



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 6 Tahun 2024 Halaman 4572 - 4584

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Muatan IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar

Asa Mufngidatul Ilmiyah^{1✉}, Prihatin Sulistyowati², Yulianti³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: asamufngi@gmail.com¹, Prihatinsulistyowati@unikama.ac.id², Yuliantibunda2@gmail.com³

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peserta didik kurang aktif, asyik bermain, dan mengobrol sehingga kurang konsentrasi saat mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan video animasi berbasis *powtoon* materi cerita tentang daerahku. Penggunaan video animasi diharapkan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Jenis penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D (*Four D*). Subjek penelitian meliputi peserta didik dan guru kelas IV SD Negeri Sukun 1. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji kelayakan berdasarkan validasi ahli media memperoleh 96,80% kategori “sangat layak”, validasi dari ahli materi memperoleh 95% kategori “sangat layak”, dan validasi dari ahli bahasa memperoleh 85,71% kategori “sangat layak”. Hasil uji kepraktisan dari guru memperoleh 95% kriteria “sangat praktis”. Sedangkan uji kepraktisan dari peserta didik memperoleh 96,07% kriteria “sangat praktis”. Uji keefektifan memperoleh rata-rata nilai dari peserta didik sebesar 0,73 kategori “tinggi”. Berdasarkan hasil tersebut, video animasi dapat digunakan saat pembelajaran karena memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Video animasi, *Powtoon*.

Abstract

Based on the results of observations and interviews, students are less active, busy playing, and chatting so that they lack concentration when participating in learning. The purpose of the study was to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of powtoon-based animated videos of story material about my area. The use of animated videos is expected to increase the concentration of students. This type of development research uses the 4D (Four D) model. The research subjects were students and teachers of grade IV elementary schools in Malang City. Data collection instruments used questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis techniques are qualitative and quantitative. The feasibility test results based on media expert validation obtained 96.80% “very feasible” category, validation from material experts obtained 95% “very feasible” category, and validation from linguists obtained 85.71% “very feasible” category. The results of the practicality test from the teacher obtained 95% “very practical” criteria. While the practicality test from students obtained 96.07% “very practical” criteria. The effectiveness test obtained an average score from students of 0.73 in the “high” category. Based on these results, animated videos can be used during learning because they meet the criteria of feasible, practical, and effective.

Keywords: Development, Animation video, *Powtoon*.

Copyright (c) 2024 Asa Mufngidatul Ilmiyah, Prihatin Sulistyowati, Yulianti

✉ Corresponding author :

Email : asamufngi@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8966>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 6 Tahun 2024

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kemajuan peradaban, ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dikolaborasikan untuk memperbaiki kualitas dan kuantitas ilmu di dunia pendidikan. Inovasi baru dalam dunia pendidikan berupa kurikulum, cara mengajar, dan fasilitas diperlukan untuk memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia (Bastiar, 2016:1). Oleh karena itu, guru dituntut kreatif saat mengajar sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat meningkat. Secara umum pendidikan di Indonesia memiliki 4 permasalahan antara lain permasalahan infrastruktur pendidikan, pergantian kurikulum, tantangan para guru, dan permasalahan proses pembelajaran jarak jauh (Isma et al., 2023:13). Pada UUD 1945 pasal 31 ayat (1) menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, namun fakta lapangan menunjukkan bahwa kesempatan memperoleh pendidikan masih belum merata, terutama bagi masyarakat yang memiliki permasalahan ekonomi dan mereka yang tinggal di wilayah pelosok.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap 2 sekolah dasar di wilayah Kota Malang yaitu di SD Negeri Sukun 1 dan SD Negeri Bandungrejosari 1. Peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara di SD Negeri Sukun 1 yang menghasilkan penjelasan yakni sebagian peserta didik mempunyai konsentrasi rendah, mereka pasif saat mengikuti pembelajaran di sekolah, dan belum memahami tentang pentingnya pendidikan. Sekolah dasar tersebut memiliki fasilitas media digital berupa komputer, proyektor, dan *wifi* yang disediakan di setiap kelas. Guru belum menggunakan media digital secara maksimal saat kegiatan pembelajaran seperti jarang menampilkan gambar atau video melalui proyektor yang ada di kelas meskipun mengetahui bahwa peserta didik menyukai pembelajaran yang ditampilkan melalui gambar di proyektor. Guru juga menuturkan bahwa jarang menggunakan komputer untuk membuat media *power point* karena membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Fasilitas *wifi* yang ada di setiap kelas juga jarang digunakan untuk mencari video pembelajaran yang ada di *youtube*.

Peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara di SD Negeri Bandungrejosari 1 yang menghasilkan penjelasan yakni peserta didik kurang konsentrasi, peserta didik asyik bermain, dan mengobrol saat diterangkan materi oleh guru sehingga proses pembelajaran terganggu. Guru sering memanfaatkan media digital berupa video pembelajaran yang ada di *youtube*, namun peserta didik tidak menyukai video pembelajaran yang ditampilkan secara berulang ulang pada satu bab. Peserta didik menyukai satu materi atau topik pembelajaran disisipi dengan satu video animasi. Guru menuturkan bahwa beliau kesulitan apabila setiap materi harus menampilkan video animasi. Alasannya adalah karena tidak jarang penjelasan materi yang terdapat di video *youtube* kurang sesuai dengan materi pembelajaran yang dipelajari dan mencari video di *youtube* juga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

Media pembelajaran adalah suatu sumber atau alat belajar yang memiliki tampilan menarik dan mampu menjadikan peserta didik belajar dengan senang sehingga mereka berkesan dalam proses pembelajaran (Yulianti & Hartatik, 2014:4). Kenyataannya media pembelajaran belum mencakup semua materi pembelajaran, tidak tersedia ruang penyimpanan sehingga media cepat rusak, media pembelajaran hilang dan tidak terawat, serta adanya keterbatasan wawasan guru dalam penggunaan suatu media (Untari, 2017:269). Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPAS yang merupakan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS pada kurikulum merdeka. Menurut Sulistyowati & Yasa (2017:2) tujuan pendidikan di Indonesia dapat tercapai apabila setiap mata pelajaran telah mencapai tujuannya masing-masing. Tujuan dari mata pelajaran sudah diatur dalam kurikulum nasional. *Powtoon* dilengkapi dengan animasi dan fitur-fitur yang menarik sehingga dapat dikreasikan oleh para pengguna menghasilkan sebuah produk yang menarik (Dewi & Handayani, 2021). Peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk suatu video animasi berbasis *powtoon* yang diaplikasikan dengan menerapkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

- 4574 *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Muatan IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar – Asa Mufngidatul Ilmiyah, Prihatin Sulistyowati, Yulianti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8966>

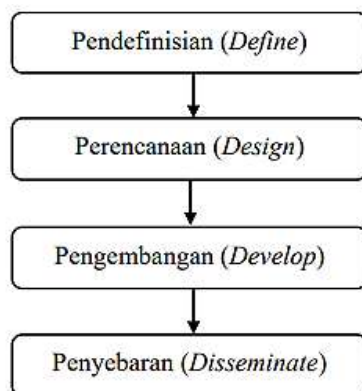
Video animasi pernah diteliti oleh Hasdiyanti (2019), Nasiruddin (2021) dan Nuraisyah (2023). Hasdiyanti (2019) melakukan penelitian dengan memperoleh persentase kelayakan dari ahli media sebesar 87,14%, dari ahli desain sebesar 78,18%, dan dari ahli media sebesar 71,25%, sedangkan kepraktisan memperoleh persentase 86,52%. Nasiruddin (2021) juga melakukan penelitian dengan memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dari ahli media dengan kategori sangat layak dan memperoleh sebesar 97,5% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Nuraisyah (2023) juga melakukan penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan video. Kelayakan diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dengan persentase 97%, dari ahli desain memperoleh persentase 78%, dan dari ahli bahasa memperoleh persentase 87% dengan nilai sangat valid.

Ketiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian memiliki persamaan *website powtoon* yang dimanfaatkan untuk membuat video animasi. Sedangkan perbedaan penelitian yang pernah dilakukan dengan hasil penelitian ini terletak pada muatan materi yang diambil, model pengembangan, penambahan tokoh di video animasi, penambahan *ice breaking*, kuis pada akhir video, dan melakukan uji keefektifan terhadap video animasi. Muatan materi penelitian ini yaitu bab 5 materi cerita tentang daerahku pada mata pelajaran IPAS, sedangkan pada penelitian sebelumnya mengambil materi aritmatika sosial, indahnya kalimat thayyibah, dan perubahan wujud benda. Ketiga penelitian terdahulu melakukan penelitian dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, sedangkan peneliti mengembangkan penelitiannya menerapkan model pengembangan 4D (*Four D*). Tokoh pada penelitian terdahulu tidak diberikan nama, sedangkan pada penelitian ini tokoh diberikan nama. Tokoh dalam penelitian ini berfungsi sebagai pengantar sebelum masuk pada materi pembelajaran. Pada penelitian ini ditambahkan *ice breaking* berupa teka teki tebak gambar dan hewan pada setiap jeda materi untuk meningkatkan kembali konsentrasi peserta didik. Selain itu, pada akhir video animasi dilengkapi dengan kuis yang bertujuan untuk mengulas materi yang tercantum dalam video.

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan hasil berupa manfaat yang mampu meningkatkan pemahaman dan kualitas keilmuan tentang video animasi berbasis *powtoon* yang dapat diaplikasikan selama pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar sehingga dapat dijadikan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya. Pada dasarnya penelitian memiliki tujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis *powtoon* yang dilengkapi dengan materi cerita tentang daerahku untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik. Ketiga penelitian sebelumnya hanya menguji kelayakan dan kepraktisan terhadap video yang telah dikembangkan, sedangkan pada penelitian ini melakukan uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap video animasi. Penelitian ini melakukan uji keefektifan dengan menyiapkan soal *pretest* dan soal *posttest* yang akan diselesaikan oleh peserta didik sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan penggunaan video animasi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sedangkan model penelitian pengembangan yang dimanfaatkan adalah model 4D (*Four D*) yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan, (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian menggunakan model 4D (*Four D*) karena model ini mudah untuk dipahami maupun dikembangkan secara sistematis oleh peneliti. Tahapan pengembangan video animasi ditunjukkan gambar berikut ini :



Gambar 1 Tahap-Tahap Model 4D

Tahap pendefinisian dilakukan dengan menganalisis dan mengumpulkan informasi, hal ini mencakup analisis paling awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan tahap kedua yaitu perancangan yang dilakukan dengan menyusun standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal video. Pada tahap pengembangan dilakukan evaluasi dan revisi dari penilaian ahli, uji coba pengembangan, dan uji coba validasi untuk perbaikan sebelum menjadi video animasi efektif untuk digunakan peserta didik. Tahap terakhir adalah penyebaran video animasi yang dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan kepada orang lain. Tahap ini dilakukan dengan melakukan pengemasan, penyebaran dan penggunaan video animasi berbasis *powtoon*.

Pelaksanaan penelitian pengembangan adalah pada saat tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri Sukun 1 yang berlokasi di Jalan S. Supriadi No. 16, Sukun, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian meliputi seorang guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri Sukun 1. Uji lapangan terbatas diikuti oleh 10 peserta didik dengan mengerjakan angket. Subjek uji coba adalah ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah mendapatkan nilai dari para ahli, kemudian dilanjutkan dengan implementasi kepada guru dan peserta didik. Analisis data memanfaatkan data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh. Data kualitatif adalah suatu data dikemas menjadi deskripsi kalimat kritik dan pendapat yang diberikan para ahli. Sedangkan data kuantitatif berupa poin angket yang diberikan oleh validator selama proses validasi. Selain itu, data kuantitatif juga diberikan oleh guru dan peserta didik saat mengikuti uji coba terhadap produk.

Instrumen pengumpulan data yang diterapkan peneliti adalah angket, kegiatan wawancara, dan dokumentasi. Teknik angket dilaksanakan melalui mengumpulkan data berupa penilaian kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan video animasi. Hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dijadikan sebagai kelayakan produk. Kegiatan analisis kelayakan dapat menghasilkan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kumpulan kritik dan pendapat yang diperoleh dari para ahli sebagai panduan dan bahan perbaikan produk oleh peneliti. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil validasi terhadap video animasi dengan menggunakan teknik perhitungan persentase terhadap kelayakan media. Hasil dari persentase kelayakan digunakan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran tersebut untuk digunakan peserta didik. Kepraktisan diperoleh dari hasil penilaian video animasi menurut guru dan peserta didik. Persentase dari kepraktisan dimanfaatkan peneliti ingin mengetahui tingkat kepraktisan video saat digunakan oleh peserta didik melalui uji N-Gain. Pada analisis keefektifan peneliti mengetahui peserta didik yang memahami materi setelah menggunakan video animasi. Analisis keefektifan ini merupakan analisis terhadap keberhasilan dalam penggunaan video animasi berbasis *powtoon* dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang diperoleh. Nilai dari tes ini digunakan untuk menentukan keefektifan video animasi berbasis *powtoon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan terhadap video animasi berbasis *powtoon* pada materi cerita tentang daerahku menerapkan model pengembangan 4D (*Four D*). Model ini memiliki beberapa tahapan seperti tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan video animasi berbasis *powtoon* yaitu :

Tahap pertama yaitu pendefinisian atau *define* yang dilakukan dengan wawancara dan observasi. Analisis paling awal dilakukan dengan wawancara bersama guru kelas IV sekolah dasar. Wawancara tersebut menghasilkan temuan bahwa guru sudah memanfaatkan teknologi media konvensional berupa papan tulis dan kertas berwarna, namun peserta didik malah asyik bermain dan mengobrol. Pada analisis peserta didik, ditemukan bahwa rendahnya konsentrasi, mereka pasif saat mengikuti pembelajaran, serta belum memahami tentang pentingnya pendidikan. Peserta didik juga menyukai pembelajaran yang ditampilkan melalui gambar di proyektor. Kemudian peneliti melakukan analisis tugas dilakukan dengan merinci isi materi IPAS pada bab 5 cerita tentang daerahku. Bab 5 meliputi materi sejarah, hubungan potensi kekayaan alam, upaya menjaga kekayaan alam daerah, dan pengaruh masyarakat pendatang baru terhadap kehidupan masyarakat. Setelah mengetahui isi materi, kemudian dilanjutkan dengan menganalisis konsep dengan mengkaji materi pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran (CP). Setelah itu peneliti akan merumuskan suatu tujuan pembelajaran yang akan digunakan sebagai suatu landasan dalam menyusun tes dan merancang video animasi berbasis *powtoon*.

Tahap perancangan (*design*) diawali dengan perancangan standar tes yang dilakukan dengan peserta didik mengerjakan soal *pretest*. Pemahaman peserta didik terhadap materi dapat diketahui dari mengerjakan soal *pretest*. Rata-rata dari nilai *pretest* yaitu 55,19 dimana nilai tersebut dibawah KKM. Selanjutnya dilakukan pemilihan media sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setelah peneliti melakukan wawancara diperoleh informasi bawah peserta didik menyukai gambar. Media yang dipilih untuk penelitian ini berupa video animasi berbasis *powtoon*. *Powtoon* menjadi *website* yang dilengkapi dengan fitur-fitur unik berupa animasi tangan yang menulis, karakter tokoh anak, dan transisi perpindahan video serta dilengkapi dengan durasi waktu yang mudah diatur. Kemudian dilanjutkan dengan pemilihan format video animasi meliputi tokoh animasi, desain *layout*, gambar, tulisan, dan *soundtrack*. Setelah menemukan format video yang sesuai, kemudian melakukan perancangan awal yang dilakukan dengan menggabungkan semua format dan disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga menghasilkan video animasi.

Tabel 1. Rancangan Pengembangan Video Animasi

No	Sintaks Pendekatan CTL	Pengembangan Video Animasi
1.	Konstruktivisme (<i>Constructivism</i>) Guru melibatkan peserta didik untuk berpikir dan mengkontruksi pengetahuannya, di mana guru akan menghubungkan ilmu pengetahuan dengan kegiatan sehari-hari.	
2.	Menemukan (<i>Inquiry</i>) Peserta didik diajak guru memperoleh ilmu pengetahuan dengan meminta mereka untuk mengamati uang kertas. Kemudian peserta didik diminta memberikan informasi yang telah didapatkan setelah mengamati gambar.	

3. Bertanya (*Questioning*)

Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai sikap-sikap tokoh daerah untuk mengembangkan sifat ingin tahu mereka. Peserta didik dapat menuliskan jawabannya di kolom komentar.



4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Guru memaparkan contoh-contoh peninggalan kerajaan bercorak islam di Indonesia. Peserta didik diminta mengajak teman, guru atau orang tua untuk berdiskusi mengenai peninggalan sejarah di wilayah tempat tinggal peserta didik.



5. Pemodelan (*Modeling*)

Guru menghadirkan model berupa gambar museum. Kemudian guru menjelaskan bahwa mengunjungi tempat bersejarah seperti museum menjadi salah satu cara menjaga peninggalan sejarah kerajaan di Indonesia.



6. Refleksi (*Reflection*)

Guru melakukan refleksi dengan menanyakan perasaan peserta didik setelah menyaksikan video animasi. Peserta didik diminta menuliskan kesan, pesan, dan komentar setelah menyaksikan video di kolom komentar.



7. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)

Guru memberikan penilaian autentik kepada peserta didik melalui kuis yang terdapat di video animasi.



Tahap pengembangan (*develop*) menghasilkan video animasi berbasis *powtoon* melalui penilaian dan perbaikan. Kegiatan penilaian dan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk memperbaiki video animasi berdasarkan kritik dan pendapat dari para ahli sehingga video menjadi lebih efektif dan menarik. Video animasi berbasis *powtoon* diuji oleh validator. Selain itu, video animasi berbasis *powtoon* juga diuji oleh para calon pengguna yaitu guru dan peserta didik. Pada dasarnya uji produk memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari video animasi berbasis *powtoon* melalui pemberian angket kepada para ahli dan calon pengguna.

Tabel 2. Penilaian Kelayakan Video Animasi Berbasis Powtoon

No	Validator	Sebagai	Hasil Validasi	Kategori
1.	AG, S.Pd., M.Pd.	Ahli Media	96,80%	Sangat layak
2.	Dra. SHS, M.Pd.	Ahli Materi	95%	Sangat layak
3.	DDC, M.Pd.	Ahli Bahasa	85,71%	Sangat layak
Rata-rata Kategori			92,50%	Sangat Layak

Sumber : Hasil Penelitian yang telah diolah peneliti, 2024

Kelayakan dari video animasi berbasis *powtoon* materi cerita tentang daerahku diketahui kelayakannya sesuai dengan tahap 4D. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, hasil penilaian kelayakan video animasi berbasis *powtoon* memperoleh 96,80% dalam kriteria “sangat layak” dari ahli media. Kelayakan video

animasi berbasis *powtoon* memperoleh hasil penilaian sebesar 95% dalam kriteria “sangat layak” dari ahli materi dan hasil penilaian sebesar 85,71% dalam kriteria “sangat layak” dari ahli bahasa. Ketiga hasil validasi tersebut menyatakan bahwa video animasi berbasis *powtoon* sangat layak. Kesimpulannya video animasi berbasis *powtoon* layak dimanfaatkan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 3. Penilaian Kepraktisan Video Animasi Berbasis Powtoon

No	Penilai	Hasil Penilaian Kepraktisan
1.	Guru	95%
2.	Peserta Didik	96,07 %
Rata-rata		95,53%
Kategori		Sangat Praktis

Sumber : Hasil Penelitian yang telah diolah peneliti, 2024

Kepraktisan video animasi berbasis *powtoon* dapat diketahui melalui tahap pengembangan (*develop*). Tujuan dari proses uji coba terhadap produk pada penelitian ini adalah mengetahui kualitas video animasi yang dilihat dari aspek kepraktisan (Hasdiyanti, 2019:34). Hasil kepraktisan didapatkan dari penilaian guru dan peserta didik. Kepraktisan dari guru berupa hasil penilaian mendapatkan persentase 95% dalam kriteria “sangat praktis”. Peserta didik juga melakukan penilaian melalui uji lapangan terbatas mendapatkan persentase 96,07 % dan uji lapangan lebih luas mendapatkan persentase 94,78 %.

Tabel 4. Penilaian Keefektifan Video Animasi Berbasis Powtoon

No	Nilai	Rata-rata
1.	<i>Pretest</i>	55,19
2.	<i>Posttest</i>	88,26

Sumber : Hasil Penelitian yang telah diolah peneliti, 2024

Video animasi yang sudah dinyatakan layak dan praktis, selanjutnya dilakukan uji keefektifan. Pada analisis uji keefektifan, peneliti menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan peserta didik. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh adalah rata-rata nilai *pretest* yaitu 55,19 dan *posttest* yaitu 88,26. Hasil tes akhir (*posttest*) diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, sehingga video efektif saat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Berdasarkan hasil tes akhir membuktikan bahwa uji keefektifan video animasi berbasis *powtoon* telah berhasil. Selain itu, pada analisis keefektifan peneliti juga menggunakan uji N-Gain untuk memahami hasil tes peserta didik yang meningkat melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan video animasi berbasis *powtoon*. Uji N-Gain penelitian ini hasilnya adalah 0,73 yang masuk kategori “tinggi”.

Tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan untuk memperbaiki video animasi berbasis *powtoon*. Tahap ini dilakukan peneliti bertujuan untuk mempromosikan video animasi hasil pengembangan. Tahap penyebaran dilakukan dengan cara mengunggah video animasi berbasis *powtoon* ke media sosial berupa *youtube*. Video yang mencakup materi cerita tentang daerahku mudah digunakan melalui *youtube* melalui link berikut https://youtu.be/gdRPe2zY_qk?si=KHiabUeweDIZqnUM . Link tersebut dapat disebarluaskan melalui grup *whatsapps* wali murid kelas IV. Video animasi juga dapat menunjang pemahaman materi karena video dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun peserta didik kelas IV tingkat sekolah dasar yang kesulitan dalam memahami materi cerita tentang daerahku pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini berhasil membuat video animasi yang dikolaborasikan dengan *powtoon* dalam mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku. Penelitian memiliki tujuan mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan video animasi. Penggunaan video diharapkan meningkatkan konsentrasi saat peserta didik

mengikuti pembelajaran materi cerita tentang daerahku. Video animasi dapat digunakan oleh peserta didik. Menurut Kadek et al., (2021:35) video juga dapat dijadikan sebagai referensi oleh guru dalam mengatasi permasalahan kurangnya inovasi media yang dapat minat peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar dan mengajar. Tampilan video animasi berbasis *powtoon* yang memadukan berbagai animasi dan warna menjadi satu sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Video animasi merupakan suatu kumpulan beberapa objek atau gambar-gambar yang disusun sesuai dengan alur yang disepakati. Penelitian ini menampilkan video animasi berbasis *powtoon* yang memadukan berbagai animasi dan warna menjadi satu sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Menurut Indriana (2017:30) video animasi memiliki pengaruh yang signifikan karena video dapat menarik perhatian, menambah semangat dan meningkatkan konsep imajinasi, atau objek peserta didik. Video animasi banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman berharga kepada peserta didik. Peneliti membuat instrumen penelitian angket validasi yang ditujukan kepada para validator untuk mengetahui kepraktisan video. Apriliyani (2021) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *powtoon* pada materi matematika sejalan dengan penelitian ini, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa hasil penelitian dengan menggunakan metode ADDI ini layak digunakan untuk menjadi salah satu pelengkap sumber belajar untuk penunjang proses pembelajaran peserta didik. Penerapan *powtoon* dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan guru kepada peserta didik untuk menambah wawasan terhadap materi pembelajaran. Hal tersebut karena hasil dari video memiliki tampilan yang bagus sehingga menarik perhatian peserta didik.

Validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memberikan hasil yang menyatakan video animasi berbasis *powtoon* sangat layak. Menurut Bastiar (2016:110) hasil penilaian ahli apabila dilihat dari rentang acuan kategori, maka video animasi memperoleh tingkatan sangat layak sehingga dapat diimplentasikan saat proses belajar mengajar. Ahli media memberikan penilaian terhadap video animasi berbasis *powtoon* karena video mudah diakses oleh peserta didik, penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai layak karena video animasi mampu menyampaikan keakuratan materi cerita tentang daerahku dengan fakta, sedangkan dari ahli bahasa mendapatkan penilaian layak dikarenakan video animasi menarik, bahasa mudah dipahami, serta penggunaan kata yang bermakna tunggal. Validasi yang telah dilakukan, menunjukkan hasil penilaian kelayakan video animasi berbasis *powtoon* materi cerita tentang daerahku mendapat 96,80% dalam kriteria “sangat layak” dari ahli media. Kelayakan video animasi berbasis *powtoon* mendapat penilaian 95% dalam kriteria “sangat layak” dari ahli materi dan hasil penilaian kelayakan video animasi berbasis *powtoon* memperoleh persentase 85,71% dalam kriteria “sangat layak” dari ahli bahasa. Ketiga ahli memberikan hasil validasi dengan mengatakan video animasi berbasis *powtoon* sangat layak digunakan. Video layak dimanfaatkan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran. Video yang ditampilkan saat pembelajaran diharapkan dapat menambah konsentrasi peserta didik sehingga mereka akan senantiasa semangat mengikuti pembelajaran. Dewi et al., (2021) dan Rachmawati et al., (2023) mengatakan dalam hasil penelitian bahwa suatu media pembelajaran yang layak yaitu media pembelajaran yang memiliki kesesuaian antara warna yang digunakan, posisi gambar, dan tulisan-tulisan pada submateri pembelajaran yang ditampilkan. Dengan kata lain, video animasi *powtoon* merupakan media yang layak karena menggunakan warna yang sesuai, menampilkan gambar yang sesuai dengan materi, dilengkapi dengan tulisan serta menambahkan fitur-fitur yang menarik lainnya. Hal-hal tersebut dapat diketahui dari penilaian para ahli terhadap kriteria video animasi yang baik.

Kepraktisan video animasi berbasis *powtoon* dapat diketahui melalui tahap pengembangan (*develop*) sesuai dengan tahapan model pengembangan 4D. Proses uji coba produk dilakukan peneliti yang memiliki tujuan untuk mengetahui kualitas video animasi apabila dilihat dari aspek kepraktisan (Hasdiyanti, 2019:34). Hasil kepraktisan video animasi didapatkan dari guru dan peserta didik yang memberikan penilaian. Hasil dari penilaian kepraktisan mendapatkan persentase 95% kategori “sangat praktis” dari penilaian guru. Sedangkan

persentase 96,07 % didapatkan dari penilaian yang dilakukan peserta didik pada uji lapangan terbatas dan persentase 94,78 % didapatkan dari uji lapangan lebih luas yang memenuhi kriteria “sangat praktis”. Menurut penelitian Riyanti & Jarmita (2021) apabila media animasi yang diuji coba memenuhi kriteria 81%-100%, maka tingkat validitas media tersebut masuk pada kategori penilaian sangat praktis. Video animasi berbasis *powtoon* mendapatkan nilai praktis karena desain video sangat menarik, kalimat yang digunakan mudah dipahami, dan penyajian materi dalam video dapat meningkatkan konsentrasi. Jurnal penelitian yang dengan judul pengembangan media digital video animasi berbasis *powtoon* pada materi unsur-unsur bangun datar yang dilakukan oleh Sumatera & Safira (2022) menyatakan bahwa rata-rata persentase 95,71% dengan kategori sangat layak untuk media, mendapatkan rata-rata persentase 88% dalam kategori sangat layak untuk materi, dan mendapatkan rata-rata persentase 82,5% dalam kategori sangat layak untuk bahasa. Berdasarkan penilaian yang diperoleh, dapat dikatakan video animasi berbasis *powtoon* layak untuk digunakan saat pembelajaran apabila dilihat dari segi kelayakan media, materi, dan bahasa.

Video yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan nilai praktis sebab memiliki desain video sangat menarik, kalimat yang digunakan mudah dipahami, dan penyajian materi dalam video dapat meningkatkan konsentrasi. Menurut Mashuri (2020) dan Haryadi et al., (2022) video animasi praktis saat diterapkan di kelas sebagai media pembelajaran kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan logis dapat meningkat. Kepraktisan ini mengacu pada sejauh mana peserta didik dalam memahami video animasi saat kegiatan pembelajaran materi cerita tentang daerahku. Pada penelitian ini penilaian dilakukan dengan uji coba kepada peserta didik dengan memperoleh hasil rata-rata 89%, sedangkan rata-rata dari respon guru 92%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa video animasi praktis digunakan dalam proses belajar yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran kepada peserta didik. Berdasarkan penilaian yang diperoleh, kesimpulan yang dapat diambil adalah video yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan kategori sangat praktis untuk dimanfaatkan pada materi cerita tentang daerahku. Menurut Rachmawati et al., (2020) dalam penelitiannya yang mengatakan rata-rata media pembelajaran berupa video animasi yang diuji coba memenuhi kriteria 75%-100%, maka tingkat validitas media tersebut sangat praktis. Penelitian ini mengembangkan video yang mendapat persentase sebesar 95% dengan kategori “sangat praktis” dari guru. Sedangkan memperoleh persentase dari peserta didik pada uji lapangan terbatas mendapatkan persentase 96,07 % dan uji lapangan lebih luas mendapatkan persentase 94,78 % dengan kategori “sangat praktis”. Rizki et al., (2022) juga melakukan penelitian mengembangkan video pembelajaran berbasis *powtoon* yang hasilnya video mendapat kategori sangat praktis sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi IPA dapat meningkat. Video animasi yang masuk dalam kategori sangat praktis mampu membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik sehingga terjadi peningkatan pemahaman mereka. Video animasi berbasis *powtoon* dapat digunakan secara berulang karena telah memenuhi kepraktisan.

Video animasi yang sudah memperoleh nilai layak dan praktis, selanjutnya dilakukan uji keefektifan. Keefektifan video animasi dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan dalam penggunaan video animasi yang dikhususkan pada mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku. Keefektifan video animasi diperoleh melalui nilai *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik kelas IV yang di rata-rata oleh peneliti. Berdasarkan hasil nilai diperoleh rata-rata nilai *pretest* yaitu 55,19 dan *posttest* yaitu 88,26. Niken (2017) memberikan pernyataan pada penelitiannya yaitu keefektifan video animasi berbasis *powtoon* dapat diketahui dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai sebelum dan nilai sesudah menggunakan video animasi sebesar 33,07. Hasil tes akhir (*posttest*) diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, sehingga video animasi berbasis *powtoon* materi cerita tentang daerahku efektif digunakan belajar. Pitri et al., (2023) dan Nisa et al., (2023) melaksanakan penelitian yang hasilnya adalah suatu video animasi efektif dengan melihat hasil penelitian dengan kriteria tinggi, antusias, rasa ingin tahu dan kesungguhan dalam belajar sehingga mampu memperoleh

hasil belajar yang lebih tinggi. Video animasi dapat membantu guru sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi dan perhatian kepada peserta didik. Video ini mencakup gambar-gambar yang berwarna warni, animasi yang bergerak, dan suara yang jelas dapat meningkatkan antusias dan rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Menurut penelitian Jannah et al., (2022) dalam mengembangkan video animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik tema 6 kelas V yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mendapat nilai 90%. Nilai peserta didik di atas kriteria ketuntasan minimal yang diperoleh setelah memanfaatkan video animasi dalam kegiatan pembelajaran. Keefektifan video animasi berbasis *powtoon* dapat dilihat berdasarkan perbedaan nilai sebelum dan sesudah peserta didik menggunakan video dalam proses pembelajaran. Nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik membuktikan bahwa uji keefektifan video animasi berbasis *powtoon* telah berhasil. Selain itu, pada analisis keefektifan peneliti juga melakukan uji N-Gain bermanfaat untuk mengetahui hasil tes yang diperoleh peserta didik berupa *pretest* dan *posttest* yang meningkat. Video animasi berbasis *powtoon* pada pengembangan ini mendapatkan hasil 0,73 dengan kategori “tinggi” pada uji N-Gain. Hasil uji N-Gain memenuhi kategori tinggi sehingga video animasi berbasis *powtoon* efektif untuk digunakan oleh para peserta didik. Penelitian terdahulu yang pernah dilaksanakan Noorhidayah et al., (2024) yaitu nilai N-Gain dapat membuktikan kemampuan peserta didik terjadi peningkatan secara signifikan setelah memanfaatkan video animasi berbasis *powtoon*. Video animasi memenuhi kriteria tinggi pada uji N-Gain akan efektif digunakan saat pembelajaran yang dapat diketahui dari hasil *posttest* peserta didik.

Video animasi berbasis *powtoon* merupakan produk yang dihasilkan peneliti dari penelitian ini. Video yang dihasilkan memiliki keterbaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya seperti model pengembangan yang digunakan, penambahan tokoh di video animasi, penambahan *ice breaking*, kuis pada akhir video, dan melakukan uji keefektifan terhadap video animasi. Penelitian tentang video animasi pernah dilakukan oleh Hasdiyanti (2019), Nasiruddin (2021) dan Nuraisyah (2023) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dalam penelitian, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four 4*) yang mudah untuk dipahami maupun dikembangkan secara sistematis oleh peneliti. Pada penelitian sebelumnya tokoh yang ada di video tidak diberikan nama, sedangkan pada penelitian ini tokoh diberikan nama masing-masing. Tokoh dalam penelitian ini berfungsi sebagai pengantar sebelum masuk ke materi. Pada penelitian ini ditambahkan *ice breaking* berupa teka teki tebak gambar dan teka teki tebak hewan pada setiap jeda video animasi untuk *refreshing* atau menyegarkan otak untuk meningkatkan kembali konsentrasi peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar dan mengajar. Selain itu, video animasi ditutup melalui pemberian tambahan kuis yang interaktif. Kuis ini bertujuan untuk mengulas dan mengingat kembali materi. Video animasi dapat diakses dengan mudah menggunakan media sosial berupa *youtube* melalui tautan berikut https://youtu.be/gdRPc2zY_qk?si=KHiabUeweDIZqnUM. Berdasarkan hasil-hasil dari penelitian yang dilaksanakan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa *powtoon* merupakan layanan online yang memiliki fitur-fitur unik seperti tulisan tangan bergerak, karakter kartun anak, dan efek-efek perpindahan video serta dilengkapi dengan durasi waktu yang mudah digunakan oleh orang awam. *Powtoon* menjadi salah satu media interaktif online yang banyak digunakan karena memiliki berbagai macam template dan animasi yang mudah untuk dimanfaatkan dalam membuat dan menyajikan materi melalui visualisasi video yang menarik. Penggunaan *powtoon* bagi peserta didik yang dikolaborasikan dengan materi pembelajaran terbukti lebih diminati dibandingkan dengan pemanfaatan media konvensional. Peserta didik akan cenderung lebih fokus dan berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, peserta didik dapat dengan mudah menggunakan video animasi berbasis *powtoon* melalui laptop atau *handphone*. Penggunaan video animasi berbasis *powtoon* dapat dijadikan alternatif oleh seorang guru dalam meningkatkan pemahaman materi cerita tentang daerahku.

Video animasi berbasis *powtoon* dirancang untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik, khususnya saat proses pembelajaran IPAS bab 5 materi cerita tentang daerahku. Secara teori, penelitian memiliki hasil

yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan keilmuan mengenai video animasi berbasis *powtoon* agar dapat bermanfaat saat kegiatan belajar dan mengajar mata pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar sehingga dapat dijadikan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya. Temuan yang dihasilkan oleh penelitian ini mampu dimanfaatkan dengan baik oleh guru kelas IV sebagai media tambahan referensi guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar, terutama pada materi bab 5 cerita tentang daerahku. Dengan adanya video animasi berbasis *powtoon*, guru juga dapat dengan mudah untuk menarik dan memfokuskan peserta didik agar memperhatikan pembelajaran. Peneliti juga berharap agar para peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui sehingga mampu membantu mereka dalam memahami dan mengetahui materi cerita tentang daerahku. Diharapkan peneliti lain di masa yang akan datang memanfaatkan penelitian sebagai sarana dalam menambah wawasan dan pengetahuan serta tambahan rujukan dalam penelitian. Hal tersebut karena penelitian pengembangan ini masih ditemukan keterbatasan yakni peneliti mengembangkan video animasi yang hanya dikhususkan materi cerita tentang daerahku. Dengan demikian, video animasi berbasis *powtoon* menjadi suatu media tambahan yang penggunaannya efektif dan efisien dalam mendukung kegiatan belajar dari peserta didik.

Dengan demikian, peneliti mengembangkan video animasi berbasis *powtoon* materi cerita tentang daerahku yang memuat penjelasan materi berupa tulisan, gambar dan video, *ice breaking*, dan kuis. Video animasi berbasis *powtoon* memenuhi tiga kriteria kelayakan untuk dimanfaatkan para peserta didik yaitu layak, praktis, dan efektif. Video animasi dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai pendukung belajar materi cerita tentang daerahku mata pelajaran IPAS secara mandiri. Video animasi berbasis *powtoon* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Video animasi berbasis *powtoon* memiliki beberapa kelebihan seperti meningkatkan konsentrasi saat proses pembelajaran, video dilengkapi dengan *ice breaking* untuk relaksasi peserta didik, video animasi dilengkapi dengan kuis untuk mengulas materi, serta video animasi dapat diakses dengan mudah melalui *handphone* atau laptop. Sedangkan kelemahan video animasi berbasis *powtoon* yaitu video animasi hanya mencakup materi bab 5 materi cerita tentang daerahku dan video tidak dapat diakses apabila pengguna tidak memiliki jaringan internet. Terlepas dari kelemahan tersebut, penelitian pengembangan video animasi berbasis *powtoon* memiliki peran terhadap perkembangan teknologi pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini membuka peluang untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap video animasi pada masa mendatang.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini membuat suatu video animasi berbasis *powtoon* yang dikhususkan materi cerita tentang daerahku mata pelajaran IPAS di kelas IV. Peneliti menggunakan model 4D untuk mengembangkan video animasi. Kelayakan dari video animasi diperoleh melalui penilaian yang diberikan para ahli yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ketiga para ahli memberikan penilaian terhadap video animasi dalam kriteria sangat layak sehingga video dapat diimplementasikan. Kepraktisan video animasi berbasis *powtoon* dapat dilihat melalui hasil penilaian yang diberikan oleh guru dan peserta didik. Penilaian yang diperoleh melalui guru dan respon dari peserta didik masuk dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan keefektifan video animasi berbasis *powtoon* diperoleh dari hasil akhir *posttest* yang didapatkan lebih besar dari nilai KKM sekolah. Selain itu, hasil uji N-Gain memenuhi kategori tinggi, oleh karena itu video animasi efektif dimanfaatkan peserta didik untuk belajar. Saran peneliti untuk guru adalah video animasi dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran materi cerita tentang daerahku. Saran bagi peserta didik sekolah dasar yaitu video animasi dapat dimanfaatkan secara individu mendalami materi melalui *handphone* atau laptop. Sedangkan bagi peneliti lain diharapkan mampu melakukan penelitian dan

- 4583 *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Muatan IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar – Asa Mufngidatul Ilmiyah, Prihatin Sulistyowati, Yulianti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8966>

mengembangkan video animasi berbasis *powtoon* melalui memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di *website* sehingga video animasi yang telah dikembangkan memiliki ciri khasnya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, S. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Himpunan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan (Jimedu)*, 1(4), 1-10. <https://Repository.Radenintan.Ac.Id/Id/Eprint/3667>
- Bastiar Ismail Adkhar. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sd Labschool Unnes. *Journal On Education* 1–195. [Http://Lib.Unnes.Ac.Id/24027/1/1102411080](http://Lib.Unnes.Ac.Id/24027/1/1102411080)
- Chaerun Nisa, F., R. Teti Rostikawati, & Dendy Saeful Zen. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2101–2116. <https://doi.org/10.31949/Jee.V6i4.7406>
- Dewi, & Handayani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Dewi, S., Daningsih, E., & Titin, T. (2021). Kelayakan Media Video Animasi Powtoon Pada Submateri Peran Tumbuhan Di Bidang Ekonomi Kelas X Sma Dalam Pembuatan Biskuit Pisang Ambon Lumut. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 219–236. <https://doi.org/10.37058/Bioed.V6i2.3160>
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(1), 11. <https://doi.org/10.30821/Axiom.V11i1.10339>
- Hasdiyanti, N. H. N. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Aritmatika Sosial Di Kelas Vii Smp Negeri 8 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematika*. <http://Repository.Unbari.Ac.Id/Id/Eprint/654>
- Indriana Puspita. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 9 Tangerang Selatan. *Jurnal Uin Jakarta*. <http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/36637>
- Isma, A., Isma, A., Isma, A., Isma, A., Makassar, U. N., Barat, U. S., Teknik, F., & Makassar, U. N. (2023). Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terapan*. Vol 01 No 03. <https://doi.org/10.61255/Jupiter.V1i3.153>
- Jannah, R., Karma, I. N., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas V. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1930–1937. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i3c.858>
- Kadek, N., Barbara, R., & Wira Bayu, G. (2021). Powtoon-Based Animated Videos As Learning Media For Science Content For Grade Iv Elementary School. *International Journal Of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/Ijee.V6i1>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk Sd Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Jpgsd)*. Vol 08 No 05. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Nasiruddin Sidqi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Iv Mi. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya:Kalimantan). Diakses Dari <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/Id/Eprint/3677>

- 4584 *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Muatan IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar – Asa Mufngidatul Ilmiyah, Prihatin Sulistyowati, Yulianti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8966>
- Niken Henu Jatiningtias. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Penyimpangan Sosial Di Smp Negeri 15 Semarang. (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang:Semarang). Diakses Dari <Http://Lib.Unnes.Ac.Id/31070/>
- Noorhidayah, Ratumbusang, F. N. G. M., & Satrio, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 620–628. <Http://Jiip.Stkiyapisdmpu.Ac.Id>
- Nuraisyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iii Sdn 277 Sambirejo. (Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo:Sulawesi) <Http://Repository.Iainpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/8203>
- Pitri, A., Oktavia, M., & Aryaningrum, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V Sd. *Journal On Education*, 05(04), 12574–12584. <Https://Doi.Org/10.31004/Joe.V5i4.2242>
- Rachmawati, L., Indrarini, R., Fuad, R. A., Wulandari, M. C., Mulyanto, J. D., & Surabaya, U. N. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa Belajar Statistik Ekonomi. *Ilmiah Pendidikan Ekonomi* (Vol. 5, Issue 1). <Http://Journal.Upgris.Ac.Id/Index.Php/Equilibriapendidikan>
- Rachmawati, N., Astuti, N., Gita Miranti, M., Fatkhur Romadhoni, I., Ketintang, J., Gayungan, K., & Timur, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Materi Telur Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (Jubpi)* (Vol. 1, Issue 2). <Https://Doi.Org/10.55606/Jubpi.V1i2.1341>
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 2623–2685. <Https://Doi.Org/10.32678/Primary.V13i1.4698>
- Rizki, A., Putri, K. E., & Damayanti, S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 195–206. <Https://Doi.Org/10.31949/Jee.V4i1.4214>
- Sulistyowati, P., & Yasa, A. D. (2017). Pengembangan Pembelajaran Ips Sd. Malang:Ediide Infografika.
- Sumatera, S., & Safira, D. (2022). Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis Powton Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas V Sd Negeri 41 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education*, 2(2). <Https://Doi.Org/10.55526/Ljse.V2i2.215>
- Untari, E. (2017). Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3(1), 259–270. <Https://Doi.Org/10.31932/Jpdp.V3i1.41>
- Yulianti, & Hartatik. (2014). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneurship. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*. <Https://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jp2sd/Article/View/2800/3469>