Ta'awun: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 01 No. 01, Februari 2021, Hal. 49-57

p-ISSN: 2774-9150 (Print)
e-ISSN: 2774-941X (Online)

https://journal.stitaf.ac.id/index.php/taawun.

PENDAMPINGAN PELATIHAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* SISWA SMA DI MASA PANDEMI COVID-19

Sukiyanto[1], Choirun Nisa[2]
[1,2]STIT Al-Fattah Siman Lamongan, Pon.Pes Al-Fattah Siman Lamongan, Telp. 0322-3382086
Pos-el : cakyanto84@gmail.com[1)]
choirunnisaabidin@gmail.com[2).]

Received 19 December 2020; Received in revised form 21 January 2021; Accepted 30 January 2021

Abstrak

Tujuan pendampingan ini untuk mengenalkan aplikasi Powtoon kepada para siswa SMA agar memiliki kemampuan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis online dimasa pandemi Covid-19. Pendampingan ini menggunakan strategi yaitu Observasi, wawancara, koordinasi kepada pihak pemerintahan desa Siman, melakukan sosialisasi dan melaksanakan pelatihan. Adapun kegiatan pendampingan ini yang menjadi subjek adalah siswa SMA di desa Siman. Siswa SMA yang tinggal di desa Siman kurang lebih berjumlah 30 orang. Dampak perubahan yang dialami peserta setelah mengikuti pelatihan ini yaitu peserta mengatakan, sebelum diberikan pelatihan ini mereka sudah sering membuat media pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Power Point. Seluruh peserta tidak pernah mendengar dan mengetahui aplikasi media pembelajaran Powtoon. Setelah diadakannya pelatihan ini, para peserta mengatakan bahwa dalam penggunaan pembuatan aplikasi media pembelajaran Powtoon ini sangat mudah dilakukan karena terdapat banyak ikon-ikon dan fitur yang tersedia yang dapat digunakan secara gratis walaupun ada juga yang berbayar tetapi secara keseluruhan tidak terhambat dalam pembuatannya.

***Kata kunci**: Pelatihan; Media Pembelajaran; Powtoon; Covid-19*

Abstract

The purpose of this assistance is to introduce the Powtoon application to high school students so that they have the skills in making online-based learning media during the Covid-19 pandemic. This assistance uses strategies, namely observation, interviews, coordination with the Siman village government, conducting socialization and carrying out training. As for this mentoring activity, the subject is high school students in Siman village. There are approximately 30 high school students living in Siman village. The impact of the changes experienced by the participants after participating in this training was that participants said that before being given this training they had often made learning media using Microsoft Power Points. All participants have never heard or known about the Powtoon learning media application. After holding this training, the participants said that in making the Powtoon learning media application, it was very easy to do because there were many icons and features available that could be used for free, although some were paid, but overall they were not hampered by their creation.

***Keywords**: Training; Instructional Media; Powtoon; Covid-19*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat untuk merangsang siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk

proses penyaluran informasi (Asnawir, 2002). Sedangkan pengertian lainnya dari media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2014).

Kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan pola pembelajaran. Banyaknya perangkat lunak yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar para murid peserta didiknya. Fasilitas internet yang tersedia juga dapat memperkaya konten materi yang dapat disiapkan untuk disampaikan kepada peserta didik (Hendra, 2016).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat berpengaruh bagi segala bidang dalam kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Pendidikan dapat ditempuh dari berbagai proses baik pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Didalam dunia pendidikan Indonesia terbagi menjadi 3 jenjang, yaitu Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA).

Desa Siman merupakan salah satu desa yang berada di kecamatan Sekaran, kabupaten Lamongan. Desa Siman memiliki luas wilayah sebesar 2,21 km^2 yang dibagi menjadi: lahan sawah 159 Ha, lahan tegal 10 Ha, lahan pemukiman 39 Ha, lahan pemukiman umum 5 Ha, lahan kas desa 4 Ha, lahan bengkok perangkat 3 Ha. Desa Siman memiliki beberapa lembaga di bidang pendidikan, yaitu PAUD/TK Dharma Wanita, Sekolah Dasar Negeri Siman, dan Yayasan Pondok Pesantren Al-Fattah. Yayasan Pondok Pesantren Al-Fattah memiliki beberapa unsur lembaga, mulai dari PAUD/TK hingga Perguruan Tinggi. Sejak belasan puluh tahun yang lalu desa Siman didirikan, para pendiri desa Siman sangat menyadari arti penting pendidikan serta ekonomi sebagai kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Pada saat ini, Indonesia mengalami dampak dari wabah Covid-19 yaitu dimana sektor bidang pendidikan diliburkan secara serentak, mulai dari jenjang pendidikan Tingkat Dasar hingga Perguruan Tinggi. Dalam hal ini menyebabkan para peserta didik yang tinggal di desa Siman melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah atau bisa disebut dengan *Study From Home*. Tujuan dilakukan meliburkan para peserta didik tidak lain untuk memutus tali rantai penyebaran wabah virus Covid-19 agar tidak terjadi peningkatan pasien positif yang semakin hari terus bertambah.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa peserta didik SMA, mereka mengatakan kegiatan pembelajaran jarak jauh dari rumah kebanyakan hanya menggunakan metode resitasi atau penugasan. Saat proses pembelajaran jarak jauh, guru bisa memberikan tugas sebanyak satu sampai tiga yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Namun, adapula guru yang memberikan penjelasan materi, lalu diberikan tugas dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami

Copyright © 2021, STIT Al-Fattah Siman Lamongan

dan mengerti materi pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran dengan jarak jauh pun bisa berjalan lancar dan mencapai target yang diinginkan.

Pembelajaran di dalam kelas dapat menjadi aktif dengan adanya bantuan media pembelajaran. Namun, pada kenyataannya media teknologi yang ada saat ini kurang dimanfaatkan oleh guru. Hal ini yang menjadikan peserta didik menjadi bosan dan jenuh belajar di dalam kelas. Kondisi seperti ini juga sama dengan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti Sukmanasa, et all (2020) menjelaskan bahwa permasalahan yang sering dihadapi oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung yaitu keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru tidak mampu memanfaatkan media pembelajaran *online* dengan maksimal.

Dengan melihat kondisi yang demikian, maka sangat diperlukan pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan minat belajar yang baru, sehingga dapat berpengaruh dengan psikologis peserta didik. Hal ini dikarenakan perkembangan peserta didik terdiri dari berbagai macam dimensi perkembangan seperti fisik, kognitif, intelektual, moral, sosial, emosi, dan motoric (Sukiyanto & Maulidah, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kondisi dipandemi covid-19 yaitu dengan menggunakan aplikasi *Powtoon. Powoon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Pangestu, 2018). Tujuan dilaksanakannya pelatihan aplikasi media pembelajaran *Powtoon* bagi siswa SMA di desa Siman pada masa pandemi covid-19 adalah mengenalkan aplikasi *Powtoon* dan melakukan pendampingan agar para siswa SMA memiliki kemampuan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *online*.

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon* sering digunakan oleh beberapa peneliti Noni (2017) yang menjelaskan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dalam peningkatan kreativitas guru untuk merancang media pembelajaran *Powtoon* memberikan dampak yang positif bagi para guru karena pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan *software Powtoon* bertambah dan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan.

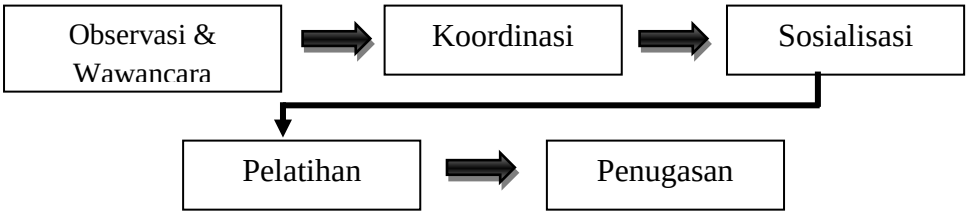
Sedangkan pada penelitian Sukmanasa (2020), menyatakan bahwa dari hasil pelatihan pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan media *Powtoon* menunjukkan sebanyak 82,4% peserta mampu membuat media *Powtoon* dengan baik. Dengan demikian media pembelajaran *Powtoon* ini dapat dikatakan sangat efektif untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa siswa SMA di desa Siman mengenai aplikasi *Powtoon* ini mereka mengaku tidak pernah mengenal dan mengetahui cara penggunaan aplikasi *Powtoon*. Setelah diadakannya pelatihan, menurut beberapa siswa SMA penggunaan dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi *Powtoon* mudah untuk dilakukan. Pembelajaran daring yang dilakukan selama ini jarang menggunakan media pembelajaran, guru-guru yang mengajar secara *online* atau pembelajaran jarak jauh hanya memberikan materi dan tugas setiap harinya. Adapun di masa *new normal* proses pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring) pada beberapa sekolah di kecamatan Sekaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin melakukan pendampingan pelatihan aplikasi media pembelajaran *Powtoon* siswa SMA di masa pandemi covid-19.

BAHAN DAN METODE

Dalam proses pelatihan yang dilaksanakan, hal yang terpenting dilakukan adalah membangun kesadaran para siswa SMA terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis *online*. Para pelajar SMA harus mengerti dan mengidentifikasi atas permasalahan dalam proses pembelajaran daring dengan dukungan guru serta peran orang tua. Dengan adanya dukungan dari lingkungan sekitar, maka perubahan kondisi dari berbagai permasalahan dan potensi kemampuan keterampilan dari para siswa SMA akan terlihat dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran *Powtoon* dengan baik.

Ada beberapa strategi yang digunakan dalam pendampingan ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Strategi Pendampingan

Strategi yang dimaksud adalah metode atau cara yang digunakan dalam proses kegiatan. Adapun strategi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi dan wawancara kepada beberapa siswa SMA di desa Siman untuk mendapatkan data awal tentang kondisi yang dirasakan oleh siswa SMA selama proses pembelajaran daring dan luring dilakukan. Selain itu, metode ini juga dilakukan untuk melihat perubahan setelah melakukan pendampingan berupa pelatihan. Metode wawancara juga dilakukan setelah diadakan pemberian pelatihan hanya pada beberapa orang untuk mewakili sebagai perwakilan.

Copyright © 2021, STIT Al-Fattah Siman Lamongan

2. Melakukan koordinasi kepada pihak pemerintahan desa Siman, khususnya kepala desa. Yaitu mengenai perizinan tempat serta fasilitas yang dibutuhkan selama diadakannya pelatihan aplikasi media pembelajaran *Powtoon.*
3. Melakukan sosialisasi kepada siswa SMA di desa Siman mengenai ingin diadakannya pelatihan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*. Dengan tujuan ingin mengenalkan, melatih, dan meningkatkan kemampuan keterampilan dalam menyajikan media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Melakukan pelatihan, dalam pelatihan ini dilakukan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Metode ceramah dilakukan untuk menyampaikan materi pelatihan tentang langkah-langkah penggunaan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*. Metode tanya jawab digunakan untuk mengetahui sejauh mana para peserta pelatihan memahami tentang materi yang disampaikan. Metode demonstrasi dilakukan oleh narasumber dihadapan peserta pelatihan untuk mengoperasikan bagaimana cara penggunaan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*.
5. Metode simulasi dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada para peserta pelatihan untuk mempraktekkan materi pelatihan yang dijelaskan. Melalui pemberian tugas, diharapkan pada para peserta pelatihan dapat mempraktekkan dan menghasilkan suatu produk dari aplikasi media pembelajaran *Powtoon*.

Secara rinci, langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan pendampingan ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 26 Agustus 2020, selama 2 jam, mulai pukul 13.30 – 15.30 WIB.
2. Mengundang siswa SMA di desa Siman untuk mengikuti pelatihan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*.
3. Menyusun materi mengenai langkah-langkah cara penggunaan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*.
4. Menjelaskan *software Powtoon* beserta langkah-langkah dalam penggunaannya mulai dari masuk ke akun *Powtoon*, memilih *template*, membuat slide materi, menambahkan halaman baru, memilih fitur-fitur animasi dalam *Powtoon*, memasukkan dan merekam suara, menyimpan materi yang dibuat dan terakhir adalah mengekspor hasil karya dari *Powtoon* dalam bentuk video animasi.
5. Melakukan tanya jawab kepada peserta pelatihan agar terjadi interaksi antara pemberi materi dengan peserta pelatihan. Hal ini dilakukan agar para peserta pelatihan dapat memahami dalam cara penggunaan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*.
6. Tahapan terakhir dari pelatihan adalah penugasan membuat video animasi *Powtoon* bagi peserta pelatihan untuk menyusun satu materi mata pelajaran

yang disukai sesuai materi yang telah disajikan untuk pemahaman serta meningkatkan keterampilan siswa SMA di desa Siman.

Adapun kegiatan pendampingan ini yang menjadi subjek adalah siswa SMA di desa Siman. Siswa SMA yang tinggal di desa Siman kurang lebih berjumlah 30 orang. Dari 30 orang tersebut, terdapat siswa dari SMA/SMK mulai dari kelas X hingga XII. Selain itu, tempat sekolah dari para siswa SMA juga berbeda dengan satu sama lain temannya. Ada yang berada di kecamatan Sekaran, dan juga di kecamatan Maduran.

Pemilihan siswa SMA sebagai subjek dalam pendampingan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa akibat adanya virus Covid-19 maka berdampak pada sektor bidang pendidikan. Sehingga, pembelajaran yang dilakukan oleh pihak sekolah adalah melakukan pembelajaran daring (dalam jaringan). Sebagian besar para siswa SMA juga tidak pernah mendengar dan mengetahui tentang aplikasi media pembelajaran *Powtoon*. Selain itu, masih banyak para siswa SMA yang kurang peduli terhadap materi yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan dalam pendampingan ini berupa pelatihan. Pelatihan ini dilakukan satu kali yaitu pada tanggal 26 Agustus 2020, hari Rabu selama 2 jam di Balai Desa Siman. Diawali dengan pembukaan, lalu penyajian materi mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi media pembelajaran *Powtoon* dan diakhiri dengan pemberian tugas kepada peserta pelatihan. Berikut saat kegiatan berlangsung.

Gambar 2. Proses kegiatan pelatihan

Hasil yang dicapai dari kegiatan pelatihan ini adalah bertambahnya pengetahuan tentang aplikasi media pembelajaran *Powtoon* dan meningkatnya kemampuan keterampilan para peserta pelatihan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*.

Pengenalan aplikasi media pembelajaran *Powtoon* ini diberikan penjelasan materi berupa pengantar media pembelajaran berbasis IT. Dalam kegiatan tersebut, peserta sangat penasaran mengenai aplikasi *Powtoon*, sehingga timbul

Copyright © 2021, STIT Al-Fattah Siman Lamongan

banyak pertanyaan dari para peserta mengenai cara kerja dan penggunannya seperti apa. Isi materi yang disampaikan dalam pelatihan diantaranya tentang cara pembuatan akun *Powtoon*, pemilihan *template* yang telah tersedia, penambahan halaman baru, memasukkan fitur-fitur animasi yang gratis, memasukkan gambar atau video sampai mengisi perekam suara, dan terakhir adalah cara penyimpanan dan mengekspor hasil karya yang telah dibuat.

Hasil simulasi pada pelatihan aplikasi media pembelajaran *Powtoon* dapat diketahui bahwa yang semula peserta belum pernah menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan media pembelajaran dengan adanya pelatihan ini, maka para peserta pelatihan menjadi terampil dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri yang disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.

Selain itu, para peserta pelatihan juga mendapatkan pengetahuan baru tentang jenis-jenis media pembelajaran dan dapat menggunakannya secara mandiri sesuai kebutuhan. Target yang direncanakan dari jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini adalah 10 orang, tetapi pada pelaksanaannya hanya 7 siswa SMA yang antusias untuk mengikuti kegiatan pelatihan ini. Para peserta mendengarkan dan bersemangat untuk melaksanakan simulasi sekalipun laptop yang ada untuk digunakan terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan setelah mengikuti pelatihan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*, terdapat banyak komentar positif dari siswa SMA berkaitan dengan media pembelajaran yang dibuat. Para siswa SMA merasa terbantu untuk memahami suatu materi dan cara penggunaannya sangat mudah digunakan.

Sehingga dampak perubahan yang dialami peserta setelah mengikuti pelatihan ini yaitu peserta mengatakan, sebelum diberikan pelatihan ini mereka sudah sering membuat media pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Power Point. Seluruh peserta tidak pernah mendengar dan mengetahui aplikasi media pembelajaran *Powtoon*. Setelah diadakannya pelatihan ini, para peserta mengatakan bahwa dalam penggunaan pembuatan aplikasi media pembelajaran *Powtoon* ini sangat mudah dilakukan karena terdapat banyak ikon-ikon dan fitur yang tersedia yang dapat digunakan secara gratis walaupun ada juga yang berbayar tetapi secara keseluruhan tidak terhambat dalam pembuatannya.

Selain itu, peserta pelatihan merasa materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran aplikasi *Powtoon.* Penyajian materi mengenai aplikasi media pembelajaran *Powtoon* menggunakan Microsoft Power Point untuk dipahami bagi peserta pelatihan. Kegiatan pelatihan ini dapat menumbuhkan motivasi belajar serta dapat meningkatkan kemampuan keterampilan para peserta dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran

Powtoon. Selain itu media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima pesan (Suparman, 2010).

Ketercapaian tujuan pelatihan ini pada umumnya sudah bisa dikatakan baik, karena hampir seluruh peserta latihan sudah dapat memahami dan memiliki kemampuan untuk mengoperasikan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*, seperti membuat akun, memilih *template*, menambah halaman baru, memilih animasi, memasukkan gambar dan suara, dan juga cara penyimpanannya. Pelatihan merupakan proses mengajar keterampilan yang dibutuhkan karyawan untuk melakukan pekerjaannya (Chrisogonus, 2007).

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan pendampingan berupa pelatihan penggunaan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*, penulis dapat menuliskan beberapa kesimpulan. Dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran harus diperhatikan oleh guru. Karena media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar para siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi media pembelajaran *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* adalah salah satu nama aplikasi yang berupa video animasi yang dapat digunakan dalam menjelaskan dan menyampaikan materi pelajaran.

Dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran *Powtoon*, para peserta pelatihan mengatakan dapat digunakan dengan mudah. Hanya saja beberapa ikon dan fitur yang diharuskan berbayar sehingga dalam penggunaan menjadi terbatas. Aplikasi *Powtoon* ini juga dapat membantu para peserta dalam memahami mata pelajaran yang kurang dimengerti.

Peserta pelatihan aplikasi media pembelajaran *Powtoon* adalah siswa SMA di desa Siman. Pelaksanaan pelatihan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang dibuat oleh peserta pelatihan, hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dilaksanakan sampai pada tahap peserta memiliki kemampuan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi *Powtoon*.

Oleh karena itu, pelatihan penggunaan aplikasi media pembelajaran *Powtoon* telah dilakukan dan berjalan dengan baik walaupun saat pelaksanaan terdapat hambatan yang tidak signifikan. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dari respon para peserta pelatihan yang memberikan respon positif.

DAFTAR RUJUKAN

Chrisogonus D. Pramudyo, (2007). *Cara Pinter Jadi Trainer*, Jakarta: Galang Press.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Hendra Yufit Riskiawan, dkk., (2016) Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas dan Kreativitas Guru SMA, *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-DINAMIKA*, Vol.1, No.1.

Copyright © 2021, STIT Al-Fattah Siman Lamongan

Noni Agustina, 2017. Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon di SD Pelita 2, *Jurnal Abdimas*, Vol.4, No.1.

Pangestu, Marta Dwi, Achmad Ali Wafa (2018) Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari . [Development of Interactive Multimedia Powtoon on Economic Subjects The Subject of Monetary Policy for Students of Class XI IPS in SMA Negeri 1 Singosari]. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71-79.

Sukiyanto & Maulidah Tsalitsatul. (2020). *Perkembangan Peserta didik.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sukmanasa, Elly, Lina Novita, dan Aries Maesya. (2020). Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Bagi Guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor,* Vol.16, No.1

Suparman, (2010). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*, Yogyakarta: Pinus Book Publisher.