



Keefektifan Metode *Practice Rehearsal Pairs* dan Media Animasi *Powtoon* Pada Keterampilan Bercerita (*The Effectiveness of the Practice Rehearsal Pairs Method and Powtoon Animation Media on Storytelling Skills*)

Arya Aqshal Prasetya^{a,1*} dan Rusnilawati^{a,2}

^aUniversitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

¹aryaaqshal9@gmail.com; ²ruslinawati@gmail.com

*Corresponding Author

Article info

Article history:

Received: 09-07-2022

Revised : 10-09-2022

Accepted: 15-11-2022

Keywords:

animasi *Powtoon*

practice rehearsal pairs

storytelling ability

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the practice rehearsal pairs method and Powtoon animation on storytelling skills. This quasi-experimental research has control and experimental classes. The experimental group received treatment in the form of a practice rehearsal pairs method with Powtoon media and the control group received treatment with a storytelling model with picture media. Both get pretest and posttest for. The prerequisite test uses SPSS 26. The result is a Sig. (2-tailed) 0.0000 < 0.005 indicates that H_0 is rejected. Storytelling skills in learning Indonesian for the two classes are slightly different. The experimental class pretest mean was 59.75 while the posttest was 82.25. The mean of the control class pretest was 57.50 while the posttest was 75.00. There are differences in the results of the experimental and control classes. The class that was given the treatment had higher results compared to the class that was not given the treatment.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan metode *practice rehearsal pairs* dan animasi *Powtoon* pada keterampilan bercerita. Penelitian *quasi experiment* ini memiliki kelas kontrol dan eksperimen. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa metode *practice rehearsal pairs* dengan media *Powtoon* dan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan dengan model *story telling* dengan media gambar. Keduanya mendapatkan pretes dan postes untuk. Uji prasyarat menggunakan SPSS 26. Hasilnya Diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,0000 < 0,005 menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Keterampilan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kedua kelas sedikit berbeda. Rerata pretes kelas eksperimen adalah 59,75 sedangkan postes 82,25. Rerata pretes kelas kontrol 57,50 sedangkan postes 75,00. Ada perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kontrol. Kelas yang diberi perlakuan, hasilnya lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan.

Copyright © 2022 Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
All rights reserved.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat dasar keterampilan, yaitu menulis, berbicara, membaca, dan menyimak. Kegiatan bercerita adalah budaya



masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu yang mulai ditinggalkan, maka dari itu patut dilestarikan lagi (Pambudi & Budiman, 2019). Faktor yang memengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain: siswa, guru, metode, tujuan, kurikulum, media, sarana dan prasarana, kepala sekolah, desa, pemerintah, masyarakat dan sebagainya (Yulia & Ervinalisa, 2017). Bercerita sangat membantu siswa dalam membangun sikap percaya diri. Sikap percaya diri termasuk kedalam kecerdasan intrapersonal. Siswa memiliki kemampuan yang kuat dalam belajar seorang diri dan banyak terlibat dalam suatu kegiatan (Hidaya, 2015). Misalnya, perkembangan emosi anak dalam hal kreatif dan mandiri. Hal ini berhasil membuat suatu perubahan menurut sudut pandang anak, yakni percaya diri yang positif. Rasa percaya diri mampu menjadi stimulus bagi anak untuk berani berpendapat (Islamy, 2018). Percaya diri penting untuk dimiliki setiap orang, percaya diri diperlukan untuk pencapaian prestasi secara optimal. Sikap percaya diri ini perlu ditumbuhkan sejak dini. Memiliki sifat percaya diri dapat menumbuhkan jiwa pemimpin pada siswa. Kepercayaan diri memudahkan ketika mengambil suatu keputusan penting dalam hidup (Ramadhani, 2018).

Berdasarkan observasi awal yang berupa pengambilan data secara langsung di kelas V SDN 1 Tambirejo. Siswa secara bergantian maju untuk mempraktikkan keterampilan bercerita. Siswa berketerampilan bercerita masih di bawah rerata. Tabel 1 merupakan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Tambirejo. Banyak masalah ditemukan pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni keterampilan bercerita yang kurang dari KKM sebesar 65%. Maka dari itu siswa SD tersebut dikatakan belum mampu bercerita di depan kelas dengan baik.

Tabel 1. Tabel Awal Kemampuan Bercerita

NO.	KKM	Jumlah	Presentasi	Keterangan
1.	≤ 70	28	65%	Tidak Tuntas
2.	≥ 70	11	35%	Tuntas

Proses pembelajaran yang baik hendaknya menggunakan metode dan media yang mampu mendorong siswa. Dorongan tersebut berupa praktik-praktik pembelajaran yang berorientasi pada masalah sehari-hari (Serafino & Cicchelli, 2003). Oleh karena itu, diperlukan gabungan dari metode dan media yang cocok untuk meningkatkan keterampilan bercerita melalui Metode *Practice Rehearsal Pairs* dengan media animasi *Powtoon*. Metode *Practice Rehearsal Pairs* termasuk kedalam model pembelajaran aktif (praktik berpasangan). Pembelajaran aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, menarik, dan mencerdaskan dalam belajar. *Practice Rehearsal Pairs* adalah metode sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktikkan suatu keterampilan atau prosedur dengan *partner* belajar. Tujuannya adalah untuk meyakinkan bahwa kedua *partner* dapat melaksanakan kecakapan atau prosedur dengan baik (Pambudi & Budiman, 2019). Metode pembelajaran ini memiliki keunggulan dalam menilai psikomotorik siswa. Contohnya melalui keterampilan bercerita.

Kelebihan dari metode *Practice Rehearsal Pairs* (Fitriani, dkk, 2019): *pertama*, cocok untuk materi-materi yang bersifat mengasah kemampuan keterampilan (Psikomotorik). Artinya, kelebihan metode ini hanya diterapkan pada materi yang bersifat keterampilan (Sujiyanto, Susiani, & Budi, 2015). Selain



menggunakan metode pembelajaran, juga menambahkan sebuah media pembelajaran guna untuk menunjang keefektifan dalam kemampuan bercerita siswa. *Kedua*, dapat meningkatkan partisipasi antarpeserta didik. Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran (Rahayu, 2013), khususnya pada praktik bercerita dan pengekspresian sikap percaya diri. *Ketiga*, interaksi lebih mudah. Metode *Practice Rehearsal Pair* dapat memudahkan interaksi dalam proses pembelajaran karena metode ini terbentuk secara berpasangan. *Keempat*, lebih banyak kesempatan untuk masing-masing pasangan. Metode ini meminta siswa untuk saling bertukar peran sehingga masing-masing pasangan mendapatkan kesempatan. *Kelima*, setiap siswa mendapat peran. Dalam metode ini dibentuk secara berpasangan. Setiap siswa mendapatkan peran untuk mempraktikkan kemampuan bercerita.

Adapun kekurangan metode *practice rehearsal pairs*: *pertama*, hanya dapat digunakan pada mata pelajaran tertentu. Metode ini hanya dapat digunakan pada mata pelajaran yang bersifat keterampilan (Rahmah, 2021) dan tidak dapat digunakan pada mata pelajaran yang bersifat teoretis. *Kedua*, tidak cocok digunakan pada materi yang bersifat teoretis. Artinya, metode ini hanya dapat diterapkan pada materi yang bersifat keterampilan (Sulisworo, 2016). *Ketiga*, banyak pasangan yang melapor dan perlu ada pengawasan. Di saat praktik sedang berlangsung, banyak pasangan yang melapor. Jadi, harus perlu ada pengawasan dari guru. *Keempat*, jika antarpasangan tidak aktif maka akan sedikit ide yang muncul. Apabila setiap pasangan tidak aktif dalam mempraktikkan kemampuan bercerita maka informasi yang didapatkan sedikit. *Kelima*, jika pasangan yang terbentuk banyak, maka akan membutuhkan waktu yang banyak. Metode ini membutuhkan waktu yang banyak karena kelompoknya secara berpasangan (Suryani & Gunawan, 2018). *Keenam*, jika ada perselisihan, tidak ada penengah. Metode ini terbentuk secara berpasangan, jika terjadi konflik atau perselisihan maka tidak ada penengah.

Media animasi *Powtoon* adalah sebuah media aplikasi yang berasal dari *software online*. Media ini inovatif dan sangat sederhana dalam pengerjaannya. *Software* ini dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi (Nuraini, Utama, & Narimo, 2020). Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Penggunaan *Powtoon* yang khas adalah di sekolah. Namun demikian, *Powtoon* juga digunakan untuk mengiklankan suatu produk, video penjualan produk, dan video investor. Media *Powtoon* juga sangat berguna di bidang pendidikan. *Powtoon* memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Media animasi *Powtoon* tersedia secara *online* atau dapat diunduh sebagai file mp4 (video). Media pembelajaran animasi *Powtoon* ini memiliki kelebihan, yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik (Sukmanasa, Novita, & Maesya, 2020). Selain itu, *time line* yang terdapat dalam *Powtoon* juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis dengannya. Pemakaian media yang sesuai dan beragam akan bisa menanggulangi perilaku negatif siswa (Nurhabibi, 2020), menimbulkan semangat belajar yang tinggi, memudahkan siswa untuk belajar secara individu



sesuai dengan kecakapan dan keterkaitannya, serta berbagi stimulan yang selaras. Kelebihan dari media animasi *Powtoon* (Anggita, 2021).

Kebaruan dari penelitian ini merujuk kepada gabungan antara metode dan media pembelajaran yang modern. Penelitian sebelumnya hanya berfokus pada metode pembelajaran. Penggabungan kedua metode dan media pembelajaran tersebut. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan metode dan media pembelajaran terhadap keterampilan bercerita dan sikap percaya diri siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru, khususnya pada keterampilan berbicara.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuasi. Berdasarkan tingkat kealamiah tempat penelitian, terdapat tiga metode pengumpulan data, yaitu penelitian eksperimen, survei, dan naturalistic (Siregar, 2014). Penelitian eksperimen dilakukan di laboratorium sedangkan penelitian survei dan naturalistik dilakukan pada kondisi yang alamiah. Penelitian eksperimen terdapat perlakuan, sedangkan dalam penelitian survei dan naturalistik tidak ada perlakuan. Eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2017). Desain dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen dan kontrol sama-sama diberi pretes kemudian dicari hasilnya. Setelah itu kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa metode *practice rehearsal pairs* dengan media *Powtoon* dan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan dengan model *story telling* dengan media gambar. Kemudian keduanya mendapatkan postes untuk mengetahui hasil perlakuan yang telah diberikan. Uji prasyarat berupa normalitas, homogenitas menggunakan SPSS 26.. Teknik analisis data menggunakan uji-*t independent* (Sudjana, 2016).

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelas	Pretes	Treatment	Postes
Kontrol	Pretes	<i>Story telling</i> dan media gambar	Postes
Eksperimen	Pretes	PRP dan <i>Powtoon</i>	Postes

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB dengan jumlah 40 siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 1 Tambirejo, alamat Dusun Tambirejo Krajan RT 01/RW 01 Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan. Kelas VA sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan metode *practice rehearsal pairs* dengan media animasi *Powtoon*. Kelas VB merupakan kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan metode *story telling* dan media gambar.

Berikut langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *practice rehearsal pairs* dengan animasi *Powtoon*. *Pertama*, guru menyampaikan materi kemampuan bercerita melalui media animasi *Powtoon*. *Kedua*, siswa mengamati video animasi *Powtoon* yang diberikan guru. *Ketiga*, siswa dibagi



secara berpasangan (dua orang). Dalam pasangan tersebut dibagi menjadi dua yaitu penjelas atau pendemonstrasi dan pengecek atau pengamat. Siswa yang berperan sebagai pendemonstrasi, yaitu siswa yang telah mengerjakan keterampilan yang telah ditentukan. Pengamat bertugas menilai penjelasan atau pendemonstrasian yang dilakukan temannya serta setiap pasangan bertukar peran. *Keempat*, guru menyiapkan suatu topik yang akan diceritakan oleh siswa. *Kelima*, guru menjelaskan hal yang harus dikerjakan siswa dalam melakukan percobaan secara berpasangan. *Keenam*, proses dilanjutkan sampai semua keterampilan atau prosedur selesai dan dapat dikuasai oleh siswa. *Ketujuh*, perwakilan dari pasangan yang berperan sebagai pendemonstrasi bercerita dan yang berperan sebagai pengamat menilai teman yang sedang bercerita. *Kedelapan*, mendemonstrasikan cerita yang di tulis di depan kelas. *Kesembilan*, evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji *Liliefors* untuk mengecek normalitas data digunakan untuk mengetahui sebaran data riset. Apabila signifikasinya $> 0,05$, data dikatakan terdistribusi normal. Tes *Shapiro-wilk* mengungkapkan bahwa datanya normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Pretes

Kelas	Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.
P.S Kontrol	.888	20	.025
Eksperimen	.906	20	.053

Tabel 3 dapat diinterpretasikan berdistribusi normal sebab hasil pretes kemampuan bercerita kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sig. $0,053 > 0,05$ dan sig. $0,025 > 0,05$, data dinyatakan memiliki sebaran normal.

Tabel 4. Uji Normalitas Data Postes

Kelas	Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.
P.S Kontrol	.907	20	.056
Eksperimen	.945	20	.301

Tabel 4 dapat diinterpretasikan berdistribusi normal sebab hasil postes kemampuan bercerita kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sig. $0,301 > 0,05$ dan sig. $0,056 > 0,05$, data dinyatakan memiliki sebaran normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan teknik *Oneway* Anova digunakan untuk mengetahui keterampilan bercerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia sampel mewakili populasi. Data dianggap homogen bila nilai sig. $> 0,05$. Uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS 26.

Tabel 5. Uji Homogenitas Data Pretes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.1,233	1	38	,274



Tabel 5 dapat diinterpretasikan bahwa sampel di kedua kelas adalah homogen. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya nilai sig. $0,274 > 0,005$. Simpulannya adalah H_0 diterima. Artinya, sampel riset yaitu siswa SDN 1 Tambirejo kelas VA dan VB dinyatakan homogen atau mewakili seluruh populasi yang digunakan.

Tabel 6. Uji Homogenitas Data Postes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.001	1	38	,980

Tabel 6 dapat dimaknai bahwa hasil pretes keterampilan bercerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kedua kelas, memiliki sampel yang homogen. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya nilai sig. $0,980 > 0,005$. Simpulannya adalah H_0 diterima. Artinya, sampel riset yaitu siswa SDN 1 Tambirejo kelas VA dan VB dinyatakan homogen atau mewakili seluruh populasi yang digunakan. Tabel 3, 4, 5, dan 6, menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen.

Tabel 7. Uji-T Independet

Hasil	f	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0,01	,980	4,125	38	,000
Equal variances not assumed			4,125	37,981	,000

Diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,0000 < 0,005$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Dari hasil penelitian diketahui bahwa keterampilan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kedua kelas sedikit berbeda. Rerata pretes kelas eksperimen adalah 59,75 sedangkan postes 82,25. Rerata pretes kelas kontrol 57,50 sedangkan postes 75,00. Gambar 1 menggambarkan perbedaan keterampilan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sampel riset kelas eksperimen memiliki rerata postes 82,25, sedangkan kelas kontrol 75,00. Dengan demikian, penerapan metode *practice rehearsal pairs* dengan media animasi *Powtoon* berdampak pada keterampilan bercerita dibandingkan dengan metode *story telling* dan media gambar. Perbedaan keterampilan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sampel riset kelas eksperimen memiliki rerata postes 82,25, sedangkan kelas kontrol 75,00. Dengan demikian, penerapan metode *practice rehearsal pairs* dengan media animasi *Powtoon* berdampak pada keterampilan bercerita siswa kelas V SDN 1 Tambirejo.



Gambar 1. Nilai Rerata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Metode *practice rehearsal pairs* dengan media animasi *Powtoon* dinilai sangat efektif untuk melihat keterampilan bercerita siswa kelas V. *Practice Rehearsal Pairs* (praktik berpasangan) merupakan salah satu strategi yang berasal dari pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, menarik, dan mencerdaskan dalam belajar. Dalam pembelajaran model ini, para siswa tidak hanya terpaku di tempat-tempat duduk, tetapi berpindah-pindah, berkolaborasi, dan berpikir keras. Belajar secara aktif membantu siswa dalam meningkatkan teknik dan keterampilan mendengar, mengamati, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan materi pelajaran yang dipelajari dengan siswa lain. Metode *practice rehearsal pairs* meminta siswa dikelompokkan dalam pasang-pasangan (berpasangan) dengan temannya sendiri yang satu mengamati dan yang satunya lagi mempraktikkan. Metode ini adalah metode sederhana yang dapat digunakan untuk mempraktikkan suatu keterampilan atau prosedur dengan teman belajar serta latihan praktik berulang-ulang menggunakan informasi untuk mempelajarinya (Hamruni, 2009). Metode *practice rehearsal pairs* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama secara aktif dengan guru dan teman (Sari et al., 2021).

Untuk menambah suatu keefektifan dalam pembelajaran terkait mengatasi kemampuan bercerita yang rendah siswa kelas V, ditambahkan sebuah media pembelajaran yaitu media animasi *Powtoon*. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Deliviana, 2017). Beberapa ahli pendidikan mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa kategori, yaitu: 1) *Media Display*, seperti papan tulis, buletin *board*, dan papan *flannel*, 2) *Media Audio* seperti kaset *tape recorder*, kaset VCD, kaset MP3, 3) *Media Audio Visual* seperti video, film gerak, 4) *Media Visual* yang diproyeksikan seperti OHT/OHP, slide presentasi, LCD, dan lain-lain. Salah satu media audio visual yang saat ini semakin sering dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi video animasi *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* pertama kali muncul pada tahun 2012 dan semakin berkembang di tahun 2013 sampai dengan sekarang. Media pembelajaran menjadikan suatu pesan yang sanggup membangun akal batin (Susanto, 2013),



serta keinginan siswa (Sutoyo, 2014), bisa berlangsungnya pembelajaran (Astuti dkk., 2020).

Bercerita memiliki dua aspek yaitu aspek berbahasa dan bercerita. Berbahasa merupakan serangkaian keterampilan atau komponen pengetahuan (Gu, 2014). Dalam berbicara si pengirim pesan mengirimkan pesan dengan menggunakan bahasa lisan (Mulyati, 2015). Keterampilan berbicara merupakan kemampuan dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Cahyani, 2007). Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka ditambah lagi dengan gerak tangan dan air muka (mimik) pembicara.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penerapan metode *practice rehearsal pairs* dengan media animasi *Powtoon* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V muatan bahasa Indonesia dianggap sangat efektif dalam keberlangsungan pembelajaran. Penggunaan metode ini dapat diterapkan dan diujicobakan pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Astuti, P. P., Rosmaini, Marbun, J., & Lestari, M. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Unsur Pembangun Puisi Kelas X SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 297–306.
- Cahyani, I. & H. (2007). *Kemampuan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makassar*. Badan Penerbit UNM, Makassar, 1-6. ISBN 978 602 6883 76 6.
- Fitriani, A., Adjie, N., Dewi, F., & Risty Justicia, R. (2019). Studi Kasus Perkembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode Bercerita. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 29–37. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.825>
- Gu, L. (2014). Language ability of young English language learners: Definition, configuration, and implications. *Language Testing*, 32(1), 21–38. <https://doi.org/10.1177/0265532214542670>
- Hamruni. (2009). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif, Menyenangkan*. (1st ed.). Yogyakarta : Fakultas UIN Sunan Kalijaga.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190–204. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291>



- Islamy, R. M. (2018). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Penyesuaian Sosial Pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 3 Bandar Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nuraini, I., Sutama, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Nurhabibi, R. (2020). Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menarik dan Kreatif. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1–5.
- Pambudi, A. P., & Budiman, A. (2019). Keefektifan Metode Practice Rehearsal Pairs Terhadap Kemampuan Bercerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.23887/JISD.V3I1.17176>
- Rahmah, R. (2021). Efektivitas Strategi Practice Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MIN 8 Hulu Sungai Tengah. *Skripsi*. UIN Antasari Banjarmasin.
- Ramadhani, R. (2018). The enhancement of mathematical problem solving ability and self-confidence of students through problem based learning. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 181–192. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.13269>
- Siregar, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiyanto, R., Susiani, T. S., & Budi, H. S. (2015). Penerapan Strategi Practice Rehearsal Pairs Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Kelas V SDN Kalijaran 01 Maos Cilacap. *Jurnal Kalam Cendekia*, 3(2), 1–6. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/viewFile/2124/6180>
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 95–105. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140>
- Sulisworo, D. (2016). The Contribution of the Education System Quality to Improve the Nation's Competitiveness of Indonesia. *Journal of Education and Learning*, 10(2), 127–138. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v10i2.3468>
- Suryani, O. I., & Gunawan, I. M. (2018). Hubungan Pemahaman Diri dengan Sikap Percaya Diri Pada Siswa Kelas VIII SMPN 7 Woja. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(2), 188–191. <https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1128>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutoyo, A. (2014). *Pemahaman Individu: Observasi, Cheklist, interviuw, kuesioner, sosimetri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu, A. Y. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita* (B. Sarwiji (ed.); 1st ed.). Jakarta: PT INDEKS.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada



Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMS Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018.
HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 2(1), 15–24.
<https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>