

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS APLIKASI POWTOON PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Savitri Suryandari<sup>1</sup>, Friendha Yuanta<sup>2</sup>

Email : [savitri.suryandari69@gmail.com](mailto:savitri.suryandari69@gmail.com), [www.friendha@gmail.com](http://www.friendha@gmail.com)

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi PowToon pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, khususnya materi Keragaman Budaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dukuh Pakis V yang berjumlah 22 siswa. Data dikumpulkan dengan observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian didapatkan, 1) skor rata-rata dari validasi ahli dengan persentase sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak; 2) skor rata-rata efektifitas dengan persentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat efektif; 3) respon siswa dengan persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat baik; 4) skor dari post test sebesar 91,6% yang termasuk dalam kategori baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi PowToon dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Animasi Powtoon, Pendidikan Kewarganegaraan

### Abstract

*This research aims to develop PowToon animation learning media on mathematical subjects in grade IV, especially on the material circumference and area of plane. This research was the kind of Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). The subject of this research was the grade IV SDN Dukuh Pakis V with totalling 22 students. Data collected with the observation, question form, and tests. The research results obtained, 1) the average score of validation experts with percentage of 92,5% that are included in the category of highly feasible; 2) the average score of effective with a percentage of 92% is included in the category of very effective; 3) score the average of the percentage of students with response 90% are included in the categories excellent; 4) score of the post test of 91,6% are included in the categories "good" so it can be concluded that the PowToon animation learning media can give insight to grade IV on subjects of civic education on the material cultural diversity.*

**Keywords:** Learning Media, Powtoon Animation, Civic Education

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengubah tugas seorang guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam proses belajar. Perkembangan teknologi yang semakin cepat memunculkan pertanyaan terhadap tugas seorang guru sebagai pengajar, masihkah seorang guru diperlukan mengajar di depan kelas seorang diri, menuliskan materi di papan tulis kemudian menugaskan siswanya untuk menyalinnya, dan sebagainya. Untuk itu, guru harus senantiasa mengembangkan potensinya secara professional sesuai dengan perkembangan teknologi dan perkembangan jaman saat ini sehingga tugas guru sebagai pengajar masih tetap diperlukan (Kusumawardani et al., 2022).

Menurut Nuhasetia (Syaifudin, 2019), penggunaan teknologi di sekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi ini dapat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut akan memperjelas antara teori dengan praktik sehingga siswa mampu melihat secara nyata (Farhan, 2022). Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 81A Tahun 2013 menyatakan bahwa prinsip pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 harus menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Untuk itu, guru dituntut agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik (Haq et al., 2022).

Perkembangan teknologi dan perkembangan jaman yang semakin cepat tersebut saat ini dilandasi oleh perkembangan mata pelajaran di berbagai bidang. Pendidikan Pancasila perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari SD untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir yang logis dan kritis (Rahmawati & Ramadan, 2021). Sebagai seorang pendidik, guru harus dapat meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknologi sehingga mampu memberikan pelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan kebutuhan saat ini. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Dukuh Pakis V, kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, masih banyaknya siswa terlihat kurang antusias (Mahatir, 2021). Mereka tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut dapat berdampak terhadap rendahnya kemampuan siswa memahami konsep yang berkaitan dengan Pendidikan Pancasila, padahal pelajaran Pendidikan Pancasila ini sangat berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Masalah selanjutnya yang peneliti temukan dalam observasi di kelas IV SDN Dukuh Pakis V yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya. Siswa masih kesulitan dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru. Kurangnya pemahaman siswa disebabkan karena guru hanya mengajak siswa untuk bercerita tentang Keragaman Budaya tanpa disertai beberapa jenis gambar tentang Keragaman Budaya. Hal tersebut akan berdampak negatif kepada hasil belajar siswa karena siswa hanya cenderung menghafal tanpa mengetahui budaya ini berasal dari daerah mana, yang tentunya akan membuat siswa cepat lupa. Pembelajaran yang dilakukan tersebut kurang bermakna bagi siswa dan cenderung hanya berpusat pada guru (BENI, 2023). Guru harus mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang efektif dan efisien dengan menanamkan konsep pada siswa agar siswa mampu memahami dan mengingat materi dalam jangka waktu yang lama sehingga hasil belajarnya pun meningkat dan tidak terjadi miskonsepsi terhadap materi yang dipelajari.

Menurut Hoerunnisa (Fakhri et al., 2018) pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan siswa agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi. Untuk itu, perlunya kreativitas guru agar mereka mampu menjadi fasilitator dan mitra belajar bagi siswa. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan membuat dan mengembangkan media

Savitri Suryandari, Friendha Yuanta | Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi PowToon Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

pembelajaran serta alat peraga lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah (Nerissa et al., 2020). Media pembelajaran dalam bentuk video animasi merupakan salah satu alternatif yang tepat untuk digunakan di SDN Dukuh Pakis V karena di SD tersebut tersedia fasilitas yang mendukung penggunaan video animasi.

Menurut Astuti (Putri & Rosalina, 2022), salah satu kelebihan dari video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk video, diantaranya yaitu videoscribe, PowToon, animaker, dan sebagainya. Villar mengemukakan bahwa PowToon merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara (Awalia, 2019).

Penggunaan media pembelajaran animasi PowToon ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asyifa (Eka et al., 2022) yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan PowToon layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu 1) durasi video lebih lama, yakni kurang lebih 13 menit; 2) berbagai animasi digunakan untuk dijadikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari; dan 3) menggunakan rekaman suara sebagai pendukung untuk memperjelas materi yang disajikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV”. Masalah yang dirumuskan berdasarkan latar belakang di atas adalah “Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran animasi PowToon pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya dan implikasinya terhadap pemahaman siswa kelas IV?”.

## **METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi PowToon pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, khususnya materi Keragaman Budaya (Rahmayanti & Istianah, 2018). Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate) (Andini et al., 2021). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dukuh Pakis V yang berjumlah 22 siswa. Data dikumpulkan dengan observasi, angket, dan tes (Istiqomah et al., 2023).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Ahli Media**

Uji kelayakan oleh ahli media pertama dan ahli media kedua memperoleh persentase yang termasuk dalam kategori sangat layak (Pratiwi et al., 2022). Persentase dari hasil validasi kedua ahli media tersebut berada pada rentang  $80 < NP \leq 100$  dengan kategori sangat layak sehingga media animasi *PowToon* layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

### **Ahli Materi**

Ahli materi berperan untuk memvalidasi media dari segi isi dan penyajian materi. Uji kelayakan media dilakukan oleh ahli media dari Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Uji kelayakan oleh ahli materi pertama memperoleh persentase yang termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase dari hasil validasi kedua ahli media tersebut berada pada rentang  $80 < NP \leq 100$  dengan kategori sangat layak sehingga media animasi *PowToon* layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

### **Revisi Produk**

Setelah dilakukan tahap validasi, kemudian media animasi *PowToon* diperbaiki kekurangannya berdasarkan komentar dan saran dari para ahli. Para ahli memberikan komentar bahwa video ini sudah baik dan bisa digunakan untuk uji lapangan. Ada beberapa saran yang diberikan oleh para ahli, diantaranya yaitu 1) contoh soal baiknya dimasukkan suara; 2) durasi pada bagian contoh soal lebih diperpanjang (Hariati et al., 2020). Berdasarkan komentar dan saran di atas, maka media animasi *PowToon* perlu direvisi meskipun sudah layak digunakan.

### **Uji Keefektifan**

Media pembelajaran animasi *PowToon* yang telah divalidasi serta direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli, kemudian diujikan keefektifannya melalui respon guru. Respon guru berperan untuk menilai media dari segi teknis, penyajian, dan kualitas dari media tersebut (Tullah et al., 2022). Respon guru dilakukan oleh guru kelas IV di SDN Dukuh Pakis V. Uji keefektifan dari respon guru memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat efektif. Persentase dari hasil respon guru tersebut berada pada rentang  $80 < NP \leq 100$  dengan kategori sangat efektif sehingga media animasi *PowToon* efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV (Tandilangi et al., 2016).

### **Respon Siswa**

Respon siswa berperan untuk menilai media dari segi teknis, penyajian, dan kualitas dari media tersebut. Respon siswa dilakukan oleh siswa kelas IV di SDN Dukuh Pakis V dengan jumlah 22 siswa. Berikut adalah analisis data penilaian respon siswa. Hasil dari respon siswa memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik. Persentase dari hasil respon siswa tersebut berada pada rentang  $80 < NP \leq 100$  dengan kategori sangat baik sehingga media animasi *PowToon* dapat membuat siswa tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV (Muthmainnah et al., 2021).

### **Pemahaman Siswa**

Pemahaman siswa kelas IV setelah menggunakan media animasi *PowToon* diukur dengan pemberian post test yang terdiri dari soal uraian. Indikator keberhasilan dari pemahaman siswa ini yaitu apabila nilai rata-rata post test siswa kelas IV memenuhi minimal kategori pemahaman yaitu baik. Skor maksimum yang diperoleh dari post test yaitu 100, sedangkan skor minimum yang diperoleh yaitu 75. Skor yang diperoleh adalah 91,6% yang termasuk ke dalam kategori baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media animasi *PowToon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa karena nilai rata-rata yang diperoleh termasuk dalam kategori baik.

### **Tahap Penyebaran (Disseminate)**

Media pembelajaran animasi *PowToon* yang dihasilkan pada akhir pengembangan disebarakan secara terbatas hanya kepada guru kelas IV di SDN Dukuh Pakis V. Penyebarannya dilakukan dengan memberikan media animasi *PowToon* dan diunggah ke *Youtube* sehingga dapat digunakan secara berulang-ulang (Tambunan & Manihuruk, 2023).

### **Pembahasan**

Media yang dipilih dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran animasi *PowToon* karena *PowToon* lebih banyak menyediakan animasi daripada aplikasi lainnya. Animasi tersebut juga dapat diatur dengan mudah sesuai dengan keinginan penggunaannya sehingga mudah digunakan untuk memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan. Animasi *PowToon* adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan. Dalam pembelajaran tersebut juga dikemukakan bahwa

animasi memiliki banyak keunggulan, seperti dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, membangkitkan gairah belajar, dan tentunya animasi dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar (Aliyah & Purwanto, 2022).

Pengembangan media pembelajaran animasi *PowToon* dikemas dengan konten yang animatif. Konten tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi ini berbentuk video. Pembelajaran menggunakan media video dilakukan agar penyampaian materi dapat lebih menarik dan jelas (Sari & Manurung, 2021). Keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran animasi *PowToon* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV dibuktikan melalui validasi media oleh ahli media dan ahli materi, respon guru dan siswa, serta pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini.

Untuk menghitung kelayakan pengembangan media animasi Powtoon menggunakan rumus yaitu: (Yuanta & Larasati, 2022)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi

$\sum x$  = Total seluruh jumlah responden

$\sum xi$  = Total nilai keseluruhan nilai ideal suatu item

100 = Bilangan konstanta

Validasi media pembelajaran animasi *PowToon* oleh para ahli secara keseluruhan mendapatkan presentase sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uraian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya di kelas IV.

Media pembelajaran animasi *PowToon* yang telah divalidasi serta direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli, kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari penerapan media pembelajaran animasi *PowToon* dalam proses pembelajaran di kelas (Trisnawati et al., 2019). Hasil yang diukur yakni pemahaman dan respon siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Keragaman Budaya. Salah satu komponen yang penting di dalam pendekatan sistem untuk pendidikan dan kegiatan pembelajaran adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran (Inayah et al., 2021).

Setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi *PowToon*, guru kelas IV memberikan respon terhadap media ini. Respon guru yang telah dilakukan oleh guru kelas IV SDN Dukuh Pakis V dari segi teknis memperoleh presentase sebesar 88,57%, dari segi penyajian memperoleh presentase sebesar 100%, dan dari segi kualitas media memperoleh presentase sebesar 95%. Sedangkan, respon siswa yang telah dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Dukuh Pakis V dari segi teknis memperoleh presentase sebesar 95,71%, dari segi penyajian memperoleh presentase sebesar 93,64%, dan dari segi kualitas media memperoleh presentase sebesar 94,09% (Akmalia et al., 2021). Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran animasi *PowToon* sangat praktis dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya di kelas IV. Penggunaan media pembelajaran animasi *PowToon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Keragaman Budaya. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* sebesar 91,6% yang termasuk dalam kategori sangat baik (Amelia & Manurung, 2022). Adanya peningkatan pemahaman siswa terdapat mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan hasil dari proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi *PowToon* ini. Sebagian besar siswa terlihat lebih antusias untuk

Savitri Suryandari, Friendha Yuanta | Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi PowToon Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

menyimak materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sehingga mereka dapat memahami materi yang disajikan. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran ini mengandung unsur 3D yang dapat mencakup gaya belajar siswa yang berbeda-beda yakni visual, auditori, dan kinestetik sehingga proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna. Hal ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Puspitarini et al., 2018). Berdasarkan pembahasan hasil pengembangan media pembelajaran animasi *PowToon* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di kelas IV, maka media tersebut dianggap berhasil dikembangkan menjadi media yang lebih baik karena layak digunakan dan telah dikemas secara praktis sesuai dengan tahap pengembangan serta mampu memberikan kebermanfaatannya bagi siswa yakni memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya (Kafah et al., 2020).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi PowToon dengan menggunakan model ADDIE telah dikembangkan berdasarkan hasil kritik dan saran dari para ahli sehingga dapat diuji cobakan di kelas IV SDN Dukuh Pakis V. Hasil post test yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Dukuh Pakis V memperoleh nilai yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran animasi PowToon dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV materi Keragaman Budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development Of Powtoon Animation Learning Media In Improving Understanding Of Mathematical Concept. *Malikussaleh Journal Of Mathematics Learning (Mjml)*, 4(2), 105. <https://doi.org/10.29103/Mjml.V4i2.5710>
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.V8i3.946>
- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V4i3.2848>
- Andini, N. P., Jumroh, S. F. Al, & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Di Kelas Viii Smp It Nurul Yaqin Kabupaten Sorong. *Frasa: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 60–67.
- Beni, L. (2023). *1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Flora Fauna Kelas Xi Di Sma Negeri 5 Bandar Lampung*. Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/70487>
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.V2i1.136>
- Fakhri, M. I., Bektiarso, S., & Supeno, S. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, Dan Tumbukan Kelas X Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(3), 271–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jpf.V7i3.8599>
- Farhan, A. (2022). *Penggunaan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Simetri Lipat Dan Putar Pada Kelas 3 Mis Al Istiqamah Aceh Besar*. Uin Ar-Raniry.

- Savitri Suryandari, Friendha Yuanta | Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi PowToon Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar  
<https://Repository.Ar-Raniry.Ac.Id/Id/Eprint/25135>
- Haq, H., Purwantono, P., Irzal, I., & Rahim, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Fabrikasi. *Jurnal Vokasi Mekanika (Vomek)*, 4(1), 89–93.  
<https://doi.org/10.24036/vomek.v4i1.310>
- Hariati, P. N. S., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6(1), 18–22.
- Inayah, N. R., Sukmawati, R. A., & Amalia, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Platform Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Computing And Education Technology Journal*, 1, 1–10.  
<https://doi.org/10.33558/an-nizam.v2i2.6140>
- Istiqomah, A., Sugiharti, R. E., & Rikmasari, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ict Berbasis Video Animasi Melalui Aplikasi Canva. *An-Nizam*, 2(2), 49–59.  
<https://doi.org/10.33558/an-nizam.v2i2.6140>
- Kafah, A. K. N., Nulhakim, L., & Pamungkas, A. S. (2020). Development Of Video Learning Media Based On Powtoon Application On The Concept Of The Properties Of Light For Elementary School Students. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1).  
<https://doi.org/10.30870/gravity.v6i1.6825>
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 110–115.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Mahatir, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di Sd Anak Bangsa Kota Makassar. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Media Powtoon Selama Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>
- Nerissa, M., Pulungan, A. H., & Erlita, Y. (2020). Developing Media Based On Powtoon In Teaching Writing Recount Text For Grade Viii Students In Smp Muhammadiyah 1 Medan. *Register: Journal Of English Language Teaching Of Fbs-Unimed*, 8(3).
- Pratiwi, N., Sudirman, H., & Jauhar, S. (2022). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Narasi: Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(2), 97–108.
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018). Developing Powtoon-Based Video Learning Media For Five Grade Students Of Elementary School. *International Conference Of Communication Science Research (Iccsr 2018)*, 173–177. <https://doi.org/10.2991/iccscr-18.2018.37>
- Putri, N. K. P., & Rosalina, S. (2022). Analisis Tindak Tutur Ilokusi Pada Dialog Film Animasi Nussa Episode Nussa: Belajar Jualan. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 338–347. <https://doi.org/10.31943/bi.v7i2.224>
- Rahmawati, F., & Ramadan, Z. H. (2021). Improving High-Level Thinking Skills In Students Through Powtoon-Based Animation Video Media. *Journal Of Education Technology*, 5(4), 654–662.  
<https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.41037>
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil

- Savitri Suryandari, Friendha Yuanta| Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi PowToon Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Iii Sdn Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015–1024. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.809>
- Syaifudin, F. N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Representasi Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V Mi Ma'arif Ngrupit Ponorogo*. Iain Ponorogo. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/8437>
- Tambunan, M. A., & Manihuruk, L. M. E. (2023). Powtoon Assisted Glasser Model To Improve Writing Skills In High School Students. *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences (Ijhess)*, 3(3). <https://doi.org/10.55227/ijhess.v3i3.668>
- Tandilangi, M., Mintjelungan, C., & Wowor, V. N. S. (2016). Efektivitas Dental Health Education Dengan Media Animasi Kartun Terhadap Perubahan Perilaku Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sd Advent 02 Sario Manado. *E-Gigi*, 4(2). <https://doi.org/10.35790/eg.4.2.2016.13503>
- Trisnawati, T., Bunau, E., & Susilawati, E. (2019). The Use Of Powtoon With Crossword Puzzle To Improve Students' vocabulary In Descriptive Text. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3).
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>