



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR (HOTS) PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Alifiah Nur Sabilah

alifiahaf10@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Fahrunnisak

runni2553@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Maghfiratul Fitriyah

maghfira561@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Arini Wardatul Istiana

ariniwardatulistiana28@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Korespondensi penulis: alifiahaf10@gmail.com

Abstrak. *This study aims to determine whether there is an influence of combined Pawtoon -based educational video animasi learning media on the Higher Order Thinking Skill (HOTS) thinking level in grade 5 students at SDN Pajagalan II for the 2023-2024academic year. This exploration is a quantitative report by type of Pre-Exploration Plan exploring different avenues regarding structure. The test results show that: (1) the level of thinking ability Higher Order Thinking Skill (HOTS) in class V students shows 1 student is complete and 27 students are incomplete, (64.07) does not fulfill KKM 75 and whereas after using educational video animasi -based learning media Pawtoon showed 27 students who graduated and 1 student who did not complete (86.75) from a KKM score of 75. The posttest results of class V students at SDN Pajagalan II experienced an increase from the pretest results with a difference in value of 22.68. So it can be surmised that the probability value (sig) = 0.000 means, there tends to be an influence between Pawtoon -based educational animation video learning media on the higher order thinking skill (HOTS) level of thinking towards grade 5 students at SDN Pajagalan II in the 2023-2024academic year.*

Keywords: *Pawtoon, Learning Media, Level of Thinking HOTS*

Abstrak. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis Pawtoon gabungan terhadap Tingkat berpikir Higher Order Thingking Skill (HOTS) pada siswa kelas 5 SDN Pajagalan II tahun ajaran 2023-2024. Eksplorasi ini merupakan laporan kuantitatif dengan jenis Rencana Pra-Eksplorasi mengeksplorasi jalan yang berbeda mengenai struktur. Hasil pengujian menunjukkan bahwa: (1) tingkat kemampuan berpikir Higher Order Thingking Skill (HOTS) pada siswa kelas V menunjukkan 1 siswa tuntas dan 27 siswa tidak tuntas, (64,07) tidak memenuhi KKM 75 dan sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Pawtoon menunjukkan 27 siswa yang tamat dan 1 siswa yang tidak tuntas (86,75) dari nilai KKM 75. Hasil posttest siswa kelas V di SDN Pajagalan II mengalami peningkatan dari pretest hasil dengan selisih nilai 22,68. Sehingga dapat diduga bahwa nilai probabilitas (sig) = 0,000 artinya, cenderung pengaruh antara media pembelajaran video animasi berbasis Pawtoon terhadap tingkat berpikir Higher Order Thingking Skill (HOTS) yang lebih tinggi terhadap siswa kelas 5 SDN Pajagalan II tahun ajaran 2023-2024.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pawtoon , Tingkat berpikir HOTS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kesempatan tumbuhnya untuk menjadi manusia yang berkualitas baik secara terpisah maupun berkelompok yang dapat diperoleh dari berbagai belahan dunia, baik dari keluarga, daerah setempat maupun sekolah. . Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal

1 ayat 1, menyatakan bahwa “sekolah adalah usaha yang sadar dan terencana dalam mewujudkan kondisi belajar dan pengalaman pendidikan yang secara efektif memberdayakan peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya baik dari segi kejiwaan yang mendalam, agama, kebijaksanaan, pengetahuan, budi pekerti, kemampuan dan pribadi terhormat yang berharga bagi diri sendiri, keluarga, daerah, dan negara.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan pertama yang sangat berpengaruh pada perkembangan potensi diri siswa . maka konsep dan pelaksanaan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar di pengaruhi oleh komponen pendidikan yaitu : pendidik/guru, siswa, kurikulum, proses pembelajaran. Guru adalah pihak yang lebih dekat dengan siswa dalam suatu pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, dan guru juga merupakan pihak yang tugasnya paling besar dalam pencapaian keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan, Suprihatin (2015: 74).

Guru mempunyai peran yang penting dalam pendidikan, sehingga seorang guru harus mampu menjawab tantangan zaman kedepannya, mereka harus melek teknologi informasi dan komunikasi (TIK) Ahmadi Farid (2017:110). Media pembelajaran suatu yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas seperti mempresentasikan atau menyajikan informasi guna agar pesan yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik, ada berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu media audio, media video, media gambar, media computer, media web, media internet dan lainnya Pribadi (2017:23), sekarang ini banyak siswa sekolah dasar sudah menggunakan android, maka kita sebagai seorang guru haru bisa memanfaatkan hal tersebut dengan membuat media pembelajaran berbasis video animasi .

Video animasi adalah suatu hal yang lumrah untuk di kenal semua orang dari berbagai khalayak masyarakat, tidak memandang usia, pekerjaan, status. Dan juga bisa dijadikan sebagai salah satu cara yang digunakan untuk menghilangkan stress dan kepenatan serta bisa dijadikan sebagai sebuah hiburan untuk bersantai bagi pemainnya. Kevin (2017: 3). Video animasi dibuat untuk mengajak siswa memanfaatkan kegunaan video animasi pada gadget dengan tepat, sehingga siswa tidak hanya menggunakan video animasi untuk hiburan saja. Menurut Amanda (2019:161). Sedangkan menurut Muhammad Misbahudholam AR (2023:418) video animasi adalah media pembelajaran yang di kemas dalam bentuk gambar yang bersuara untuk memberikan pengalaman belajar yang disusun secara menyenangkan pesertadidik dan mendidik. Jadi, video animasi adalah suatu video animasi yang digunakan untuk merubah pemikiran seseorang dengan usaha untuk mendewasakan melalui proses pengajaran dan pembiasaan

Berpikir memiliki tujuan untuk menyelesaikan masalah agar bisa menemukan hubungan serta bisa menentukan sangkat paut antara masalah yang satu dengan masalah lainnya. Tingkat berpikir yang dimaksud adalah siswa bisa memahami, mengerti dan menganalisis. Serta siswa bisa mengingat apa yang disampaikan oleh guru. Ujar Misbahudholam Ar Muhammad dkk (2018:115). *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) adalah suatu keterampilan berpikir seseorang yang melebihi dari sekedar menghafal konsep dan fakta. Peserta didik yang memiliki tingkat berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) akan mampu melakukan suatu fakta-fakta, serta mereka akan mampu menganalisis, memahami, mengkategorikan, menciptakan hal baru secara kreatif. Selain itu, mereka juga akan bisa menyelesaikan masalah sendiri tanpa bergantung pada temannya ataupun guru, Riadi (2016:155)

Pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi proses belajar didalam kelas, sehingga akan mengakibatkan anak mengalami tingkat berpikir rendah, hal demikian juga terjadi pada siswa di SDN Pajagalan II yang masih rendah tingkat berpikirnya, seperti yang disampaikan oleh guru kelas V bahwa siswa kelas V hampir 80% siswa masih kesulitan dalam memahami bahasa

dan menyelesaikan masalah sendiri. karna memang disana guru kelas masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Media pembelajaran yang sederhana atau monoton tersebut membuat siswa kurang aktif karna memang media pembelajaran berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa mengalami kebosanan dan memiliki ketergantungan kepada guru ketika mengerjakan soal-soal. Hal tersebut akan mengakibatkan tingkat berpikir siswa rendah, sehingga peneliti tertarik untuk menawarkan media pembelajaran *video animasi* berbasis Pawtoon ini agar bisa membantu permasalahan-permasalahan yang dialami siswa di SDN Pajagalan II.

Seiring dengan perkembangan teknologi video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun salah satu media pembelajaran yang bisa guru aplikasikan pada saat proses pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran *video animasi* yang berbasis Pawtoon yang memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Di sekolah SDN Pajagalan II pada pembelajaran IPAS menggunakan media gambar, lingkungan sekitar, infocus hal tersebut menyebabkan siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, karna pada media pembelajaran disini siswa masih kurang memahami dan berpusat pada guru dari awal sampai akhir pembelajaran, tanpa adanya keterlibatan siswa. Hal seperti ini yang membuat siswa mengalami ketergantungan sehingga membuat mereka tidak bisa berpikir lebih luas lagi. Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran yaitu, kecerdasan siswa, kecemasan, kesulitan belajar, kemandirian, bakat, minat dan hasil belajar.

KAJIAN TEORI

Media *Pawtoon* adalah merupakan sebuah platform yang menyediakan berbagai macam bentuk kuis yang bersifat interaktif yang bisa digunakan pada suatu pembelajaran menurut pendapat Nurdiansyah, FH. Dan Deskoni, (2019: 6). Sedangkan menurut Simamora (2021:3), Pawtoon merupakan suatu website yang didalamnya terdapat kuis menarik dengan berbagai fitur seperti gambar dan audio sehingga dapat lebih memudahkan dan komunikatif dalam pemahaman siswa terhadap setiap soal yang diberikan. Selain itu *Pawtoon* juga memudahkan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah Pajagalan Dua yang dilakukan pada hari kamis tanggal 10 Juni 2024, beliau mengatakan bahwa di SDN Pajagalan dua masih menerapkan media pembelajaran yang sederhana disetiap pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) IPA merupakan pembelajaran yang didalamnya mempelajari fenomena alam yang berupa fakta, konsep, dan hukum yang diuji suatu kebenarannya ujar Muhammad Misbahudholam (2022: 613) sedangkan IPS menurut pendapat Azizah Al May Amirah (2021:3) merupakan pembelajaran yang didalamnya membahas mengenai permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari, agar peserta didik bisa peka terhadap kehidupan sosial yang terjadi di lingkungannya.

Crotaini dkk. (2020) menyatakan bahwa Powtoon merupakan layanan online yang menyediakan kemampuan animasi untuk penyajian materi pendidikan. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi gambar tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih jelas, dan pengaturan timeline yang sangat sederhana. Menurut Villar (Agustín, 2022), media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon menyediakan fitur animasi dan menyediakan fitur animasi yang menarik, termasuk berbagai jenis gambar, dan video serta berbagai animasi dapat dimasukkan ke dalam fitur Powtoon layanan online yang memungkinkan Anda memanipulasi objek, menambahkan gambar, menyediakan musik dan menambahkan gambar, menyediakan musik dan menambahkan teks, dll.

Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, 2018). Melalui media Powtoon diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, Powtoon juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran Powtoon ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik (Zulfa anggita,2020)

Media pembelajaran *video animasi Pawtoon* merupakan media pembelajaran yang diduga memiliki pengaruh terhadap perubahan pada tingkat berpikir HOTS siswa, karna media pembelajaran *Pawtoon* ini akan membiasakan siswa untuk melakukan sendiri, guru hanya berperan sebagai penyampai aturan menggunakan video animasi Pawtoon tersebut. Hal demikian, agar pembelajaran lebih terarah dan tujuan pembelajaran akan terlaksana dengan baik, serta mendorong siswa untuk aktif, memiliki kemandirian dalam belajar dan kebebasan Dwiyanto (2020:24854-251).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah eksplorasi kuantitatif. Desain penelitian menggunakan *eksprimen Pre-Experimental Designs* (Nondesigns). Eksprimen *Pre-Experimental Designs* (Nondesigns) adalah uji yang rancangannya belum dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, mengingat masih ada faktor luar yang mempengaruhi variabel terikat. Dalam metodologi *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana pretest diberikan sebelum treatment, sehingga hasil treatment dapat diketahui dengan lebih tepat, karena sangat mungkin untuk dikontraskan. dan keadaan sebelum perlakuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan edukasi berbasis *Pawtoon*. Selain itu, variabel dependen dalam kajian ini adalah Kemampuan Berpikir *higher order thinking skill* (HOTS) siswa kelas 5 SDN Pajagalan II. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Pajagalan II. Contoh dalam ulasan ini adalah 28 siswa kelas V di SDN Pajagalan II. Jumlah siswa perempuan sebanyak 17 siswa sedangkan jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

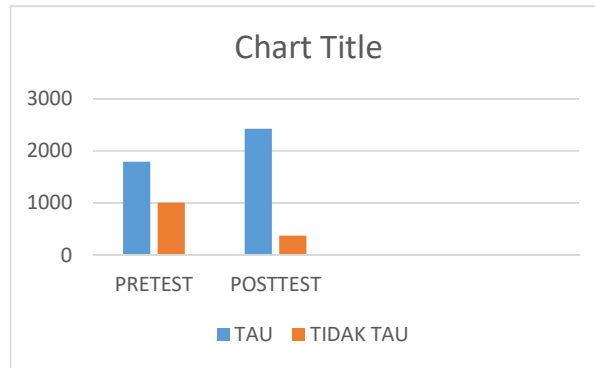
Pretest yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan. Sedangkan posttest diberikan setelah adanya perlakuan. Instrument yang digunakan pada pretest dan posttest dalam penelitian ini meliputi data kemampuan berpikir Higher Order Thinking Skill siswa melalui tes kognitif, bentuk soalnya berupa soal essay.

Hasil analisis Data pretest dan posttest

Jumlah siswa : 28

Jumlah soal : 10

Hasil pretest dan posttest



Gambar 1. Grafik Perbandingan Pretest Dan Posttest

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa akibat banyaknya permintaan mengingat siswa pretest di kelas V dengan jumlah 28 siswa dapat dilihat dari jumlah siswa 28 siswa, hanya 1 siswa yang lulus dan 27 siswa yang lulus. jangan selesai. Selain itu, dari hasil posttest terlihat bahwa ada 27 siswa yang lulus dan 1 siswa yang tidak lulus, hal ini menunjukkan bahwa permainan pembelajaran berbasis Pawtoon sangat berpengaruh terhadap tingkat penalaran siswa kelas 5 di SDN Pajagalan II.

Ujian Normalitas

Tes ini dilakukan untuk melihat apakah informasi tersebut tipikal atau tidak dalam sebuah review. Informasi tersebut dibedah dengan menggunakan aplikasi *SPSS for windows versi 26*. Jika nilai kepentingan > 0,05 tingkat kritis maka informasi tersebut sering beredar, namun jika nilai kepentingan < 0,05 tingkat tinggi maka informasi tersebut biasanya tidak tersampaikan. Hasil tes biasa harus terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
PRETEST	.126	28	.200*	.968	28	.528	
POSTTEST	.128	28	.200*	.973	28	.658	

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: *SPSS For Windows versi 26*)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan signifikansi 0,528 > 0,05, jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan signifikansi 0,658 > 0,05, hal ini juga menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Paired – Samples T Test* (uji t sampel berpasangan). Uji t dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Pawtoon* terhadap *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) siswa kelas V di SDN Pajagalan II. Data yang digunakan untuk uji hipotesis diperoleh dari selisih kemampuan akhir (*posttest*) dan kemampuan awal (*pretest*). Berdasarkan analisis uji dapat diketahui bahwa nilai probabilitas (sig) = 0,000. Nilai probabilitas yang menunjukkan 0,000 < 0,05, maka H₀ ditolak, artinya ada perbedaan tingkat berpikir *Higher Order Thinking skill* (HOTS) siswa antara *pretest*

dan *posttest*, dengan hasil perolehan *mean posttest* sebesar 86,75 lebih besar dari pada *mean pretest* sebesar 64,07. Disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pawtoon* berpengaruh terhadap tingkat berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) siswa kelas V di SDN Pajagalan II.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media pembelajaran *video animasi* berbasis *Pawtoon* berpengaruh terhadap tingkat berpikir *higher order thinking skill* (HOTS) siswa SDN Pajagalan II. ditinjau dari hasil jawaban siswa, dimana media pembelajaran *video animasi* berbasis *Pawtoon* berpengaruh dalam proses belajar dan membuat siswa lebih senang dalam belajar, lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang disampaikan guru, siswa lebih menyukai proses belajar menggunakan media pembelajaran *Pawtoon* karena siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hal tersebut akan berpengaruh terhadap tingkat berpikir siswa.

Dilihat dari pemeriksaan tes sangat mungkin terlihat bahwa nilai nilai probabilitas ($\text{sig} = 0,000$). Nilai probabilitas yang menunjukkan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan tingkat berpikir *Higher Order Thinking skill* (HOTS) siswa antara *pretest* dan *posttest*, dengan hasil perolehan *mean posttest* sebesar 86,75 lebih besar dari pada *mean pretest* sebesar 64,07 Hal ini disebabkan media pembelajaran *Pawtoon* berpengaruh signifikan terhadap tingkat berpikir *Higher Order Thinking skill* (HOTS) siswa kelas 5 SDN Pajagalan II.

Dilihat dari konsekuensi eksplorasi di atas, media pembelajaran permainan *video animasi* berbasis *Pawtoon* berpengaruh terhadap tingkat berpikir *Higher Order Thinking skill* (HOTS) siswa kelas 5 di SDN Pajagalan II. mengenai konsekuensi tanggapan siswa, dimana media pembelajaran *video animasi* berbasis *Pawtoon* mempengaruhi pengalaman yang berkembang dan lebih memenuhi siswa dalam belajar, lebih siap mengikuti pembelajaran baik tentang apa yang disampaikan oleh pendidik, siswa menyukai pengalaman yang berkembang memanfaatkan media pembelajaran *Pawtoon* karena siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga akan mempengaruhi tingkat penalaran siswa.

**Tabel 2. Rata-rata *pretest* dan *posttest*
Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan	64.07	28	7.008	1.324
	sesudah di berikan perlakuan	86.75	28	6.626	1.252

Paired Samples Test

	Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Mean	Lower	Upper			
sebelum diberikan perlakuan - sesudah di berikan perlakuan	-22.679	5.683	1.074	-24.882	-20.475	-21.115	27	.000	

(Sumber: *SPSS for windows versi 26*)

Berdasarkan tabel 2 diketahui hasil pretest siswa kelas V SDN Pajagalan II menunjukkan nilai rata-rata sebesar 64,07 dari 28 orang siswa hanya 1 orang yang tuntas dan yang tidak tuntas

sebanyak 27 orang. Sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 86,75 dan dari 28 orang siswa dinyatakan 1 orang yang tidak tuntas dan 27 orang yang tuntas. Hasil *posttest* siswa kelas V SDN Pajagalan II mengalami peningkatan dari hasil *pretest* dengan selisih nilai sebesar 22,68. Adapun nilai KKM yang ditetapkan di SDN Pajagalan II yaitu 75.

Berdasarkan analisis yang telah dipaparkan bahwa terdapat pengaruh yang baik terhadap tingkat berpikir Higher Order Thinking Skill (HOTS) siswa yang diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi berbasis Pawtoon dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang biasa digunakan. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran Pawtoon lebih baik dari pada sebelum menerapkan media pembelajaran video animasi berbasis Pawtoon pada Topik Peristiwa kebangsaan seputar Proklamasi kemerdekaan, karena siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu juga memudahkan siswa menyelesaikan permasalahan sendiri dalam mengerjakan soal secara menyenangkan tanpa bergantung pada guru .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil pengolahan data pretest dan posttest terdapat pengaruh yang signifikan pada tingkat berpikir higher order thinking skill (HOTS) dengan memanfaatkan media pembelajaran Pawtoon siswa kelas V Pajagalan II. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata hasil pretest dan posttest. Nilai pretest memiliki rata-rata 64,07, sedangkan nilai posttest memiliki rata-rata 86,75. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t (paired sampel t test), hasil pengujian diketahui bahwa nilai probabilitas ($\text{sig} = 0,000$). Nilai probabilitas yang menunjukkan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara pretest dan posttest, dengan hasil perolehan mean posttest sebesar 86,75 lebih besar daripada mean pretest sebesar 64,07. Disimpulkan bahwa media pembelajaran Pawtoon berpengaruh terhadap tingkat berpikir higher order thinking skill (HOTS) siswa kelas V SDN Pajagalan II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2017). *Guru Sd Di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. Cv. Pilar Nusantara.
- Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN E-COMIC BAGI GURU SDN KEBUNAGUNG II SUMENEP. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622-1635.
- Aini, K., Hidayatillah, Y., AR, M. M., Bahri, S., & Astuti, Y. P. (2023). Pelatihan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Palongan. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 659-669.
- Aini, K., AR, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1).
- Amanda, D. A. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di Sdn 1 Jepun. *Joeict (Journal Of Education And Ict)*, 3(2).
- AR, M. M. (2021). MEMAHAMI KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK.
- AR, M. M., Aini, K., & Armadi, A. (2023). KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK BERBASIS STEAM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2894-2902.
- AR, M. M., & BASRI, H. (2018, September). PENGARUH PEMBELAJARAN BRAIN BASED

- LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI MAHASISWA PGSD. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-2*.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- AR, M. M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). Pelatihan Video animasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 416-424.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Prosocial behavior of elementary school students based on gender differences in society 5.0. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 390-396.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Analisis optimalisasi peran guru dan orang tua dalam mendampingi anak selama pembelajaran daring siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 423-432.
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- AR, M. M., Zainuddin, Z., Aini, K., & Mutia, T. (2022). Analysis of Numeration Literacy Program Implementation In Low Class Learning. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3134-3137.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2021). Bentuk penyajian dan nilai filosofi tari muwang sangkal sumenep untuk anak kelas vi di sekolah dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 759-767.
- Armadi, A., AR, M. M., Wafa, A. S., Yasir, M., Fattah, M. K., & Fadila, F. (2023). Pengabdian Budidaya Garam Dan Dampak Dari Peluasan Wilayah Tambak Garam Beserta Penanaman Pohon Di Desa Galis Kec. Gili Genting. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(3), 147-152.
- Armadi, A., AR, M. M., & Aini, K. (2022). Training and Coaching Strengthening Character Education Based On School Culture InThe Upper Class Of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Tamidung Batang-Batang. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144-151.
- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140-5149.
- CHOLI, A. (2023). Buku Ajar Problematika Bimbingan dan Konseling.

- Damayanti, N. P. U. I., AR, M. M., & Aini, K. (2024). KETERKAITAN PEMBELAJARAN RAGAM GEOGRAFIS DAERAH DENGAN DIAGRAM VENN DAN BILANGAN BULAT. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 102-109.
- Hardiansyah, F., AR, M. M., Hidayatillah, Y., & Astutik, C. (2023). UTILIZATION OF ECO-LITERACY IN SCIENCE LEARNING AS A TEACHING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1384-1396.
- Hardiansyah, F., & Abuyamin Rasia, M. M. (2022, April). Enhancing Students' Learning Motivation through Changing Seats in Primary School. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 9, No. 1, pp. 253-268). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- Hidayatillah, Y., AR, M. M., Astuti, Y. P., & Kumala, R. S. D. (2023). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pencegahan Stunting Desa Aenganyar Kecamatan Giligenting Kabupaten Sumenep. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(05), 1195-1201.
- Jamilah, J., AR, M. M., Ridwan, M., Armadi, A., & Aini, K. (2023). Pendampingan Pembelajaran RBUS (Rumah Belajar Ustadzah Sundari) untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 104-113.
- Kevin, A. (2017). Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Simki-Techsain*, 1(7).
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Prenada Media.
- Riadi, A. (2016). Problem-Based Learning Meningkatkan Higher-Order Thinking Skills Siswa Kelas Viii Smpn 1 Daha Utara Dan Smpn 2 Daha
- Ridwan, M., AR, M. M., Budiyono, F., & Sukitman, T. (2023). Improve The Numeracy Skills of Fifth-Grade Students Through Self-Efficacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 526-535.
- Sama, S., Bahri, S., & AR, M. M. (2022). Realizing creative innovative education through increasing digitalization skills in learning with canva media in the era of smart society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-81.
- Shiddiq, A. (2022). The Foundation's Leadership Strategy for Developing Nurul Mannan Elementary School in West Banjar Gapura Sumenep. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3094-3097.
- Simamora, R. A., & Yogica, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Tentang Materi Jaringan Hewan Untuk Peserta Didik Kelas Xi Sma. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1).
- Sisca, Cahyadi, F., & Wakhyudin, H. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Kelas II Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematika Materi Perkalian dan Pembagian. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(2), 183-190.
- Sulastrri, A. (2016). Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 156-170.
- Suprihatin, R. S., Rizal, Y., & Rusman, T. (2015). Hubungan Antara Pemberdayaan Guru, Lingkungan Kerja, Dan Kompensasi Dengan Efektivitas Kerja. *Jee (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 3(5).

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAWTOON TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR (HOTS) PADA SISWA SEKOLAH DASAR*

- Sukitman, T., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2023). PENGUATAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(1).
- Zainuddin, Z., AR, M. M., Hidayat, F., & Fadhilah, A. (2021). Penguatan komunikasi orang tua dan guru terhadap perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SNAPP*, 119-122.