(2), 185. <https://doi.org/10.21093/ijeltal.v8i2.1552>
- Irnanda, E., Kurniaman, O., & Mulyani, E. A. (2022). Pengembangan Blog Literasi Membaca untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5113–5126. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2659>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Kasna, R. L., Syafril, J. F. Y., & Novrianti. (2023). The Development of Interactive Multimedia Using Smart Apps Creator Applications in Class VII Junior High School Informatics Subjects. *Indonesian Journal of Education & Mathematical Science*, 4(3), 149–152. <https://doi.org/10.30596/ijems.v4i3.16337>
- Kaya Özgül, B., & Ateş, S. (2023). An Analysis of the Relationship between Primary School Fourth-Grade Students' Writing Performance, and Student and Class Variables. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 10(1), 104–119. <https://doi.org/10.33200/ijcer.1195617>
- Khasanah, I. I., & Setiawan, D. (2022). Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar melalui Lagu Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Basicedu*, 6(5),

8529–8536. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3651>

- Kurniaman, O., Mulyani, E. A., Noviana, E., Sari, I. K., Permana, D., Irnanda, E., & Nanda, D. W. (2022). Development of Study Room Blog in Learning Reading Literacy in Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1815–1826. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1896>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Li, C., Chano, J., & Intasena, A. (2023). Effectiveness of CIRC to Enhance Chinese Reading and Writing Skills for Grad 3 Primary Students in Liuzhou City, China. *Journal of Education and Learning*, 13(1), 123. <https://doi.org/10.5539/jel.v13n1p123>
- Lubis, L. E. S. (2019). Peran Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 050718 Cempa. *Jurnal Sintaksis*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/>
- Lutfiah, Z. A., Rukayah, R., & Kamsiyati, S. (2021). Analisis Kesulitan Menulis Teks Deskripsi pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 1–7. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.48736>
- Maharani, Lasmawan, & Margunayasa. (2024). Meningkatkan Minat Literasi Baca Tulis Dengan Multimedia Animation Text Question Sound Berbasis Cerita Rakyat Nusantara (Ancak). *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 69–83. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3107
- Malola, M. (2020). The use of arrays in the learning of multiplication word problems in primary school. *African Educational Research Journal*, 8(3), 432–441. <https://doi.org/10.30918/aerj.83.20.033>
- Mar'atussolichah, Ibda, H., Al-Hakim, M. F., Faizah, F., Aniqoh, A., & Mahsun, M. (2024). Benkangen game: Digital media in elementary school Indonesian language. *Journal of Education and Learning*, 18(2), 480–488. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21091>
- Mardita, M., Alim, J. A., Hermita, N., & Wijaya, T. T. (2022). Pengembangan LKPD STEM Berbasis MIKiR Materi Periskop. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 398. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4676>

- Marlina, Ediyanto, & Kusumastuti, G. (2023). Differentiated Learning Assessment Model to Improve Involvement of Special Needs Students in Inclusive Schools. *International Journal of Instruction*, 16(4), 423–440. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16425a>
- Marlina, M., Efrina, E., & Kusumastuti, G. (2019). Differentiated Learning for Students with Special Needs in Inclusive Schools. *Prosiding Seminar*, 382(Icet), 678–681. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.164>
- Marlina, M., & Kusumastuti, G. (2019). Social participation of students with special educational needs in inclusive elementary schools. *Specialusis Ugdyimas*, 1(39), 121–132. <https://doi.org/10.21277/se.v1i39.412>
- Marlina Marlina, Efrina Elsa, & Kusumastuti, G. (2020). Model Asesmen Pembelajaran Berdiferensiasi Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusif. *Jurnal Orthopedagogik*, 1(03), 1–20.
- Marlina, & Rismawati. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 277–289. <https://doi.org/http://ejournal.bbg.ac.id>
- Masdar, M., & Lestari, N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 16–21. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.239>
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.326>
- Molenda, M. (2019). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Contemporary Sociology*, 18(3), 330. <https://doi.org/10.2307/2073804>
- Musofa, N., & Janattaka, N. (2019). Pemanfaatan Media Powtoon Pada Materi Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa*, 3(2), 147–157. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.2.a2013>
- Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Ningsih, T., Yuwono, D. M., Sholehuddin, M. S., & Suharto, A. W. B. (2021). The Significant of E-assessment for Indonesian Literacy with Character Education in Pandemic Era. *Journal of Social Studies Education Research*, 12(4), 231–256.
- Novera, R. D., Sukasno, S., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video

- Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161–7173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3404>
- Nuraeni, S. H., & Samsudin, A. (2023). Penggunaan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Pada Sisea Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FIKIP Universitas Mandiri*, 9(1), 835–842. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2019). Use of Big Book Learning Media to Improve Students' Beginning Reading Skills in Primary Schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(3), 330–340. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.22893>
- Nurcholis, R. A., & Istiningsih, G. (2021). Problematika dan Solusi Program Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas Rendah di SD Negeri Butuh. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 189–195. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.206>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2020). Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogia*, 13(2), 115–128. <https://doi.org/https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/36000/23206>
- Okta, F., & Bayraktar, Ü. (2024). The Place of Media Literacy Course in TRNC Secondary Education Institutions and the Use of Technological Devices Related to the Media Literacy Curriculum. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 23(1), 175–182.
- Pacheco, O., & Huertas, A. (2022). Effects of a writing strategy on improving text production skills among primary school students. *Knowledge Management and E-Learning*, 14(1), 1–14. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2022.14.001>
- Paluvi, I., try Mulia, I., Audina, M., Sari, N., & Dafit, F. (2023). Pentingnya Pelaksanaan Gerakan Literasi Bagi Guru dan Siswa di Sekolah Dasar 08 Kampung Rempak. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 262–265. <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.147>
- Permana, N. S. (2022). Mendesain Hybrid Learning Dengan Model Pengembangan Addie Untuk Pelajaran Pendidikan Agama. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(1), 105–115. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.381>

- Pradana, F. A. P. (2020). Pengaruh Budaya Literasi Sekolah melalui Pemanfaatan Sudut Baca terhadap Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 81–85. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.599>
- Pramesti, F. (2018). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 283. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16144>
- Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1–11. <https://doi.org/http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/https://jurnal.stkipggritlungagung.ac.id/index.php/penas-d/article/view/1530>
- Putra, R. P., & Syarifuddin, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 264–270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.1>
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 236–242. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sudi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2(7), 1–7. <https://doi.org/https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Rahayu, P., & Sukartiningsih, W. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Media Kartu Kuartet Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 1–10.
- Rahma Ilahi, L., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Rahman, B., & Haryanto. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Sisea Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasi*, 2(2), 127–137. <https://doi.org/http://ejournal.prima.edukasia.org>

- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1545–1550. <https://doi.org/http://journal.universitaspahlawan.ac.id>
- Rahmani, & Mayar, F. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Video Pembelajaran Membaca Untuk Mengenal Huruf Awal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2263–2271. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4476>
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Ramadhan, S., Atmazaki, Sukma, E., & Indriyani, V. (2021). Design of task-based digital language teaching materials with environmental education contents for middle school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 18(11), 1–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1811/1/012060>
- Rangkuti, Y. M., Landong, A., Mayasari, F., & Sagala, A. F. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis PowToon pada Materi Fungsi Komposisi. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 53–60.
- Resmol, K., & Leasa, M. (2022). The effect of learning cycle 5E+Powtoon on students' motivation: The concept of animal metamorphosis. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 8(2), 121–128. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v8i2.18540>
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Riswan. (2022). Persepsi Guru Terhadap Penerapan Konsep Calitung (Baca, Tulis, Hitung) di TK Ar-Raudha Desa Kace Timur, Kec. Mendo Barat dan TPA Ceria SPNF SKB Kota Pangkalpinang Desa Tua Tunu, Kec. Gerunggung. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 14–21. <https://doi.org/https://jurnal.Ip2msasbabel.ac.id/index.php/tar>

- Rosmawati, F., & Rohana. (2022). Potret Literasi Baca Tulis Sebagai Salah Satu Keterampilan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 525–532. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.55854>
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran sebagai Alat Bantuk Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Rusanti, P., & Dewi, K. M. C. (2021). Developing Learning Media Based on PowToon Application for Teaching English for Nurses. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 270. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3217>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sahusilawane, W., Hiariey, L. S., & Hiariey, A. H. (2024). Analysing influential factors in e-learning technology acceptance for digital learning effectiveness enhancement. *Journal of Education and Learning*, 18(4), 1536–1542. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i4.21749>
- Sajidan, S., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., Chumdari, C., Adi, F. P., & Wulandari, W. (2023). The Level of Classroom Teacher Digital Literacy in the Technology Dimension of the Instant Digital Competence Assessment (IDCA). *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(1), 165–180. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55680>
- Salsabillah, A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Bagian Tubuh Hewan Beserta Fungsinya Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 811–818. <https://doi.org/https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Sampe, M., Koro, M., & Tunliu, E. V. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sakteo Kecamatan Mollo Tengah Kabupaten Tts. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(3), 47–56. <https://doi.org/10.35508/jocee.v1i3.11859>
- Saputra, M. A., & Marlina, M. (2020). Efektivitas Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Berkesulitan Belajar. *Junar PAKAR Pendidikan*, 18(2), 94–104. <https://doi.org/10.24036/pakar.v18i2.222>

- Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>
- Sholikhah, U. A., Markhamah, M., Rahmawati, L. E., & Fauziati, E. (2023). Habitiasi Literasi Baca Tulis Siswa di Sekolah Dasar (Literational Habituation of Students to Read Write in Elementary School). *Indonesian Language Education and Literature*, 8(2), 245. <https://doi.org/10.24235/ileal.v8i2.11052>
- Shvardak, M., Ostrovska, M., Bryzhak, N., & Predyk, A. (2024). The use of digital technologies in the development of the spiritual culture of primary school teachers. *Scientific Herald of Uzhhorod University. Series Physics*, 16(55), 1237–1245. <https://doi.org/10.54919/physics/55.2024.123di7>
- Siacor, K. H., & Johan, N. S. B. (2024). Exploring Students ' Motivation in Mother Tongue Language through Experiential Learning : A Systematic Review. *Journal of Research Initiatives*, 8(4), 1–26. <https://doi.org/https://digitalcommons.uncfsu.edu/jri/vol8/iss4/1>
- Sop, A., & Çeliktürk Sezgin, Z. (2021). Preservice Teachers' Knowledge and Awareness of Supporting Early Literacy. *Psycho-Educational Research Reviews*, 3(3), 0–1. https://doi.org/10.52963/perr_biruni_v10.n3.11
- Sukma, E., Indrawati, T., & Suriani, A. (2019). Penggunaan Media Literasi Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 103–111. <https://doi.org/http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Sukma, E., Mahjuddin, R., & Amelia, R. (2017). Literacy Media Development in Improving Reading and Writing Skill of Early Class Students in Elementary School Padang Utara Padang. *Journal Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 118(9), 145–150. <https://doi.org/10.2991/icset-17.2017.25>
- Susanti, D. I., Prameswari, J. Y., & Anawati, S. (2022). Penerapan Literasi Baca-Tulis Dan Literasi Numerasi Di Kelas Bawah Sekolah Dasar. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 6(1), 82–88. <https://doi.org/http://jurnal.wacana.unpkdr.ac.id>
- Suwarto, D. H., Setiawan, B., & Machmiah, S. (2022). Developing Digital Literacy Practices in Yogyakarta Elementary Schools. *Electronic Journal of E-Learning*, 20(2), 101–111. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.2.2602>
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.

<https://doi.org/https://www.ejournal.ihtn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>

- Utama, D. A., & Marlina, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1695–1706. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5500>
- Vivi Puspita, S. M. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle Pada Pembelajaran Tematik. *Al-HIKMAH: Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 1–8.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Widyahening, C. E. T. (2018). Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/http://journal.komunikasi.pendidikam.ac.id>
- Wijayati, R. D., & Khafidhoh, K. (2022). Developing Islamic-values-based PowToon Learning Media for Muhammadiyah kindergarten teachers: COVID-19 and TEYL. *English Language Teaching Educational Journal*, 5(2), 103–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.12928/eltej.v5i2.6475>
- Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 230–238. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4663>
- Wulandari, I., Alim, J. A., & Putra, M. J. A. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang dan Berat untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7078–7092. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2633>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Zainil, M., Helsa, Y., Sutarsih, C., Nisa, S., Sartono, & Suparman. (2024). A needs analysis on the utilization of learning management systems as blended learning media in elementary school. *Journal of Education and E-Learning Research*, 11(1), 56–65. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v11i1.5310>
- Zamora, L. P., Bravo, S. S., & Padilla, A. G. (2021). Production of Comics in POWTOON as a Teaching-Learning Strategy in an Operations Research Course. *European Journal of Contemporary Education*, 10(1), 137–147. <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.1.137>