

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Aulia Fithrati Ahmad
NIM 1903996

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2023

Aulia Fithrati Ahmad, 2023

*PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN
ANAK USIA DINI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN ANAK USIA DINI**

Oleh
Aulia Fithrati Ahmad

Diajukan untuk persyaratan skripsi dalam rangka penyelesaian Program Studi S1
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Aulia Fithrati Ahmad
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, dipotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Aulia Fithrati Ahmad, 2023

***PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN
ANAK USIA DINI***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SIDANG SKRIPSI

AULIA FITHRATI AHMAD
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON
UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN ANAK USIA DINI

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Taopik Rahman, M.Pd.

NIP. 198711212015041002

Pembimbing II



Aini Loita, M.Pd.

NIP. 199003092019032019

Mengetahui

Ketua Program Studi PGPAUD
UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Gilar Gandana, M.Pd.

NIP 920200819900605101

Aulia Fithrati Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh adanya permasalahan yang ditemukan di lapangan mengenai kurangnya upaya memfasilitasi keaksaraan anak usia dini. Perkembangan teknologi di era digital memberikan dampak yang signifikan, terutama dibidang pendidikan. Dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang modern, pendidik perlu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang bertujuan untuk membuat proses pembelajaran didalam kelas lebih kondusif dan variative terutama pada pengembangan aspek keaksaraan. Sehingga peneliti melakukan pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini. Penelitian menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*). Peneliti memulai dengan analisis dan eksplorasi; desain dan kontruksi; evaluasi dan refleksi; dan kelayakan produk. Pada penelitian ini berdasarkan saran dari validator dan dilakukan uji coba produk sebanyak dua kalia secara uji terbatas dan skala luas. Berdasarkan data uji coba efektifitas video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini memperoleh kenaikan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis dari data uji coba, produk video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini telah berhasil dikembangkan dan memenuhi kreateria efektif yang seusai untuk digunakan kepada anak usia dini.

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi *powtoon*, keaksaraan, *educational design research*, anak usia dini

ABSTRACT

This research is based on problems found in the field regarding the lack of efforts to facilitate early childhood literacy. Technological developments in the digital era have had a significant impact, especially in the field of education. In facing modern learning challenges, educators need to develop innovative learning methods by utilizing technology which aims to make the learning process in the classroom more friendly and varied. So the researchers developed a PowerPoint-based animated video to facilitate early childhood literacy. The research uses the EDR (Educational Design Research) method. The researcher begins analysis and exploration; design and construction; evaluation and reflection; and product suitability. In this research, based on suggestions from validators and product trials were carried out twice, on a limited and wide scale. Based on trial data, the effectiveness of Powtoon-based animated videos in facilitating early childhood literacy has increased significantly. Based on the results of analysis of trial data, a PowerPoint-based animated video product to facilitate early childhood literacy has been successfully developed and meets the criteria for effectiveness that is suitable for use with early childhood children.

Keywords: *instructional media, powtoon app, literacy, educational design research, early childhood children*

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran	11
2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran	13
2.2 Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	14
2.2.1 Pengertian Video Animasi	14
2.2.2 Karakteristik Media Video Animasi.....	15
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi.....	16
2.2.4 <i>Powtoon</i>	17
2.2.5 Manfaat <i>Powtoon</i> Sebagai Media Pembelajaran	18
2.2.6 Kelebihan dan Kekurangan <i>Powtoon</i>	19
2.3 Keaksaraan Anak Usia Dini	21
2.4.1 Pengertian Keaksaraan	21
2.4.2 Karakteristik Keaksaraan Anak Usia Dini	23
2.5 Penelitian Yang Relevan	23
2.6 Kerangka Berpikir	24

BAB III	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipasi Penelitian	26
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	26
3.2.2 Partisipasi Penelitian	26
3.3 Subjek Penelitian	27
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	27
3.4.1 Variabel Penelitian	27
3.4.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5.1 Jenis Data	28
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5.3 Jenis dan Uji Validasi Instrumen Penelitian	31
3.6 Prosedur Penelitian	32
3.7 Analisis Data	34
3.7.1 Analisis Data Kualitatif.....	34
3.7.2 Analisis Data Kuantitatif.....	35
BAB IV	38
4.1. Temuan dan Pembahasan Tahap Analisis dan Eksplorasi (<i>Analysis and Exploration</i>) Pengembangan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini 38	
4.1.1. Temuan	38
4.1.1.1 Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	39
4.1.1.2 Deskripsi Hasil Studi Literatur	40
4.1.2. Pembahasan.....	42
4.2. Temuan dan Pembahasan Tahap Desain dan Kontruksi (<i>Design</i> <i>and Contruction</i>) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini.....	43
4.2.1. Temuan	43

4.2.1.1	Dasar Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i>	43
4.2.1.2	Rancangan Umum Desain Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	43
4.2.1.3	Pengembangan Bentuk Produk	55
4.2.1.4	Validasi Produk Pengembangan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini	67
4.2.2.	Pembahasan.....	69
4.3.	Temuan dan Pembahasan Tahap Evaluasi dan Refleksi (<i>Evaluation and Reflection</i>) Pengembangan Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini.....	70
4.3.1	Temuan	70
4.3.1.1	Hasil Uji Coba Terbatas	70
4.3.1.2	Hasil Uji Coba Skala Luas.....	77
4.3.2	Pembahasan.....	85
4.4.	Temuan dan Pembahasan Kelayakan Rancangan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini.....	86
4.4.1	Temuan	86
4.4.1.1	Ketercapaian media video animasi berbasis <i>powtoon</i> oleh guru kelompok A pada uji coba terbatas	86
4.4.1.2	Ketercapaian Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> Oleh Guru Kelompok A Pada Uji Coba Skala Luas	87
4.4.2	Pembahasan.....	89
BAB V		91
5.1.	Simpulan.....	91
5.2.	Implikasi.....	92

5.3. Rekomendasi	92
DAFTAR PUSTAKA	94
RIWAYAT HIDUP	179

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahapan, Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrument dan Sumber Data	30
Tabel 3. 2 Kategoti Skala Likert Lembar Observasi	35
Tabel 3. 3 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Guru Terhadap Penggunaann Video Animasi Berbasis Powtoon	36
Tabel 3. 4 Klasfikasi Nilai N-Gain.....	37
Tabel 4. 1 Rancangan Umum Media Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini	44
Tabel 4. 2 Daftar Nama Validator Ahli	45
Tabel 4. 3 Revisi Rancangan Produk Media Video Animasi Berbasis Powtoon	46
Tabel 4. 4 Storyboard Media Video Animasi Berbasis Powtoon Mengenal Simbol-Simbol.....	47
Tabel 4. 5 Storyboard Media Video Animasi Berbasis Powtoon Mengenal Hewan atau Benda.....	50
Tabel 4. 6 Storyboard Media Video Animasi Berbasis Powtoon Meniru dan Mengucapkan Huruf A-Z	53
Tabel 4. 7 Tampilan Akhir Media Video Animasi Berbasis Powtoon Mengenal Simbol-Simbol.....	59
Tabel 4. 8 Tampilan Akhir Media Video Animasi Berbasis Powtoon Mengenal Suara Hewan atau Benda	62
Tabel 4. 9 Tampilan Akhir Media Video Animasi Berbasis Powtoon Mengenal dan Mengucapkan Huruf A-Z	65
Tabel 4. 10 Hasil Revisi Produk.....	68
Tabel 4. 11 Hasil Observasi Ketercapaian Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini pada Uji Coba Terbatas (Pre-test).....	71
Tabel 4. 12 Hasil Observasi Ketercapaian Fungsi Media Video Animasi Berbasis Powtoon pada Uji Coba Terbatas (Post-test).....	73
Tabel 4. 13 Hasil Ujian N-Gain Masing-Masing Anak pada Uji Coba Terbatas .	75

Tabel 4. 14 Persentase N-Gain pada Uji Coba Terbatas Ketercapaian Fungsi Media	75
Tabel 4. 15 Capaian Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini Berdasarkan Hasil Uji Coba Terbatas	76
Tabel 4. 16 Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Kelompok A pada Uji Coba Terbatas	77
Tabel 4. 17 Hasil Observasi Ketercapaian Media dalam Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini pada Uji Coba Skala Luas (Pre-test).....	78
Tabel 4. 18 Hasil Observasi Ketercapaian Media Dalam Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini pada Uji Coba Skala Luas (Post-test) ...	80
Tabel 4. 19 Hasil Uji N-Gain pada Masing-Masing Anak pada Uji Coba Skala Luas	82
Tabel 4. 20 Persentase N-Gain pada Uji Coba Skala Luas Ketercapaian Fungsi Media.....	83
Tabel 4. 21 Capaian Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini Berdasarkan Hasil Uji Coba Skala Luas	83
Tabel 4. 22 Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Kelompok A pada Uji Coba Skala Luas.....	84
Tabel 4. 23 Respon Guru pada Tahap Uji Coba Terbatas Pelaksanaan Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon.....	86
Tabel 4. 24 Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Uji Coba Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon	87
Tabel 4. 25 Respon Guru Terhadap Uji coba Skala Luas Pelaksanaan Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon	88
Tabel 4. 26 Rekapitulasi Respon Guru pada Uji Coba Skala Luas Penggunaan Media Video Animasi Powtoon	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 4. 1 Halaman Awal Aplikasi Powtoon	57
Gambar 4. 2 Pemilihan Ukuran Video Animasi.....	57
Gambar 4. 3 Pemilihan Karakter Animasi	58
Gambar 4. 4 Pemilihan Font Video Animasi	58
Gambar 4. 5 Pemilihan Properti Animasi	59
Gambar 4. 6 Pengisian Suara untuk Video Animasi	59
Gambar 4. 7 Tampilan Awal Mengenal Simbol-simbol	60
Gambar 4. 8 Tampilan Perkenalan Video Mengenal Simbol-Simbol.....	60
Gambar 4. 9 Mengenalkan Materi Mengenal Simbol-Simbol	61
Gambar 4. 10 Materi Video Mengenal Simbol-Simbol	62
Gambar 4. 11 Tampilan Akhir Video Pertama.....	62
Gambar 4. 12 Tampilan Awal Video Mengenal Suara Hewan atau Benda	63
Gambar 4. 13 Tampilan Perkenalan Video Mengenal Suara Hewan atau Benda.	63
Gambar 4. 14 Mengenalkan Materi Mengenal Suara Hewan atau Benda Disekitar.....	63
Gambar 4. 15 Materi Mengenal Suara Hewan atau Benda Kucing Anjing Mobil Jam Dinding.....	64
Gambar 4. 16 Tampilan Akhir Video Mengenal Suara Hewan atau Benda	65
Gambar 4. 17 Tampilan Awal Video Mengenal dan mengucapkan Huruf A-Z..	65
Gambar 4. 18 Tampilan Perkenalan Video Mengenal dan Mengucapkan Huruf A-Z	66
Gambar 4. 19 Mengenalkan Materi Mengenal & Mengucapkan Huruf A-Z.....	66
Gambar 4. 20 Seruan Mengajak Bernyanyi Bersama	66
Gambar 4. 21 Tampilan Video Huruf A-Z.....	67
Gambar 4. 22 Tampilan Akhir Video Mengenal dan Mengucapkan Huruf A-Z..	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya	100
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 1. 3 Surat Keterangan Penelitian.....	104
Lampiran 2. 1 Kisi-Kisi dan Pedoman Wawancara	106
Lampiran 2. 2 Hasil Wawancara Studi Pendahuluan dengan Kepala Sekolah TKIT Ulil Albab	110
Lampiran 2. 3 Lembar Studi Dokumentasi	112
Lampiran 2. 4 Hasil Studi Dokumentasi	113
Lampiran 3. 1 Skenario Penggunaan Media Video Animasi Berbasis	116
Lampiran 3. 2 Rancangan Umum Produk Media Video Animasi Berbasis Powtoon	117
Lampiran 3. 3 Kisi-Kisi Dan Instrument Lembar Validasi Media Video Animasi Berbasis Powtoon	118
Lampiran 3. 4 Hasil Validasi Media Video Animasi Berbasis Powtoon	129
Lampiran 3. 5 Surat Pernyataan Validator	139
Lampiran 4. 1 Kisi-Kisi dan Lembar Instrument Observasi Ketercapaian Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini Uji Coba Terbatas	143
Lampiran 4. 2 Hasil Observasi Ketercapaian Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini Uji Coba Terbatas (Pre-Test)	147
Lampiran 4. 3 Hasil Observasi Ketercapaian Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini Uji Coba Terbatas (Post-Test)	148
Lampiran 4. 4 Tabulasi Data Pre-Test Dan Post-Test Pada Uji Coba Terbatas .	149
Lampiran 4. 5 Hasil Uji Normalitas Gain Uji Coba Terbatas	150

Lampiran 4. 6 Kisi-Kisi dan Lebar Instrument Observasi Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini Data Uji Coba Terbatas	151
Lampiran 4. 7 Hasil Observasi Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Anak Usia Dini Uji Coba Terbatas.....	154
Lampiran 4. 8 Lembar Instrument Observasi Ketercapaian Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini dalam Skala Luas	155
Lampiran 4. 9 Hasil Observasi Ketercapaian Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Pada Uji Coba Skala Luas (Pre-Test)	160
Lampiran 4. 10 Hasil Observasi Ketercapaian Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Pada Uji Coba Skala Luas (Post-test).....	161
Lampiran 4. 11 Tabulasi Data Pre-Test dan Post-Test Pada Uji Coba Skala	162
Lampiran 4. 12 Hasil Uji Normalitas Gain Uji Coba Skala Luas	163
Lampiran 4. 13 Lembar Instrument Observasi Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini Pada Skala Luas.....	164
Lampiran 4. 14 Hasil Observasi Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini Pada Uji Coba Skala Luas.....	166
Lampiran 5. 1 Kisi-Kisi Dan Lembar Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini.....	169
Lampiran 5. 2 Hasil Lembar Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Anak Usia Dini pada Uji Coba Terbatas.....	173
Lampiran 5. 3 Hasil Lembar Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Anak Usia Dini pada Uji Coba Skala Luas.....	174

Lampiran 6. 1 Dokumentasi Kegiatan.....	178
---	-----

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Ptaktik*. Rineka Cipta.
- Astanti, N. (2022). *Peran Guru dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan pada Anak Usia Dini*. Universitas Lampung.
- Creswell, J. (2009). *Research Design* (J. Creswell, Ed.). Sage Publication.
- Soesilo, T. (2019). *Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan* (T. Soesilo, Ed.). Satya Wacana University Press.
- Delviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Manfaat dan Problematikanya. *Universitas Negeri Makassar*, 1–6.
- Dwi Mandasari, N., Ketut Gading, I., Gede, D., & Wirabrata, F. (2021). Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Instrumen Penilaian. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 63–70. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Elpriyani, L., Rostikawati, R. T., Anjaswuri, F., Fkip, P., & Pakuan, U. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Sebagai Media Pembelajaran di SD. *Jurnla Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 1–12.
- Farida, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII di SMP/MTS*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Acmad Siddiq.
- Fariza, I., Elfiadi, E., & Sari, M. (2022). Mengembangkan Penguasaan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Media Teka-Teki Bergambar pada Anak Kelompok B di TK TGK Hasanul Basri Cot Jabet Kecamatan Gandapura Kabupaten Bireuen. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 12–20. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i1.12367>
- Hadisah, S. (2020). *Strategi Guru dalam Pembelajaran Keaksaraan Anak Melalui Metode Daring di RA. Nurul Yaqin Medan*. Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara.

- Haryanti, D. (2020). Keaksaraan awal anak usia dini. *PT. Nasya Expanding Management*, 1–158.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran*.
- Herlina, E. S. (2019). Membawa Permulaan untuk Anak Usia Dini dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5, 332–342.
- Irzanadilla, L. (2021). *Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Audiovisual Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI*. Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin.
- Karo, I. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Khasanah, D. N., Pratiwi, A. E., Pendidikan, P., Sekolah, G., Universitas, D., & Malang, N. (2008). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di Sekolah Dasar. *Samudra Biru*, 345–349.
- Kristiawan, M. (2017). Pengelolaan Pembelajaran PAUD dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*, 2(1), 76–86.
- Kustandi, C. (2013). *Media pembelajaran : Manual dan digital*.
- Lidinillah, D. (2012). Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action. *Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya*, 1–23.
- Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. (2020). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680>
- Mandasari, N. (2021). *Pengembangan instrumen pengukuran kemampuan keaksaraan awal anak kelompok B taman kanak-kanak*. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Mckenney, S. (2015). Special issue on educational design research (EDR) in post-secondary learning environments. *Australasian Journal of Educational Technology*, 5, 31.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 1 (2009).
- Nuraeni, L. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini pada Kelompok B untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal di TK Nusa Indah. *Jurnal Ceria*, 1(1), 49–56.
- Nurfadhillah, S. (2021). *media pembelajaran*. CV. Jejak.
- Nuswantoro, D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKN Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7, 3161–3170.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah melalui Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <http://repo.iain-putri>
- Putri, F. R., Maylani, I., Mafazi, N., Huda, W. N., Stai,), Jangkung, S., & Triguno, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Berbagai Media Pembelajaran Improving Early Childhood Literacy Through Various Learning. *Journal of Psychology and Child Development Absorbent Mind*, 2(1). https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_mind
- Rahmawati, I. (2012). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Proses Belajar Mengajar Seni Tari di Sekolah Dasar Negeri 1 Bangirejo Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmayanti, L. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SE-GUGUS SUKODONO SIDOARJO*. 429–439.

Aulia Fithrati Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Saputra, A. (2018). Aidil Saputra: Pendidikan Anak pada Usia Dini |. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192–209.
- Savitra, K. (2017). *15 Pengertian Karakter Menurut Para Ahli*.
<https://dosenpsikologi.com/pengertian-karakter-menurut-para-ahli>.
- Septiyanti, S., Ningsih, H. M., Husni, H., & Rizal, A. (2022). Pengaruh Edukasi Menggunakan Masker Melalui Media Video Animasi Terhadap Perilaku Pedagang Pasar Panorama Di Wilayah Kota Bengkulu. *JURNAL KEPERAWATAN RAFLESIA*, 4(2), 113–124.
<https://doi.org/10.33088/jkr.v4i2.710>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Sukendra, K. (2020). *INSTRUMEN PENELITIAN*. Mahameru Press.
- Sulistiyana, E. (2021). *Pengaruh Media Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Mi Matholi'ul Huda Bugel Kedung Jepara*. Institut Agama Islam Negeri Kudus.
- Sunzuphy, C. (2002). *Media pembelajaran*.
- Syam, H., & Sinring, A. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Manfaat. *Pendidikan Berkualitas Membangun Daya Saing Bangsa Menuju Keunggulan Kompetitif*, 1–10.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 342–351.
- 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>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Yulinawati. (2022). *Efektivitas Video Animasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SD Negeri 3 Takengon*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Zahro, S. (2022). *Pemanfaatan Video Animasi untuk Meningkatkan Konstruksi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran SKI DI MI Miftahiyah Purwodadi Kediri*. Institut Agama Islam Negeri.

Aulia Fithrati Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Zaman, B., Pd, M., & Cucu Eliyawati, H. (2010). Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Dalam *Media pembelajaran anak usia dini*. Universitas Pendidikan Indonesia.