

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM MATERI KEDATANGAN
BANGSA EROPA KE NUSANTARA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS VI
DI SEKOLAH DASAR**

Putri Rahmatillah¹, Rapita Aprilia², Juliati³

¹²³PGSD FKIP Universitas Samudra

Alamat e-mail: prahmatillah37@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of innovative learning media in teaching the topic of the Arrival of European Nations in the Indonesian Archipelago, resulting in learning activities that were predominantly conducted through lectures and textbooks. This condition caused students to experience difficulties in understanding historical concepts that are abstract in nature, participate less actively in the learning process, and achieve suboptimal learning outcomes. This study aimed to develop an animated video learning media that is valid, practical, and effective for teaching the topic of the Arrival of European Nations in the Indonesian Archipelago in Grade VI IPAS (Science and Social Studies) learning at SD Negeri Paya Pelawi. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. The research instruments included material expert validation sheets, language expert validation sheets, media expert validation sheets, teaching module validation sheets, pretest–posttest instrument validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests. The results showed that the animated video learning media achieved a very high level of validity, with material expert validation reaching 96%, language expert validation 96%, media expert validation 77% (feasible), teaching module validation 95%, and pretest–posttest instrument validation 95%. The practicality level reached 92% in the small-group trial, 92% in the large-group trial, and 90% based on the teacher's response, all of which were categorized as highly practical. The effectiveness of the learning media was demonstrated by an increase in students' learning mastery from 40% in the pretest to 75% in the posttest. Therefore, the developed animated video learning media was found to be valid, practical, and effective, making it suitable for use as an alternative learning medium in Grade VI IPAS learning on the topic of the Arrival of European Nations in the Indonesian Archipelago at the elementary school level.

Keywords: animated video learning media, ADDIE, IPAS, Arrival of European Nations in the Indonesian Archipelago, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif pada materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara sehingga pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami

materi sejarah yang bersifat abstrak, kurang aktif dalam pembelajaran, serta hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi yang valid, praktis, dan efektif pada materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara untuk pembelajaran IPAS kelas VI di SD Negeri Paya Pelawi. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, validasi modul ajar, validasi instrumen pretest-posttest, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh tingkat validitas yang sangat baik, yaitu ahli materi sebesar 96%, ahli bahasa 96%, ahli media 77% (layak), modul ajar 95%, dan instrumen pretest-posttest 95%. Tingkat praktikalitas memperoleh persentase 92% pada uji kelompok kecil, 92% pada uji kelompok besar, dan respons guru sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari 40% pada pretest menjadi 75% pada posttest. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara di kelas VI Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media video animasi, ADDIE, IPAS, Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya. Dalam implementasinya, Kurikulum Merdeka memberikan ruang kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, fleksibel, serta didukung oleh pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rahmani Anggi, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang menerapkan prinsip tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada Fase C kelas VI, salah satu materi yang dipelajari adalah *Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara* yang membahas latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa, jalur pelayaran, tokoh-tokoh yang terlibat, serta dampaknya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Materi tersebut tidak hanya menuntut peserta didik mengingat fakta sejarah, tetapi juga memahami hubungan sebab akibat, periodisasi, serta keterkaitan antarperistiwa sejarah. Namun demikian, materi sejarah masih sering dianggap sulit karena bersifat abstrak dan umumnya disampaikan melalui uraian teks yang panjang sehingga kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik (Lukman, 2019).

Hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SD Negeri Paya Pelawi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal sehingga proses pembelajaran

cenderung berlangsung secara konvensional melalui metode ceramah dan penjelasan berdasarkan buku. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami alur peristiwa sejarah, latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa, maupun dampaknya terhadap kehidupan masyarakat Nusantara. Data awal hasil belajar peserta didik kelas VI A yang berjumlah 18 orang juga menunjukkan bahwa hanya 8 peserta didik (44,44%) yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 10 peserta didik (55,56%) belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Temuan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi *Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara* masih perlu ditingkatkan.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh karakteristik buku ajar yang digunakan di sekolah. Materi disajikan dalam bentuk narasi singkat disertai gambar statis sehingga belum mampu memvisualisasikan proses penjelajahan samudra, urutan kedatangan bangsa-bangsa Eropa, maupun hubungan antarperistiwa

sejarah secara runtut. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep sejarah yang dipelajari menjadi satu kesatuan yang utuh. Di sisi lain, sekolah sebenarnya telah memiliki sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti laptop, LCD proyektor, dan speaker, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran IPAS.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Saefurrohman et al., 2023). Salah satu media yang dinilai mampu memenuhi kebutuhan tersebut adalah media video animasi. Media video animasi merupakan media audio visual yang memadukan gambar bergerak, teks, ilustrasi, narasi, dan suara sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami (Jerry et al., 2018). Ditinjau dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget, peserta didik kelas VI berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal sehingga lebih

mudah memahami konsep apabila disajikan melalui visualisasi yang nyata dan kontekstual (Irma et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan media video animasi dipandang sesuai untuk membantu peserta didik memahami materi sejarah yang bersifat abstrak.

Media video animasi dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan aplikasi Powtoon karena memiliki berbagai fitur yang mendukung penyajian materi secara menarik, seperti karakter animasi, ilustrasi, teks, transisi, serta efek suara yang mampu memvisualisasikan peristiwa sejarah secara lebih jelas. Penggunaan *Powtoon* juga dinilai mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Fransisca, 2018). Meskipun demikian, hasil kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* masih didominasi pada materi IPS atau IPAS dengan pokok bahasan yang berbeda, sedangkan penelitian yang secara khusus mengembangkan media video animasi pada materi *Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara* untuk

pembelajaran IPAS kelas VI sekolah dasar masih sangat terbatas. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik peserta didik, serta tuntutan Kurikulum Merdeka (Dewi, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media video animasi pada materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara dalam pembelajaran IPAS kelas VI di SD Negeri Paya Pelawi menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pengembangan media difokuskan pada pengujian aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas sehingga diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran (Ilmiyah, 2024). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada jenjang sekolah dasar serta memberikan manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, bagi peserta didik untuk meningkatkan

pemahaman dan hasil belajar pada materi sejarah IPAS, bagi sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi, serta bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan penelitian meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009).

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret–Juni 2026 di SD Negeri Paya Pelawi, Desa Bayeun, Kecamatan Birem Bayeun, Kabupaten Aceh Timur, Provinsi Aceh. Subjek penelitian adalah 18 peserta didik kelas VI A, yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, serta 1 guru kelas VI. Penentuan

subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah mempelajari materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara dan masih memiliki tingkat ketuntasan belajar IPAS yang rendah.

Tahap *analysis* dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPAS. Tahap *design* meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, perancangan media video animasi berbasis Powtoon, penyusunan storyboard, modul ajar, serta instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap *development*, media video animasi dikembangkan sesuai rancangan, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum direvisi berdasarkan masukan validator. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada peserta didik dalam pembelajaran IPAS untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media. Tahap terakhir, yaitu *evaluation*, dilakukan untuk menilai kualitas media secara

keseluruhan berdasarkan hasil validasi, uji praktikalitas, dan efektivitas sehingga diperoleh produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran (Syahza, 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran serta kebutuhan pengembangan media. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, hasil validasi, serta dokumentasi pelaksanaan penelitian. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan peserta didik untuk memperoleh data mengenai validitas dan praktikalitas media. Tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui efektivitas media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi modul ajar, lembar validasi instrumen pretest–posttest, angket respons guru, angket respons peserta didik,

serta soal *pretest* dan *posttest* berbentuk 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator dianalisis sebagai dasar perbaikan produk, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase dengan skala Likert lima tingkat untuk menentukan tingkat validitas dan praktikalitas media. Reliabilitas instrumen *pretest*–*posttest* dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Efektivitas media ditentukan berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media, dengan kriteria ketuntasan mengacu pada KKTP sebesar 75. Media video animasi dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil analisis data (Arikunto, 2014).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pada materi Kedatangan

Bangsa Eropa ke Nusantara untuk pembelajaran IPAS kelas VI SD Negeri Paya Pelawi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Jenis Validasi	Tahap I	Tahap II	Kategori
Ahli Materi	90,91%	96%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	64%	96%	Sangat Layak
Ahli Media	57,14%	77%	Layak
Modul Ajar	84,29%	95%	Sangat Layak
Soal Pretest-Posttest	80%	95%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa seluruh perangkat pembelajaran mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator. Persentase validasi ahli materi meningkat dari 90,91% menjadi 96%, validasi ahli bahasa meningkat dari 64% menjadi 96%, validasi ahli media meningkat dari 57,14% menjadi 77%, validasi modul ajar meningkat dari

84,29% menjadi 95%, sedangkan validasi soal pretest-posttest meningkat dari 80% menjadi 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh produk yang dikembangkan telah memenuhi kategori layak hingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Uji Coba Kelompok Kecil	92%	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Besar	92%	Sangat Praktis
Respon Guru	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa media video animasi memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik maupun guru. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 92%, sedangkan pada uji coba kelompok besar juga memperoleh persentase sebesar 92%. Selain itu, respon guru memperoleh persentase sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

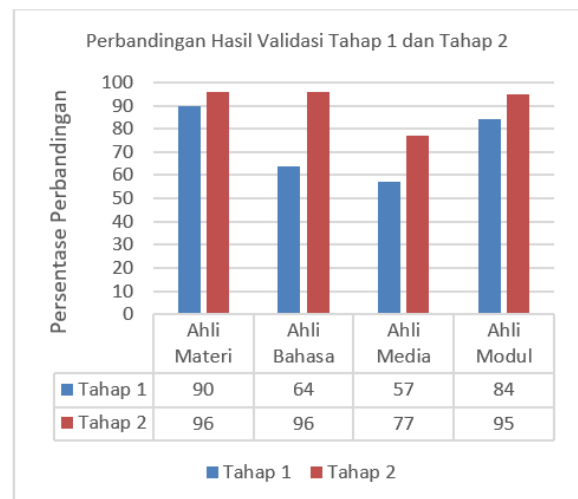
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Jumlah Soal	Cronbach's Alpha	Kategori
-----------	-------------	------------------	----------

Soal Pretest-Posttest	30	0,9295	Sangat Tinggi
-----------------------	----	--------	---------------

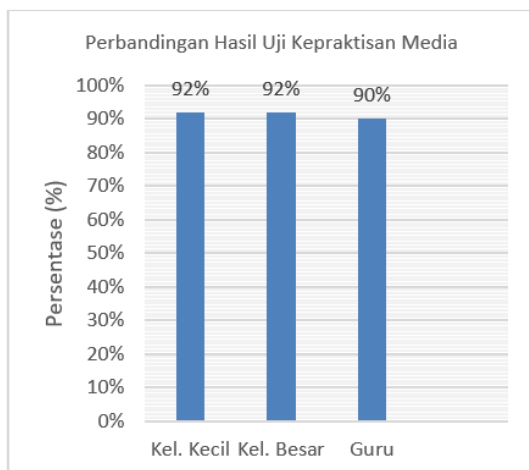
Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,9295 berada pada kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Grafik 1. Perbandingan Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II



Berdasarkan Grafik 1, seluruh hasil validasi mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak hingga sangat layak digunakan.

Grafik 2. Hasil Uji Kepraktisan Media



Berdasarkan Grafik 2, hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas VI Sekolah Dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan reliabilitas sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas VI Sekolah Dasar. Tingginya hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta karakteristik peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori pengembangan media pembelajaran yang menyatakan bahwa media yang baik harus

memiliki kesesuaian isi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik pengguna sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari aspek kebahasaan, media memperoleh kategori Sangat Layak dengan persentase 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah memenuhi prinsip komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami membantu peserta didik menerima informasi secara lebih efektif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pada aspek media, hasil validasi menunjukkan peningkatan dari 57,14% menjadi 77% setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pada kualitas audio, sinkronisasi narasi, tampilan visual, serta penyajian animasi berhasil meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Penggunaan animasi, ilustrasi, gambar, dan narasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan

pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Kepraktisan media juga memperoleh kategori Sangat Praktis berdasarkan hasil respon peserta didik maupun guru. Persentase sebesar 92% pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta membantu memahami materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara. Respon guru sebesar 90% juga memperlihatkan bahwa media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah penyampaian materi, serta meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

Selain itu, hasil uji reliabilitas instrumen memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,9295 dengan kategori Sangat Tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen pretest-posttest memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan

menggunakan model ADDIE telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan reliabilitas, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara di kelas VI Sekolah Dasar. Penggunaan media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, serta mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media video animasi pada materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara berhasil dikembangkan dan memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas VI SD Negeri Paya Pelawi. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan ahli materi sebesar 96%, ahli bahasa 96%, ahli media 77%, modul ajar 95%, dan soal pretest-posttest 95%. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 92% pada kelompok kecil, 92% pada kelompok besar, dan 90%

berdasarkan respon guru. Penggunaan media video animasi juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga media ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang menarik dan bermakna.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media video animasi pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta menambahkan fitur interaktif agar kualitas dan efektivitas media pembelajaran semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Pt Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer Science + Business Media.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dewi, A. A. A. M. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Untuk Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ips Indonesia*, 8(1), 14–19.
<https://doi.org/10.23887/Pips.V8i1.3244>
- Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi Sd. *J-Pgsd*, 06, 1916–1927.
- Ilmiyah, A. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Muatan Ipa Materi Cerita Tentang Daerahku Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4572–4584.
- Irma, M., Nabila, S., Lestari, M., Devit, J., & Saragih, D. (2024). Penjelajahan Samudra Eropa: Penyebaran Agama, Kekayaan Dan Imperialisme. *Ar Rumman - Journal Of Education And Learning Evaluation*, 1(2), 237–241.
- Jerry, P., Ponza, R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1), 9–19.
- Lukman, A. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal P Ada Pembelajaran I Pa Kelas V D I Sekolah Dasar. *Elementary*, 21, 153–166.
- Rahmani Anggi, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(1), 1–7.
- Saefurrohman, A., Farhurrohman, O., & Azzahra, R. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon

Pada Pembelajaran Ips
Terhadap Hasil Belajar Peserta
Didik Kelas Iv Sekolah Dasar.
*Logic: Jurnal Ilmu Komputer
Dan Pendidikan*, 1(4), 696–
704.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian
Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.
In *Alfabeta* (Vol. 7, Issue 2).
Alfabeta.

Syahza, A. (2021). *Metodologi
Penelitian Edisi Revisi Tahun
2021*. Unri Press.