



Pelatihan Mendesain Media Pembelajaran Animasi pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah

Dian Eka Chandra Wardhana

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Bengkulu
dec.wardhana@unib.ac.id

Suryadi

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Bengkulu
suryadibkl7@gmail.com

Noermanzah

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Bengkulu
noermanzah@unib.ac.id

ABSTRACT

Media pembelajaran animasi merupakan alat utama guru bahasa Indonesia dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa terutama di masa Pandemi Covid-19. Faktanya, masih banyak guru bahasa Indonesia tingkat SMP, khususnya di Kabupaten Bengkulu Tengah yang belum mampu mendesain media pembelajaran animasi. Untuk itu, dalam pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menjelaskan hasil pelatihan mendesain media pembelajaran animasi pada masa Pandemi Covid-19 bagi guru bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah. Metode pelatihan dilaksanakan secara daring melalui Zoom dengan teknik diskusi, ceramah, dan pendampingan. Hasil dari pelatihan ini yaitu pemahaman para kepada guru bahasa Indonesia dalam mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe sebesar 75% dan keterampilan dalam mendesain media pembelajaran animasi baru 53% dari 28 jumlah peserta yang hadir dalam pelatihan.

Kata kunci: pelatihan; mendesain; media pembelajaran animasi; guru bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat utama guru bahasa Indonesia dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Noermanzah dkk., 2018). Pengalaman yang bermakna ini bisa dibantu dengan media pembelajaran yang sederhana ataupun dengan media berbantuan teknologi digital. Untuk itu, guru bahasa Indonesia yang professional tentunya harus mampu mendesain media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, indikator pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang ada disekolah (Desriana dkk., 2018).

Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru bahasa Indonesia, khususnya oleh guru bahasa Indonesia SMP sebagai anggota MGMP Bahasa Indonesia tingkat SMP di

Kabupaten Bengkulu Tengah sudah bervariasi hanya saja sebagian besar masih menggunakan media pembelajaran cetak yaitu buku teks dan lembar kerja siswa atau LKS. Kemudian, yang selama ini media pembelajaran yang digunakan kebanyakan menggunakan media Whatsapp. Hal ini sesuai pendapat bahwa media pembelajaran daring pada masa pandemic Covid-19 bisa menggunakan whatsapp, google meet, google classroom, the teacherscorner.net, zoom cloud meeting, dan lainnya (Alami, 2020).

Hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia sebagai anggota MGMP Bahasa Indonesia tingkat SMP menerangkan bahwa media Whatsapp yang digunakan hanya digunakan untuk memberikan tugas di buku teks atau LKS, sedangkan dalam memberikan penjelasan kepada siswa terkait materi pembelajaran belum dilakukan. Dari keterangan ini menunjukkan bahwa pada masa pandemi Covid-19 ini, pembelajaran yang dilakukan secara daring sehingga guru bahasa Indonesia membutuhkan bantuan media pembelajaran yang berisi penjelasan materi sehingga membantu siswa memahami materi pelajaran di rumah. Penjelasan materi pembelajaran yang baik akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa (Daryanto, 2010). Untuk itu, sangat penting diberikannya pelatihan kepada guru bahasa Indonesia dalam mendesain media pembelajaran yang bisa dipelajari secara daring di rumah oleh siswa. Salah satu media pembelajaran tersebut, yaitu media pembelajaran animasi.

Media pembelajaran animasi merupakan alat yang digunakan ketika proses pembelajaran yang mampu memvisualisasikan dan memperdengarkan materi ke dalam aplikasi (Oktarini dkk., 2014). Dengan mampu memvisualisasikan dan memperdengarkan materi dalam bentuk teks dan gambar maka dalam suatu aplikasi maka materi tersebut bisa dipelajari siswa di mana saja dan kapan saja. Belum lagi menurut Arsyad (2011) bahwa semakin banyak indra yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran melalui media maka akan semakin mudah siswa memahami dan mengingat materi yang dipelajarinya. Untuk itu, pentingnya pemberian pelatihan kepada guru bahasa Indonesia yang bergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia tingkat SMP dalam menguasai kemampuan membuat materi ajar dengan media animasi.

Media animasi yang akan digunakan dalam pelatihan yaitu Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe. Ketiga animasi ini sudah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Lubis (2021) bahwa media Renderforest mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas X

MA Tahun Pelajaran 2020/2021 di MAS Yaspi Labuhan Deli. Begitupun untuk media Powtoon terbukti dapat dikuasai oleh siswa SMA di Desa Siman Lamongan sebagai media presentasi dalam diskusi kelas (Sukiyanto dan Nisa, 2021) dan dapat dikuasai oleh guru Madrasah Aliyah Amuntai sebagai media pembelajaran (Purba, Saputra, & Adini, 2021). Kemudian, untuk media VideoScribe juga terbukti sebagai media pembelajaran daring yang mampu meningkatkan penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Fatimah, 2021; Putra dkk., 2020; Hasan & Baroroh, 2020). Selain itu, dari hasil pelatihan yang dilakukan oleh Amin (2019) juga menunjukkan terjadi peningkatan profesionalisme guru melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran Videoscribe di Kabupaten Malang. Untuk itu, pentingnya dilakukan pelatihan mendesain media pembelajaran animasi pada masa Pandemi Covid-19 bagi guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah. Guru Bahasa Indonesia yang menjadi mitra dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah MGMP Bahasa Indonesia tingkat SMP Kabupaten Bengkulu Tengah. Harapannya agar guru Bahasa Indonesia yang tergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia tingkat SMP mampu menyusun materi ajar yang menarik sebagai penjelasan dari buku atau LKS yang dimiliki siswa sehingga bisa dipelajari siswa di mana saja dan kapan saja melalui gawai atau laptop.

Rumusan masalah dalam pengabdian pada masyarakat penerapan IPTEKS program pascasarjana yaitu “Bagaimanakah hasil dari pelatihan mendesain media pembelajaran animasi pada masa pandemi Covid-19 bagi guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah?” Kegiatan pengabdian ini dibatasi hanya guru bahasa Indonesia yang tergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah dan bersedia mengikuti pelatihan secara daring menggunakan Zoom Cloud Meeting. Selain itu, media pembelajaran animasi yang akan dilatih yaitu dibatasi pada media pembelajaran animasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe. Untuk itu, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan mendesain media pembelajaran animasi pada masa pandemi Covid-19 bagi guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah.

Manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pemahaman dan kemampuan kepada guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah dalam mendesain media pembelajaran animasi yang bisa digunakan pada masa pandemi Covid-19. Dengan mampu mendesain media pembelajaran animasi akan membantu guru Bahasa

Indonesia dalam memaksimalkan pemberian pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan di kelas serta membantu guru dalam menjelaskan materi secara interaktif sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Media pembelajaran animasi dipilih menjadi keterampilan yang akan dikuasai guru dalam pelatihan ini karena memiliki banyak kelebihan dan sesuai dengan era digital sekarang. Media animasi adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang mampu memvisualisasikan dan memperdengarkan materi melalui aplikasi multimedia interaktif (Oktarini dkk., 2014). Media animasi memiliki ciri utama yaitu terjadinya pergerakan pada suatu objek atau gambar sehingga bisa berubah posisinya (Johari dkk., 2014). Dengan demikian media animasi merupakan media dengan bantuan aplikasi multimedia interaktif yang bisa bergerak, mampu memvisualisasikan, dan memperdengarkan materi sehingga secara konkrit menjelaskan suatu materi pembelajaran.

Media animasi menurut Setiawati (2016) memiliki beberapa manfaat sebagai berikut: (1) mampu menunjukkan obyek dengan ide (misalnya efek gravitasi pada obyek); (2) mampu menjelaskan konsep yang cukiup sulit dipahami siswa; (3) mampu menjelaskan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit; dan (4) mampu menunjukkan dengan jelas suatu langkah secara prosedural. Media animasi yang akan digunakan dalam pelatihan adalah media animasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe.

Media animasi Renderforest merupakan video animasi 3D daring yang mampu membuat video marketing dan animasi berupa tayangan slide, animasi logo atau lambang, dan video bisnis berdiri sejak 2013 (Al-Qodri dkk., 2021). Aplikasi Renderforest ini bekerja secara daring yang mana kita bisa menemukan ratusan template video dalam berbagai bentuk kategori, mulai dari intro dan visualisasi dalam bentuk musik hingga animasi serta video promosi. Dengan Renderforest ini bisa membuat video pembelajaran interaktif yang memadukan teks, gambar, dan suara. Aplikasi Renderforest dapat dioperasikan oleh siapa saja melalui laman berikut <https://www.renderforest.com/>.

Media animasi yang proses pembuatan secara daring juga yaitu Powtoon. Media Powtoon menurut Purba, Saputra, & Adini (2021) yaitu media animasi yang multimedia mulai dari tulisan tangan, fasilitas kartun, efek transisi, dengan berbagai pilihan gambar, audio, video, dan teks sehingga lebih hidup dengan pengaturan waktu tayang yang juga mudah. Hasil dari pembuatan media pembelajaran dengan Powtoon ini dapat diunduh dan

dapat dibagikan secara langsung di media sosial. Media Powtoon bisa diakses secara gratis dan berbayar pada tautan berikut <https://www.powtoon.com>.

Kemudian, media animasi VideoScribe yaitu media pembelajaran berbasis video yang menampilkan materi secara sistematis melalui gambar, teks atau tulisan, animasi, disertai dengan muatan suara (Malawat, 2019). Berbeda dengan Renderforest, aplikasi VideoScribe bisa dibuat secara daring atau luring. Media sparkol videoscribe dapat mengilustrasikan suatu konsep yang sangat kompleks dalam pembelajaran dan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik karena materi yang dihadirkan mengkombinasikan audiovisual dengan fitur yang beragam sehingga bisa disesuaikan oleh penggunanya. Aplikasi VideoScribe dapat dioperasionalkan oleh siapa saja secara gratif melalui laman berikut <https://www.videoscribe.co/en/>.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Metode dalam menyelenggarakan *Pelatihan Mendesain Media Pembelajaran Animasi pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah* yaitu menggunakan metode pelatihan secara daring melalui aplikasi berbasis telekonferensi Zoom Cloud Meeting. Teknik pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan teknik ceramah, diskusi, praktik. Proses persiapan, pelaksanaan, sampai pelaporan pelatihan yaitu dari bulan Mei s.d. November 2022.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket, dokumentasi, dan observasi sehingga instrumennya yaitu angket, record video Zoom, gawai, dan lembar observasi. Teknik angket untuk melihat respons peserta tentang sejauh mana pemahaman guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah dalam mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi Renderforest dan VideoScribe. Teknik dokumentasi dengan cara mendokumentasikan kegiatan pelatihan dalam bentuk pelatihan, foto kegiatan, dan arsip produk pembelajaran berbasis digital oleh guru bahasa Indonesia. Kegiatan observasi berupa lembar observasi keaktifan dan pemahaman peserta selama kegiatan pelatihan secara daring.

Teknik analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data hasil angket, dokumentasi, dan hasil observasi. Dari hasil reduksi dilakukan interpretasi dari masing-masing data sesuai dengan temuan sesuai rumusan masalah. Selanjutnya, disimpulkan hasil interpretasi dalam menjawab rumusan masalah pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelatihan mendesain media pembelajaran animasi pada masa pandemi Covid-19 bagi guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah sebagai berikut.

1. Tingkat Pemahaman terhadap Media Animasi

Dari hasil angket yang dibagikan kepada 28 guru bahasa Indonesia diperoleh pemahaman dalam mendesain media pembelajaran animasi di masa Pandemi Covid-19 yaitu sebesar 75% dengan kriteria baik. Kriteria baik ini diterima oleh para guru bahasa Indonesia dari mulai dari aspek: 1) pemahaman terhadap proses mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi Renderforest, 2) pemahaman terhadap proses mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi Powtoon; 3) pemahaman terhadap proses mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi VideoScribe, dan 4) pemahaman terhadap mempublikasikan hasil mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe dalam Youtube. Pemahaman dalam mendesain media pembelajaran animasi ini menjadi modal guru bahasa Indonesia untuk membuat materi ajar yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa media pembelajaran animasi dengan Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe dapat memotivasi siswa dalam belajar karena bersifat audiovisual (Fatimah, 2021; Putra dkk., 2020; Hasan & Baroroh, 2020). Selain itu, media animasi ini membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan tentunya bermanfaat dan membantu siswa dalam menguasai konsep (Fatimah, 2021).

Hasil dari pemahaman guru bahasa Indonesia dalam mendesain media pembelajaran animasi terutama dengan menggunakan aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Guru Bahasa Indonesia dalam Mendesain Media Pembelajaran Animasi dengan Menggunakan aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe

No.	Aspek yang Ditanyakan	Persentase Pemahaman (%)
1.	Pemahaman terhadap proses mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi Renderforest.	75

2.	Pemahaman terhadap proses mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi Powtoon.	74
3.	Pemahaman terhadap proses mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi VideoScribe.	75
4.	Pemahaman terhadap mempublikasikan hasil mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe dalam Youtube	76
Jumlah		300
Rata-Rata Pemahaman		75

2. Keterampilan dalam Membuat Media Animasi

Guru bahasa Indonesia dalam mendesain media animasi dari hasil pelatihan menunjukkan baru 15 guru atau 53% guru dari 28 guru yang hadir sebagai peserta pelatihan atau yang bisa menyerahkan hasil mendesain media pembelajaran dengan aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe. Dari pengamatan yang dilakukan selama pelatihan yang dilakukan secara daring melalui Zoom, ketidakmampuan guru bahasa Indonesia dalam mendesain media animasi ini disebabkan masih ada beberapa guru yang belum membawa laptop dan ada yang terkendala sinyal. Hal ini menjadi perbaikan ke depan bahwa dalam melaksanakan pelatihan secara daring dengan menggunakan Zoom harus dipersiapkan laptop dan jaringan yang stabil dari peserta pelatihan.

Bagi guru bahasa Indonesia yang sudah mampu mendesain aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe diharapkan dapat ditindaklanjuti membuat materi pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe sudah terbukti dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Fatimah, 2021; Putra dkk., 2020; Hasan & Baroroh, 2020). Untuk itu, para guru bahasa Indonesia sebenarnya tidak ada alasan lagi tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan kepada siswa karena fasilitas media pembelajaran animasi sekarang lengkap disediakan secara daring.

Beberapa bukti bahwa guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah sudah bisa mendesain media animasi bahkan bisa mempublikasikannya di kanal Youtube dan di web pribadinya, dapat ditunjukkan pada tautan berikut.

1. <https://www.powtoon.com/s/f7KNazQ1LPr/1/m/s>



Gambar 1. Media Pembelajaran Teks Eksposisi yang Dibuat oleh Atmi Painingsih, M.Pd. Guru SMP Negeri 17 Bengkulu Tengah

2. https://www.powtoon.com/online-presentation/csLQBqe8cNO/?mode=movie&published_from=studio#/



Gambar 2. Media Pembelajaran Slogan dan Poster yang Dibuat oleh Maysara, M.Pd. Guru SMP Negeri 21 Bengkulu Tengah

3. <https://s.id/belajarpidatolukita>

Gambar 3. Media Pembelajaran Pidato yang Dibuat oleh Lukita Anggraeni, S.Pd. Guru SMPN 30 Bengkulu Tengah

Dari beberapa bukti materi pelajaran yang sudah dibuat oleh guru bahasa Indonesia menggunakan media animasi Powtoon, Renderforest, dan VideoScribe menunjukkan bahwa pelatihan ini memiliki dampak yang baik dalam pengembangan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional guru bahasa Indonesia. Kompetensi pedagogik berkaitan dengan cara guru mendesain pembelajaran menggunakan media animasi dan kompetensi profesional berkaitan dengan penguasaan guru terhadap materi pembelajaran yang dibantu dan dikembangkan melalui media animasi (Siswanah, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya penguasaan media animasi oleh guru bahasa Indonesia terutama dalam peningkatan kompetensi professional dan kompetensi pedagogik.

SIMPULAN

Pelatihan Mendesain Media Pembelajaran Animasi pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah menghasilkan pemahaman para kepada guru bahasa Indonesia dalam mendesain media pembelajaran animasi dengan aplikasi Renderforest, Powtoon, dan VideoScribe sebesar 75% dan dalam menguasai keterampilan dalam mendesain media pembelajaran animasi baru 53% dari 28 jumlah peserta yang hadir dalam pelatihan. Dari hasil pelatihan ini diharapkan ke depan apabila dilaksanakan secara daring melalui Zoom harus dipersiapkan agar peserta benar-benar berkomitmen menggunakan laptop dan jaringan internetnya stabil sehingga dapat



mengikuti pelatihan dan menguasai keterampilan medesain media pembelajaran animasi dengan maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana kegiatan pelatihan ini sebagai bagian dari tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Bengkulu mengucapkan terima kasih kepada Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, pimpinan FKIP, dan pimpinan LPPM Universitas Bengkulu yang telah memfasilitasi pendanaan, perizinan, persiapan proposal, proses pelaksanaan pelatihan, pelaporan, hingga publikasi artikel ilmiah hasil pengabdian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada mitra kami yaitu MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Bengkulu Tengah yang sudah membantu memfasilitasi terlaksananya pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 49-56. Retrieved from <https://ejournal.staisyamsululum.ac.id/index.php/jtt/article/view/71>
- Al-Qodri, M., Hayawati, N., Azizah, N., Kasnun, K., & Cahyani, V. (2021). Video Animasi 3-D sebagai Sarana Berpikir Konkret Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs pada Materi Pesawat Sederhana. *PISCES : Proceeding Of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 134-142. Retrieved from <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/140>
- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. doi:10.30653/002.201944.238
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GavaMedia.
- Desriana, D., Amsal, A., & Husita, D. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dengan Media Internet Dalam Pembelajaran Asam Basa di MAN Indrapuri. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 50–55. doi:10.24815/jipi.v2i1.10729

- Fatimah, F. (2021). Pengaruh Media Animasi Sparkol Videoscribe dalam Pembelajaran Daring terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa. *Phydogic Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*, 3(2), 53–60. doi:10.31605/phy.v3i2.1136
- Fatimah, F. (2021). Pengaruh Media Animasi Sparkol Videoscribe dalam Pembelajaran Daring terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa. *Phydogic Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*, 3(2), 53–60. <https://doi.org/10.31605/phy.v3i2.1136>
- Harahap, Y. & Lubis, S. (2021) Pengaruh Blended Learning Berbasis Aplikasi Renderforest dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Mas Yaspi Labuhan Deli. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 123-127, <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3044>
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab melalui Aplikasi Videoscribe dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. (*LISANUNA*): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 9(2), 140. doi:10.22373/ls.v9i2.6738
- Johari, A., Hasan, S., Rakhman, M. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8-15.
- Malawat, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis Blog Materi Menulis Puisi pada Siswa Kelas X IPS-A di MA Al-Anwar Diwek Jombang. *Jurnal Studi Pendidikan Bahasa*, 7(3).
- Noermanzah, N., Abid, S., & Septaria, S. (2018). Improving the Ability of Writing a Narrative Charge by Using Animated Images Media Student Class V.B SD Negeri 17 Lubuklinggau. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(2), 118. doi:10.21009/bahtera.172.9.
- Oktarini, D., Jamaluddin, J., & Bachtiar, I. (2014). Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMPN 2 Kediri. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 2(1), 1. doi:10.33394/jps.v2i1.1048
- Purba, H. S., Saputra, N. A. B., & Adini, M. H. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon bagi Guru Madrasah Aliyah Amuntai. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 385. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.3907>
- Putra, P. P., Pamujo, P., & Badarudin, B. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik melalui Group Investigation Berbantu Media Videoscribe. Al-Adzka: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 1. doi:10.18592/aladzkapgmi.v10i1.3552



- Setiawati, L. (2016). Penerapan Media Animasi sebagai Inovasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1). doi:10.17509/jpp.v16i1.2487
- Siswanah, E. (2017). Penguatan Kompetensi Guru Matematika dalam Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Komputer. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 17(1), 21. <https://doi.org/10.21580/dms.2017.171.1502>
- Sukiyanto, S. & Nisa, C. (2021). Pendampingan Pelatihan Aplikasi Media Pembelajaran Powtoon Siswa SMA di Masa Pandemi Covid-19. *Taawun*, 1(01), 49-57. <https://doi.org/10.37850/taawun.v1i01.182>