

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON
UNTUK PENGUATAN CINTA TANAH AIR PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V SD IT AL-MINAH**

Sri Rezeki Butar-Butar¹, Ahmad Calam², Fira Astika Wanhar³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti

ukiikay@gmail.com¹, calamahmad223@gmail.com², astikawanhar07@gmail.com³

ABSTRACT

This research aims to produce Powtoon-based instructional video media that is feasible, practical, and effective in improving IPAS learning outcomes and strengthening the sense of national pride (Cinta Tanah Air) among fifth-grade students at SD IT Al-Minah. The main problem addressed is low student learning outcomes, with classical completeness reaching only 23.07% due to dependence on conventional printed media. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of 26 fifth-grade students. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires, and learning outcome tests (pre-test and post-test). The results indicate that the Powtoon animation video media is highly feasible, with material expert validation at 92% and media expert validation at 93%. The practicality level reached 93% based on assessments by educational practitioners. Furthermore, the media proved effective in improving student learning outcomes, with the average score rising from 56 to 84 and achieving 100% classical completeness. It can be concluded that Powtoon animated video media is highly feasible and effective as an innovative learning tool to enhance material mastery while internalizing the values of patriotism for elementary school students.

Keywords: Instructional Media, Powtoon, IPAS, Cinta Tanah Air, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS serta memperkuat rasa cinta tanah air pada siswa kelas V SD IT Al-Minah. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang hanya mencapai ketuntasan klasikal 23,07% akibat ketergantungan pada media cetak konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, serta tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi *Powtoon* dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi ahli materi sebesar 92% dan ahli media sebesar 93%. Tingkat praktikalitas media mencapai 93% berdasarkan penilaian praktisi pendidikan. Selain itu, media ini

terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan kenaikan nilai rata-rata dari 56 menjadi 84, serta mencapai ketuntasan klasikal 100%. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Powtoon* sangat layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran inovatif untuk meningkatkan penguasaan materi sekaligus menginternalisasi nilai-nilai cinta tanah air bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, IPAS, Cinta Tanah Air, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah proses sistematis yang bertujuan untuk membina dan mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sebagai inti dari proses pendidikan, hasil belajar berfungsi sebagai parameter utama dalam menilai sejauh mana efektivitas interaksi edukatif yang telah dilaksanakan. Menurut Wulandari (2021), hasil belajar merepresentasikan akumulasi pengalaman dan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menuntaskan fase pembelajaran tertentu. Dalam konteks modern, hasil belajar tidak lagi dipandang sekadar sebagai deretan angka kognitif statis, melainkan sebagai kompetensi nyata yang memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan nasional sangat

bergantung pada kemampuan lembaga pendidikan dalam membekali siswa dengan moral, nilai-nilai, serta keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan negara.

Secara yuridis, Pemerintah Indonesia telah menetapkan standar yang jelas mengenai kualifikasi dan kompetensi guru melalui Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007. Regulasi tersebut mengamanatkan bahwa setiap pendidik wajib memiliki kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial yang mumpuni untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang transformatif. Guru dituntut untuk mampu merancang rencana pembelajaran yang inovatif, mencakup penentuan tujuan, pemilihan materi, hingga penggunaan teknik pembelajaran yang sesuai dengan dinamika kurikulum. Namun, ironisnya terdapat kesenjangan yang

lebar antara standar regulatif tersebut dengan realitas praktik di lapangan. Meskipun payung hukum telah tersedia, sebagian besar praktik pembelajaran di sekolah dasar masih terjebak pada pola konvensional yang monoton, bersifat tekstual, dan cenderung mengabaikan pemanfaatan teknologi informasi.

Permasalahan ini tercermin secara nyata pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD IT Al-Minah. Berdasarkan observasi awal, proses belajar mengajar masih didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar utama. Ketergantungan pada media cetak ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan sulit menangkap esensi materi yang bersifat abstrak. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan kreativitas guru dalam mengembangkan konten multimedia interaktif yang sebenarnya sangat dibutuhkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Dampak dari stagnasi metode mengajar ini terlihat jelas pada pencapaian akademik siswa. Data hasil ulangan harian IPAS kelas V menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 61,8, dengan tingkat ketuntasan klasikal

yang sangat rendah, yaitu sebesar 23,07%. Angka ini sangat jauh dari target Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan sebesar 70, di mana sebanyak 77% siswa dinyatakan tidak tuntas.

Rendahnya hasil belajar tersebut berkorelasi kuat dengan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas. Padahal, merujuk pada "Kerucut Pengalaman" (Cone of Experience) yang dikemukakan oleh Edgar Dale, peserta didik cenderung mengingat lebih banyak informasi (sekitar 50%) dari apa yang mereka lihat dan dengar secara bersamaan, dibandingkan hanya dengan membaca teks (10%). Di tingkat sekolah dasar, siswa berada pada fase perkembangan yang membutuhkan stimulus visual dan auditori untuk membangun pemahaman konsep yang kokoh. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran yang inovatif berfungsi sebagai mediator vital dalam menjembatani pesan instruksional dari guru kepada siswa. Penggunaan media yang menarik tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga instrumen untuk meningkatkan motivasi, memusatkan perhatian, dan

menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Menanggapi tantangan tersebut, pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* muncul sebagai solusi yang sangat relevan. *Powtoon* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pendidik menciptakan video animasi dengan fitur transisi, karakter, audio, dan visual yang dinamis. Graham (2025) menekankan bahwa *Powtoon Studio* adalah aplikasi yang kreatif dan ramah pengguna yang memungkinkan produksi konten audio-visual berkualitas tinggi tanpa memerlukan biaya produksi yang besar. Keunggulan *Powtoon* terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi dalam format yang lebih hidup, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya oleh Ponza dkk. (2018) menegaskan bahwa penggunaan video animasi berbasis *Powtoon* secara signifikan membantu siswa belajar lebih efektif dan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi melalui validasi ahli.

Dalam penelitian ini, pengembangan video pembelajaran *Powtoon* difokuskan pada penguatan rasa Cinta Tanah Air dalam mata

pelajaran IPAS. Fokus ini dianggap krusial mengingat pendidikan di era Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang holistik. Dengan mengintegrasikan materi IPAS ke dalam narasi video animasi yang menarik, diharapkan siswa tidak hanya menguasai materi secara kognitif, tetapi juga mengalami internalisasi nilai-nilai karakter secara mendalam. Media ini dirancang untuk menghubungkan pengetahuan teoretis dengan kehidupan nyata siswa, merangsang rasa ingin tahu, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses eksplorasi ilmu pengetahuan.

Berdasarkan seluruh uraian latar belakang di atas, penelitian ini memiliki urgensi yang mendesak untuk mengatasi problematika rendahnya hasil belajar dan minimnya inovasi media di SD IT Al-Minah. Melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), peneliti berupaya menghasilkan produk media video animasi yang valid secara teoretis, praktis bagi guru, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan praktik pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi transformasi digital dalam dunia pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengembangan yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2019). Pemilihan model ini didasarkan pada strukturnya yang logis dan komprehensif, sehingga memungkinkan peneliti untuk menghasilkan produk yang benar-benar sesuai dengan karakteristik

kebutuhan siswa dan kurikulum di lapangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, serta memproduksi media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi "Daerahku Kebanggaanku" Topik A. Subjek penelitian melibatkan 26 siswa kelas V di SD IT Al-Minah, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang.

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dijadwalkan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket yang ditujukan kepada validator ahli materi, ahli media, ahli soal, serta praktisi pendidikan untuk menguji kelayakan produk. Selanjutnya, tingkat keefektifan media diukur melalui teknik analisis komparatif dengan membandingkan rata-rata nilai hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan

Evaluation. Berdasarkan rangkaian prosedur tersebut, diperoleh data mengenai kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar IPAS dan penguatan rasa cinta tanah air pada siswa kelas V SD IT Al-Minah.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan langkah awal dalam proses penelitian ini. Dalam pembuatan konten video animasi dengan Powtoon, hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V SD IT Al-Minah menjadi acuan dan bahan pertimbangan. Pada tahap penelitian ini dilakukan analisis aspek kebutuhan guru, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi dan kurikulum, dan analisis tujuan pembelajaran pada SD IT Al-Minah.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti menyusun kerangka awal pengembangan media video animasi melalui aplikasi *Powtoon* yang difokuskan pada penguatan nilai cinta tanah air. Langkah fundamental dalam tahap ini adalah melakukan pemetaan dan sinkronisasi materi IPAS Bab VII'Daerahku

Kebanggaanku pada Topik A: Seperti Apakah Budaya di Sekitarku? sesuai dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Materi tersebut dikonstruksi secara tematik dengan mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal untuk menstimulus rasa bangga dan nasionalisme siswa, yang kemudian disusun menjadi draf konten dalam modul pembelajaran.

Kemudian, peneliti merancang instrumen evaluasi yang komprehensif, meliputi lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media, serta angket kepraktisan bagi guru. Untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar dan internalisasi nilai cinta tanah air, peneliti juga menyusun instrumen tes berupa soal ujian yang telah disesuaikan dengan indikator keberhasilan. Seluruh perangkat ini dirancang secara sistematis guna menjamin bahwa media *Powtoon* yang dikembangkan memenuhi aspek relevansi pedagogis, kepraktisan implementasi, serta efektivitas dalam mencapai tujuan instruksional di kelas V.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan fase realisasi dari

rancangan *storyboard* dan desain yang telah disusun sebelumnya ke dalam platform *Powtoon* untuk menghasilkan produk video pembelajaran yang utuh. Pada tahap ini, peneliti mengintegrasikan elemen visual, audio, dan narasi bertema penguatan rasa cinta tanah air ke dalam media video animasi. Proses pengembangan ini dilakukan secara sistematis guna memastikan media yang dihasilkan memiliki kualitas teknis dan substansi materi yang memadai untuk siswa kelas V.

Kemudian, media yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji validitas oleh para ahli untuk menjamin kualitas produk sebelum diimplementasikan di kelas. Validasi dilakukan oleh ahli materi untuk mengukur akurasi konten mengenai nilai-nilai cinta tanah air dan kesesuaiannya dengan Kurikulum Merdeka. Secara simultan, ahli media melakukan penilaian terhadap aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual pada video *Powtoon* tersebut. Selain validasi ahli, peneliti juga melibatkan praktisi pendidikan (guru kelas V) serta melakukan uji coba produk dalam skala kecil (perorangan dan kelompok kecil) untuk mengevaluasi kepraktisan

serta aspek pedagogis media. Seluruh saran dan masukan yang diperoleh pada tahap ini menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk akhir sehingga dihasilkan media video pembelajaran yang sangat layak dan efektif.

1) Uji validasi ahli materi

Uji validasi ahli materi dilakukan untuk mengukur tingkat akurasi substansi, kesesuaian kurikulum, dan efektivitas narasi dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada media yang dikembangkan. Proses validasi ini dilaksanakan pada tanggal 6 April 2026 oleh validator ahli yang kompeten di bidangnya. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh skor rata-rata sebesar 143 yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Secara kuantitatif, hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92%, sehingga media video pembelajaran menggunakan *Powtoon* untuk penguatan rasa cinta tanah air ini dinyatakan dalam kriteria "Sangat Layak" untuk diimplementasikan tanpa

revisi besar. Pencapaian ini mengindikasikan bahwa konten materi IPAS Bab VII "Daerahku Kebanggaanku" yang disajikan dalam video animasi telah memenuhi standar kelayakan isi dan kebutuhan pedagogis siswa kelas V SD IT Al-Minah.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Aspek kelayakan isi	37
2	Aspek kelayakan penyajian Berbasis PBL	36
3	Aspek Pembelajaran dan Didaktik	37
4	Aspek Efektivitas Bahasa dalam Pelaksanaan	33
Total Skor		143
Rata-rata presentase skor (%)		92%

2) Uji validasi ahli media

Uji validasi ahli media dilaksanakan dilaksanakan pada tanggal 8 April 2026 dan menunjukkan nilai yang signifikan dengan skor rata-rata mencapai 102 dalam kategori "Sangat Baik". Secara kuantitatif, hasil akhir validasi media mencatatkan persentase sebesar 93% dengan predikat "Sangat Layak". Hasil ini membuktikan bahwa video pembelajaran

menggunakan *Powtoon* untuk penguatan rasa cinta tanah air telah memenuhi kriteria kelayakan media yang sangat baik, sehingga siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPAS siswa kelas V SD IT Al-Minah.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	32
2	Aspek Komunikasi Visual	70
Total Skor		102
Rata-rata presentase skor (%)		93%

3) Uji Validasi Praktisi Pendidikan

Guna menjamin aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan media di lingkungan kelas, peneliti melakukan uji praktikalitas kepada praktisi pendidikan, yakni guru kelas V SD IT Al-Minah. Proses penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana video pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat dioperasikan secara mandiri oleh guru serta relevansinya dalam mendukung proses

internalisasi nilai-nilai kebangsaan. Berdasarkan hasil pengolahan data angket praktikalitas, media ini memperoleh persentase sebesar 93%. Perolehan skor tersebut menempatkan media video pembelajaran untuk penguatan rasa cinta tanah air ini pada kategori "Sangat Praktis". Hasil ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki efisiensi yang tinggi, alur navigasi yang intuitif, serta sangat layak digunakan sebagai perangkat instruksional pendukung Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Tabel 3 Hasil Uji Validasi Praktisi Pendidikan

No	Indikator	Skor
1	Aspek materi dan muatan nilai pancasila	18
2	Aspek desain dan tampilan media	19
3	Aspek pedagogis (integrasi model PBL)	20
4	Aspek Potensi Internalisasi Nilai	17
Total Skor		74
Rata-rata presentase skor (%)		93%

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan di kelas V SD IT Al-Minah yang melibatkan 26 responden untuk mengukur efektivitas media video animasi *Powtoon* dalam meningkatkan pemahaman serta penguatan rasa cinta tanah air. Prosedur ini diawali dengan pelaksanaan *pre-test* untuk memetakan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media yang dikembangkan. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai perolehan siswa hanya sebesar 56, di mana sebagian besar siswa 81% belum mampu mencapai KKTP. Kondisi ini mengonfirmasi adanya kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di kelas tersebut.

Selanjutnya, siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media video animasi *Powtoon* yang ditayangkan melalui layar proyektor. Selama proses ini, siswa diarahkan untuk mencermati narasi dan visualisasi materi yang berkaitan dengan nilai-nilai kebangsaan, kemudian diberikan kesempatan untuk berdiskusi serta menyampaikan pendapat. Penggunaan media audio-

visual ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.



Gambar 1 Proses Pembelajaran di Kelas V SD IT Al-Minah



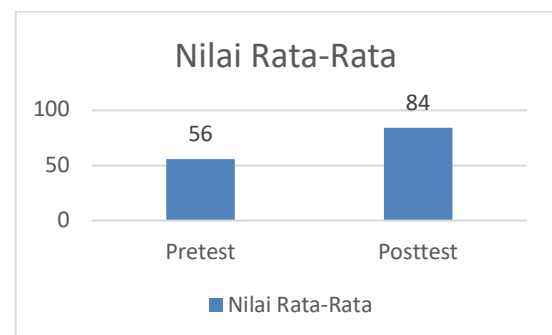
Gambar 2 Proses Pembelajaran di Kelas V SD IT Al-Minah

Pada akhir pembelajaran, dilakukan tahap *post-test* menggunakan 20 butir soal yang valid untuk mengukur perubahan capaian belajar siswa. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata kelas melonjak menjadi 84 dengan rata-rata presentase ketuntasan 100%. Selain itu, seluruh siswa (26 orang) berhasil mencapai nilai di atas KKTP, yang

menandakan ketuntasan belajar secara klasikal. Perbandingan hasil antara *pre-test* dan *post-test* ini membuktikan bahwa pengembangan media video pembelajaran menggunakan *Powtoon* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS sekaligus menguatkan rasa cinta tanah air pada siswa kelas V.

Tabel 4 Hasil Penilaian Pre-Test dan Post-Test

Kategori	Pre-Test		Post-Test	
	Frek	%	Frek	%
Tidak Tuntas (0-70)	21	81%	0	0%
Tuntas (70-100)	5	19%	26	100%



Gambar 3 Grafik Penilaian Rata-Rata Melalui *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan data dari hasil validasi dan analisis praktikalitas media yang dikembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi menggunakan *Powtoon* yang praktis

dan layak digunakan, karena telah melalui tahap validasi dan uji coba lapangan. Selain praktis digunakan, media pembelajaran video animasi menggunakan *Powtoon* juga sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini berhasil menghasilkan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi IPAS "Daerahku Kebanggaanku" yang memenuhi kriteria keunggulan secara holistik, baik dari aspek validitas, praktikalitas, maupun efektivitas. Kualitas produk dibuktikan dengan perolehan skor validasi ahli materi sebesar 92% dan ahli media mencapai 93% yang menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi. Selain itu, media ini dinyatakan sangat praktis oleh praktisi pendidikan dengan skor 93% karena kemudahannya dalam mendukung proses instruksional di kelas V SD IT Al-Minah. Secara substansial, penggunaan video animasi ini terbukti efektif mentransformasi hasil belajar siswa dengan peningkatan nilai rata-rata dari 56 menjadi 84, serta berhasil mencapai ketuntasan klasikal 100%. Keberhasilan ini menegaskan bahwa

integrasi teknologi audio-visual melalui *Powtoon* tidak hanya meningkatkan penguasaan materi IPAS secara kognitif, tetapi juga menjadi instrumen pedagogis yang kuat dalam menginternalisasi nilai-nilai cinta tanah air bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto. (2018). Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Edukasi*, 5 (1), 12–15.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Farizi, I., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8 (3), 1–8.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6, No. 1.
- Graham, B. (2025). *Powtoon Studio: A Creative and User-Friendly Online Application*. (Kutipan Materi Lampiran/Teori Media) .

- Hikmah & Purnamasari. (2017). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Information Technology Education*.
- Ibrahim, M., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Mahasiswa. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15 (1), 227-234.
- Karo-karo, D. dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(3), h. 147.
- Nugraha. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1 (3), 265-276.
- Pemerintah Indonesia. (2013). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Sekretariat Negara.
- Ponza, P. J. R., dkk. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6 (1), 9–19.
- Purnomo, S., dkk. (2021). *Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi: Menilai Hasil Belajar di Abad 21*. Penerbit Deepublish.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, (1), h. 43-57.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA.
- Wulandari dkk. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269-279.