

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO EDUKASI BERBASIS  
*POWTOON* PADA MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS 4 SDN 9 PSEKSU**

**TESIS**

Oleh:

**OKTOBERIANSYAH**

**06032682327015**

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO EDUKASI BERBASIS  
POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SDN 9 PSEKSU**

TESIS

Oleh

OKTOBERIANSYAH

06032682327015

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Mengesahkan

Pembimbing 1,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd  
NIP. 196012151986032002

Pembimbing 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP.198411302009121004



Dekan,



Dr. Hartono, M.A.  
NIP. 196710171993011001 f

Koordinator Program Studi,  
Teknologi Pendidikan



Dr. Makmur Raharjo, M.Sn  
NIP. 197001232006041001

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO EDUKASI BERBASIS  
POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SDN 9 PSEKSU**

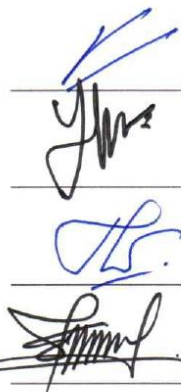
**TESIS**

Oleh  
OKTOBERIANSYAH  
06032682327015  
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Telah disajikan dan lulus pada :  
Hari : Sabtu  
Tanggal : 15 Februari 2025

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
2. Sekretaris : Dr. Syarifuddin, M.Pd.
3. Anggota : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
4. Anggota : Dr. Ermayanti, S.Pd., M.Si.



Palembang, 15 Februari 2025  
Mengetahui,  
KPS Magister Teknologi Pendidikan



**Dr. MAKMUM RAHARJO, M.Sn**  
NIP. 197001232006041001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oktoberiansyah

NIM : 06032682327015

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Video Edukasi Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 9 Pseksu” ini adalah benar benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 15 Februari 2025

Yang membuat pernyataan



Oktoberiansyah

NIM. 06032682327015

**MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“Tekad yang kuat dan usaha yang konsisten akan selalu menemukan jalannya.”

*”Strong determination and consistent effort will always find their way”*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR ISI GAMBAR .....	ix
DAFTAR ISI TABEL .....	x
PRAKATA.....	xiii
RINGKASAN .....	xvii
SUMMARY .....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Media Pembelajaran .....	9
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Pengaruh Media Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan .....	12
2.2 Video Edukasi .....	13
2.2.1 Definisi Video Edukasi .....	13
2.2.2 Penggunaan Video Edukasi.....	14
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video .....	15
2.3 Powtoon.....	17
2.3.1 Manfaat <i>Powtoon</i> .....	18
2.3.2 Media Powtoon dalam Pembelajaran.....	19

2.3.3	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	20
2.4	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial .....	21
2.4.1	Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	21
2.4.2	Materi Pembelajaran IPAS Bagian Tubuh Tumbuhan.....	22
2.5	Model-model Pengembangan.....	28
2.5.1	Model Decide, Design, Develop, Evaluate (DDD-E).....	28
2.5.2	Model Dick dan Carey .....	29
2.5.3	Model ADDIE.....	30
2.6	Model Pengembangan ADDIE.....	32
2.7	Penelitian Relevan.....	34
2.8	Kerangka Berpikir .....	35
BAB III.....		37
METODE PENELITIAN.....		37
3.1	Metode Penelitian.....	37
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian .....	37
3.3	Prosedur Penelitian.....	38
3.3.1	<i>Analysis</i> (Analisis) .....	40
3.3.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	41
3.3.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	41
3.3.4	<i>Implementasi</i> (Pelaksanaan).....	42
3.3.5	<i>Evaluation</i> (Penilaian).....	43
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.4.1	Observasi.....	44
3.4.2	Wawancara.....	44
3.4.3	Analisis kebutuhan Peserta Didik .....	45
3.4.4	Analisis Kebutuhan Pendidik.....	46
3.4.5	Walkthrough.....	46
3.4.6	Lembar Kepraktisan .....	48
3.4.7	Tes.....	49
3.5	Teknik Pengolahan Data.....	50
3.5.1	Walkthrough.....	53

3.5.2 Lembar Kepraktisan Produk .....	56
3.5.2 Analisis Data Hasil Tes .....	58
BAB IV .....	63
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Hasil Penelitian.....	63
4.1.1 Analisis.....	63
A. Hasil Analisis Observasi Kesenjangan Performa .....	63
B. Hasil analisis Materi .....	65
C. Hasil Analisis Kebutuhan .....	66
4.1.2 Desain.....	72
A. Mendesain Konten .....	73
B. Menyiapkan materi .....	74
C. Pembuatan media.....	74
D. <i>Storyboard</i> .....	77
4.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	84
A. Melakukan Uji Validasi .....	85
4.1.4 Implementasi ( <i>implementation</i> ) .....	94
1. <i>One to One Test</i> (Tes Perorang) .....	94
2. <i>Small Group Test</i> (Tes Kelompok Kecil) .....	95
3. <i>Field Test</i> (Tes Lapangan).....	96
4.1.5 Evaluasi.....	98
4.2 Pembahasan .....	100
BAB V.....	106
KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
LAMPIRAN.....	116



## DAFTAR ISI GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian-bagian tumbuhan.....	23
Gambar 2.2 Jenis-jenis akar .....	24
Gambar 2.3 Jenis-jenis Batang.....	24
Gambar 2.4 Jenis-jenis Daun .....	25
Gambar 2.5 Bunga .....	26
Gambar 2.6 Buah .....	27
Gambar 2.7 Jenis Biji.....	27
Gambar 2.8 Model Pengembangan ADDIE.....	31
Gambar 2.8 Kerangka Kerja .....	36
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian ADDIE .....	39
Gambar 4.1 aspek kebutuhan media .....	70
Gambar 4.2 aspek kelengkapan media.....	71
Gambar 4.3 aspek kesesuaian materi .....	72
Gambar 4.4 Flowchart bagian tubuh tumbuhan.....	73

## DAFTAR ISI TABEL

Table 3.1 Waktu Penelitian .....	38
Table 3.2 Pedoman Observasi.....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara untuk Pendidik .....	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi Kebutuhan Pendidik .....	46
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Validasi Desain.....	47
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Validasi Bahasa .....	48
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan .....	48
Tabel 3.10 Kisi Kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i> .....	49
Tabel 3.11 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	52
Tabel 3.12 Instrumen Wawancara untuk Pendidik .....	53
Tabel 3.13 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	53
Tabel 3.14 Instumen Validasi Ahli Desain .....	54
Tabel 3.15 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	55
Tabel 3.16 Penilaian Skala <i>likert</i> .....	56
Tabel 3.17 Kriteria Penilaian .....	56
Tabel 3.18 Instrumen Kepraktisan Produk.....	57
Tabel 3.19 Tingkat penilaian skala <i>likert</i> .....	58
Tabel 3.20 Kriteria penilaian skor kepraktisan video animasi <i>powtoon</i> .....	58
Tabel 2.21 instrumen <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	59
Tabel 3.16 Kriteria N-Gain .....	62
Table 4.1 hasil observasi .....	66
Table 4.2 hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPAS .....	68
Tabel 4.3 storyboard layout.....	78
Tabel 4.4 storyboard prototype .....	80
Tabel 4.5 validasi ahli materi .....	85
Tabel 4.7 hasil revisi validasi materi.....	86
Tabel 4.8 validasi ahli desain .....	86

Tabel 4.10 hasil revisi validasi desain.....	87
Tabel 4.11 validasi ahli bahasa .....	88
Tabel 4.13 hasil revisi validasi bahasa.....	88
Tabel rekapitulasi hasil skor validasi ahli .....	89
Tabel prototype 2 .....	90
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Test <i>One to One</i> .....	94
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil <i>Small Group test</i> .....	95
Tabel 4.16 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	96
4.17 hasil rekapitulasi N-Gain.....	98

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul.....	116
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas .....	117
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas.....	119
Lampiran 4. SK Selesai Penelitian dari Sekolah.....	120
Lampiran 5. Kartu Bimbingan .....	121
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi.....	126
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	127
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Desain Instruksional .....	129
Lampiran 9. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	131
Lampiran 10. Hasil Kepraktisan Produk.....	133
Lampiran 11. Modul Ajar .....	134
Lampiran 12. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	146
Lampiran 13. Hasil <i>Pretest</i> .....	148
Lampiran 15. Dokumentasi.....	157
Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup.....	159

## **PRAKATA**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, atas ridho dan karunia-Nya yang melimpah dalam setiap langkah perjalanan saya, karya sederhana ini dapat terselesaikan. Penulis dengan semangat dan bangga mempersembahkan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Media Video Edukasi Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN 9 Pseksu”. Tesis ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Magister pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan tesis ini tidaklah mudah, namun berkat bantuan dan dukungan berbagai pihak, penulis berhasil menyelesaikannya. Penulis dengan tulus ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat, hidayah, dan keberkahan-Nya sehingga penelitian dan penulisan tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Istriku tercinta, Megawati, S.Pd. yang selalu memberikan dukungan, kesabaran, dan motivasi tanpa henti dalam setiap proses penyusunan tesis ini.
3. Anakku tercinta, M. Shaka Riansyah yang menjadi sumber kebahagiaan, inspirasi, dan semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat tanpa henti dalam setiap langkah perjalanan penulis.
5. Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., selaku ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam proses penyelesaian tesis ini.
6. Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku pembimbing 1 yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga dalam penyusunan tesis ini.
7. Dr. Syarifuddin, M.Pd., selaku pembimbing 2 yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga dalam penyusunan tesis ini.

8. Teman teman seperjuangan S2 yang telah memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan dalam melewati setiap proses perkuliahan hingga penyusunan tesis ini.

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO EDUKASI BERBASIS *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 9 PSEKSU

Oktoberiansyah

[06032682327015@student.unsri.ac.id](mailto:06032682327015@student.unsri.ac.id)

Pembimbing

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd [siti\\_dewi\\_maharani@fkip.unsri.ac.id](mailto:siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id)

Dr. Syarifuddin, M.Pd [syarifuddin@fkip.unsri.ac.id](mailto:syarifuddin@fkip.unsri.ac.id)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Magister Teknologi Pendidikan

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Video Edukasi Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN 9 Pseksu". penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 9 Pseksu, dan model ADDIE dipilih sebagai model Pengembangan. Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya kesenjangan performa pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran IPAS karena metode pembelajaran yang masih cenderung menggunakan ceramah dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan validitas, praktisitas, dan efektifitas Media Video Edukasi berbasis *powtoon* sebagai media pembelajaran IPAS. Peneliti meminta bantuan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi materi sebesar 3,76 dengan kategori valid, ahli desain memberikan nilai sebesar 4,08 dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa memberikan nilai sebesar 4,4 dengan kategori sangat valid. Praktisitas dari video pembelajaran dapat dilihat dari *one to one test* dan *small group* yang diujicobakan terlebih dahulu pada peserta didik dan mendapatkan 87% termasuk kategori sangat praktis. Efektifitas dari video pembelajaran juga dapat diukur melalui uji coba lapangan pada kegiatan pretest dan posttest dengan nilai sebesar 46,32% dan *N-gain* 0,77 dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *powtoon* valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, *Powtoon*

Pembimbing 1,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd  
NIP. 196012151986032002

Disetujui,

Pembimbing 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP.198411302009121004

Mengetahui  
Koordinator Program Studi,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn  
NIP. 197001232006041001

## ABSTRxACT

### DEVELOPMENT OF POWTOON-BASED EDUCATIONAL VIDEO MEDIA FOR SCIENCE AND SOCIAL STUDIES (IPAS) IN 4TH GRADE AT SDN 9 PSEKSU

Oktoberiansyah

[06032682327015@student.unsri.ac.id](mailto:06032682327015@student.unsri.ac.id)

#### Advisors:

Prof. Dr. Siti Déwi Maharani, M.Pd [siti\\_dewi\\_maharani@fkip.unsri.ac.id](mailto:siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id)

Dr. Syarifuddin, M.Pd [syarifuddin@fkip.unsri.ac.id](mailto:syarifuddin@fkip.unsri.ac.id)

**Faculty of Teacher Training and Education  
Master of Educational Technology Program**

#### ABSTRACT

*The research is titled "Development of Educational Video Media Based on Powtoon in the IPAS Subject for Grade 4 at SDN 9 Pseksu." This study was conducted in Grade IV of SD Negeri 9 Pseksu, utilizing the ADDIE model as the development framework. The background of this research stems from a gap in students' understanding of the IPAS subject due to traditional lecture-based teaching methods and a lack of innovation in instructional media. The purpose of this study is to validate the validity, practicality, and effectiveness of educational video media based on Powtoon as a learning tool for IPAS. The researcher sought assistance from subject matter experts, language experts, and design experts. The validation results showed that the subject matter expert provided a score of 3.76 (valid category), the design expert rated it 4.08 (highly valid category), and the language expert gave a score of 4.4 (highly valid category). The practicality of the video learning media was assessed through a one-to-one test and a small group test, which yielded 87%, indicating a highly practical category. The effectiveness of the video was measured through field trials using pretest and posttest, with a score increase of 46.32% and an N-gain of 0.77, which falls into the high category.*

*Keywords: Development, Powtoon*

Advisor 1,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd  
NIP. 196012151986032002

Approved by,

Advisor 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP.198411302009121004

Cerified by  
Coordinator by Educational Technology Study Program



Dr. Maknum Kaharjo, M.Sn  
NIP. 197001232006041001



## **RINGKASAN**

Penelitian ini didasari oleh permasalahan rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS. Hal ini berkaitan dengan rendahnya pemahaman peserta didik SD Negeri 9 Pseksu kelas IV dalam pembelajaran IPAS, metode pembelajaran cenderung ceramah dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang dapat menarik dan relevan untuk pembelajaran IPAS di SD Negeri 9 Pseksu.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 9 Pseksu, dan model ADDIE dipilih sebagai model Pengembangan. Tujuan dari Penelitian ini adalah membuktikan validitas, praktisitas, dan efektifitas Media Video Edukasi berbasis powtoon sebagai media pembelajaran IPAS. Peneliti meminta bantuan kepada ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli desain instruksional.

Adapun hasil dari validasi materi sebesar 3,76 dengan kategori valid, ahli desain memberikan nilai sebesar 4,08 dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa memberikan nilai sebesar 4,4 dengan kategori sangat valid. Praktisitas dari video pembelajaran dapat dilihat dari one to one test dan small group yang diujicobakan terlebih dahulu pada peserta didik dan mendapatkan 87% termasuk kategori sangat praktis.

Efektifitas dari video pembelajaran juga dapat diukur melalui uji coba lapangan pada kegiatan pretest dan posttest dengan nilai sebesar 46,32% dan N-gain 0,77 dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis powtoon valid, praktis, dan efektif.

Kesimpulannya dari penelitian ini adalah bahwa Video Pembelajaran Berbasis Powtoon efektif mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Selain itu, media ini berperan dalam mendukung inovasi dalam Teknologi Pendidikan melalui pemanfaatan video animasi interaktif. Ke depannya, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan meningkatkan fitur interaktivitas serta memperluas cakupan materi agar pembelajaran semakin menarik dan efektif.

## SUMMARY

*This research is based on the problem of low interest and understanding of students in IPAS subjects. This issue is related to the low comprehension level of fourth-grade students at SD Negeri 9 Pseksu in IPAS learning, which is primarily due to lecture-based teaching methods and the lack of innovative learning media that are engaging and relevant to IPAS education at SD Negeri 9 Pseksu.*

*This study was conducted in the fourth-grade class of SD Negeri 9 Pseksu, and the ADDIE model was chosen as the development model. The purpose of this research is to validate the validity, practicality, and effectiveness of Powtoon-based educational video media as a learning tool for IPAS. The researcher sought assistance from subject matter experts, language experts, and instructional design experts.*

*The validation results showed a score of 3.76 from the subject matter expert, which falls into the valid category. The instructional design expert provided a score of 4.08, categorized as highly valid, while the language expert gave a score of 4.4, also categorized as highly valid. The practicality of the learning video was evaluated through one-to-one testing and small group trials, which were conducted with students and resulted in an 87% rating, categorized as highly practical.*

*The effectiveness of the learning video was also measured through field trials using pretest and posttest activities, yielding a score improvement of 46.32% and an N-gain of 0.77, which falls into the high category. It can be concluded that the Powtoon-based learning video is valid, practical, and effective.*

*The conclusion of this study is that Powtoon-Based Learning Videos are effective in supporting students' understanding of the topic "Parts of Plant Bodies." Additionally, this media contributes to innovation in Educational Technology through the use of interactive animated videos. In the future, further development can be carried out by enhancing interactivity features and expanding the scope of learning materials to make learning more engaging and effective.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi media adalah alat atau platform digital yang digunakan untuk membuat, menyebarkan, dan mengonsumsi informasi dan konten (Sunendar, 2021). Contohnya perangkat keras seperti komputer, smartphone, dan tablet, serta perangkat lunak dan aplikasi yang dapat mengakses ke sumber daya pendidikan, media sosial, video konferensi, dan berbagai layanan pembelajaran elektronik lainnya. Teknologi media juga melibatkan penggunaan internet dan jaringan global untuk menghubungkan individu dan komunitas dalam lingkungan virtual, kolaborasi dan komunikasi yang lebih luas dan efisien. memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global yang terhubung secara online, di mana peserta didik dapat menggunakan berbagai sumber dan layanan pembelajaran (Escribano, 2024).

Teknologi berperan penting dalam pembelajaran dengan menyediakan akses ke sumber informasi yang luas dan beragam, memfasilitasi metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif, kolaborasi dan komunikasi yang lebih efektif antara peserta didik dan pendidik. Melalui penggunaan alat digital seperti komputer, tablet, dan perangkat lunak pembelajaran, teknologi dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah yang esensial dalam pembelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat meningkatkan pemahaman mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Sunendar, 2021). IPAS juga memiliki peran penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil bagi peserta didik. Dewasa ini, berdasarkan perkembangan teknologi, untuk membuat pembelajaran yang kreatif dan efektif, diperlukannya sebuah alat bantu atau biasa disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan peserta didik, mempermudah guru dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan (Mo *et al.*, 2023). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi akan menghasilkan *output* yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik (Askarian *et al.*, 2021).

Para peneliti dari seluruh dunia telah mengeksplorasi program pembelajaran yang didukung oleh teknologi baru untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pengetahuan produktif dan kolaboratif (Sughiarta, 2024). Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Oleh sebab itu, diharapkan materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan bermakna bagi peserta didik melalui media pembelajaran berbasis video.

Media pembelajaran berbasis video adalah salah satu media yang bisa menampilkan gambar dan juga suara dalam waktu yang bersamaan (Abadi, 2020). Keunggulan media pembelajaran berbasis video yang bisa menunjukkan gambar bergerak dan bersuara adalah satu daya tarik sendiri, karena peserta didik bisa lebih cepat menyerap pesan atau informasi dengan menggunakan lebih dari satu indera (Guney, 2023). Maka dengan adanya media yang tepat merupakan suatu usaha untuk menyiapkan kondisi belajar yang lebih baik yang kemudian dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif peserta didik.

Media pembelajaran berbasis video bisa membuat peserta didik tertarik, meningkatkan pengetahuan peserta didik, meningkatkan daya imajinasi peserta didik, meningkatkan daya berpikir kritis dan bisa memicu peserta didik untuk lebih berpartisipasi serta antusias, sehingga nantinya peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ardianti, 2023) Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran video berbasis *Powtoon* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam media pembelajaran di sekolah untuk menarik perhatian, meningkatkan

motivasi dan hasil belajar, proses pembelajaran lebih variatif, dan dapat memahami materi bagi peserta didik (Alimuddin, 2023)

*Powtoon* adalah layanan online yang dapat digunakan untuk membuat dan menyajikan bahan presentasi yang dilengkapi dengan animasi dan hasil akhirnya berupa video animasi. Adapun manfaat dari *Powtoon* di antaranya, proses kegiatan pembelajaran dapat lebih aktif dan efektif karena memudahkan guru dalam menyajikan materi, meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah karena proses pembelajaran yang dilaksanakan berhasil, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan guru memperoleh keterampilan tambahan dalam mengelola pembelajaran di kelas (Balaji & Surapaneni 2024).

Media *Powtoon* sudah tersedia animasi kartun yang unik dan menarik yang tidak dimiliki oleh media *microsoft power point 2016*, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan termotivasi dalam belajar. Hasil akhir dari media *Powtoon* adalah video animasi. *Powtoon* merupakan aplikasi yang terhubung dengan internet atau website online dapat menjelaskan atau menampilkan materi (Qurrotaini, 2020). Dalam pengembangan *powtoon*, peneliti melakukan penelitian di SDN 9 Pseksu yang merupakan salah satu Sekolah Dasar umum terletak di pinggiran kabupaten tepatnya Desa Lubuk Tuba dengan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka.

Dalam implementasinya kurikulum merdeka, sangat awam untuk guru dan peserta didik. Sejak adanya covid 19 kurikulum ini dibuat oleh kementerian pendidikan dengan bertujuan peserta didik dapat lebih mudah menerima materi dari guru, karena peserta didik lama tidak melakukan pelajaran secara tatap muka bersama guru. Peserta didik kelas 4 adalah peralihan kelas rendah ke kelas tinggi (Dewi & Prasetyowati, 2023). Untuk menguatkan penelitian ini, terdapat data yang mendukung pada penelitian terdahulu yang digunakan sebagai dasar dan tumpuan dalam penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2020) dengan judul Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V. Penelitian ini memperoleh persentase 97,8% dalam kejelasan dan ketepatan baik secara konten dan ketepatan bahasa yang sangat mudah dipahami.

Aspek efektivitas bagi peserta didik dengan persentase 94,9%, hal tersebut menyatakan bahwa kepraktisan dalam penggunaan media video yang dapat digunakan berulang-ulang. Rata-rata keseluruhan respon peserta didik yaitu 96,35% dengan kriteria kualitatif yaitu peserta didik sangat memahami materi dan sangat tertarik belajar menggunakan media video animasi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardianto *et al.*, 2024 dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon dalam Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Hidup pada Hewan untuk Peserta Didik Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Hasil penelitian ini memperoleh skor persentase sebesar 94%, sedangkan hasil angket kepraktisan dari respon peserta didik mencapai 93%. Selanjutnya, rata-rata kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan peserta didik juga menunjukkan skor persentase sebesar 93%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi Powtoon bersifat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keefektifan tersebut dibuktikan melalui hasil post-test yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memperoleh nilai rata-rata di atas KKM, yaitu 85, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 92%. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi Powtoon efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Kotimah (2024) dengan judul penelitian Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPAS penelitian ini memperoleh bahwa dengan menggunakan bantuan media Audiovisual berupa video animasi Powtoon dapat membuat pembelajaran berjalan lebih efektif, efisien, dan optimal. Media pembelajaran audiovisual berupa video animasi berbasis Powtoon memiliki banyak kebermanfaat karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, aktivitas belajar peserta didik, kemampuan berpikir kritis peserta didik, berpikir konkret peserta didik, arana berpikir konkret peserta didik, keterampilan berfikir kreatif mahapeserta didik, dapat diintegrasikan dengan model, metode, dan

pendekatan dalam pembelajaran IPA, dapat diintegrasikan dengan nilai karakter peserta didik, dapat meningkatkan penguasaan konsep sains dan konsep diri peserta didik, serta yang paling dominan banyak ditemukan adalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang sangat baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa media audiovisual berupa video animasi berbasis Powtoon yang menarik perhatian peserta didik dapat mempengaruhi semua aspek belajar peserta didik terutama hasil belajara peserta didik. Selain itu juga, dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media audiovisual dapat membangkitkan rasa senang, tidak membosankan, membuat peserta didik menemukan sendiri konsep dari materi ajar sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan karena media tersebut melibatkan seluruh aspek belajar peserta didik.

Secara umum, penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Powtoon adalah media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Efektivitas ini dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik. Jika diperhatikan, hanya sedikit guru yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dalam pengajaran IPA. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan keterampilan digital yang dimiliki oleh sebagian guru.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi berbasis *Powtoon* diterapkan pada mata pelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi Kurikulum Merdeka Kelas IV pada Pembelajaran IPAS di SDN 9 Pseksu Kabupaten Lahat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video edukasi berbasis *Powtoon* yang terdapat pada modul pembelajaran dalam proses belajar menggunakan media tersebut pada Bab 1 : Tumbuhan, Sumber Kehidupan Bumi sebagai fokus penelitian dengan Topik : Bagian tubuh-tumbuhan serta fungsinya.

Kesulitan peserta didik-siswi peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPAS pada sub konsep Flora tumbuh-tumbuhan sangat bergantung kepada pengamatan morfologi dan struktur tubuh tumbuhan yang sangat sulit jika dilakukan pengamatan secara langsung yakni di lingkungan tempat tumbuhan flora berada, karena memiliki kendala ruang dan waktu. Oleh karena

itu media *Powtoon* dirasa merupakan media yang paling tepat untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik, karena media *Powtoon* memiliki karakter yang menarik perhatian dan mampu memaparkan materi pembelajaran secara rinci. Selain itu, peserta didik cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media *Powtoon* karena terdapat animasi bergerak.

Merujuk pada pembelajaran Projek IPAS pada kurikulum merdeka maka penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memperjelas bahan materi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian kepada peserta didik sehingga membangkitkan motivasi belajarnya, terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru, dan peserta didik dapat menimbulkan minat dan rasa keingintahuan tentang materi yang akan dipelajarinya (Hou & Xue 2023). Media pembelajaran tersebut dapat memenuhi tiga fungsi di antaranya memotivasi minat atau tindakan, menyajikan berbagai informasi, dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian analisis masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO EDUKASI BERBASIS *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 9 PSEKSU**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang dikaji dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam mata pelajaran IPAS Kelas 4 di SDN 9 Pseksu yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam mata pelajaran IPAS Kelas 4 di SDN 9 Pseksu yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam mata pelajaran IPAS Kelas 4 di SDN 9 Pseksu yang efektif?



### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Powtoon* dalam mata pelajaran IPAS kelas 4 di SDN 9 Pseksu yang teruji secara praktis.
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam mata pelajaran IPAS Kelas 4 di SDN 9 Pseksu
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam mata pelajaran IPAS Kelas 4 di SDN 9 Pseksu

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1) Bagi Peserta Didik

penggunaan media video edukasi berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran IPAS membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Animasi serta tampilan visual yang menarik meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton.

#### 2) Bagi Guru

penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan materi IPAS. Penggunaan *Powtoon* mempermudah guru dalam menjelaskan konsep yang abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga mendorong guru untuk meningkatkan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan zaman.

#### 3) Bagi Sekolah

penelitian ini mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan media edukasi berbasis teknologi. Penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar sejalan dengan program digitalisasi pendidikan, yang dapat menjadikan sekolah lebih unggul dalam

menerapkan inovasi pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi model bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih kreatif dan efektif.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam penerapan Powtoon untuk pendidikan dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang inovasi pembelajaran digital. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih modern dan efektif, yang dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M., Sativa, D. A., Septiana, D., Andriani, B., & Gunada, I. W. (2023). Himafis goes to school: Pengenalan PhET interactive simulations di sman 1 gunungsari lombok barat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(3), 679-683. [10.29303/jpmpi.v6i3.5278](https://doi.org/10.29303/jpmpi.v6i3.5278)  
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmpi/article/view/5278>
- Alimuddin, 2023, J. Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(02), 67-75.  
<https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i02.995>
- An, Y. (2021). A History of Instructional Media, Instructional Design, and Theories. *International Journal of Technology in Education* 4(1):1.  
<https://doi.org/10.46328/ijte.35>
- Anjeliani, S., Yanti, L. D., Aisyah, S., Saputra, M. R., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Analisis Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 294-302. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.416>
- Arbi, M. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Video Editorial Tiktok Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Sukoharjo. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v9i1.67825>
- Ardianti, Y., & Amalia, N. 2022. Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Ardianto, A. V., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon dalam Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup pada Hewan Pada Siswa Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 22-33. <http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomi/article/view/5937>
- Aripin, Z. F., Ruswandi, U., & Aziz, M. A. (2022, December). Desain Pembelajaran Model Dick and Carey Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. In *Gunung Djati Conference Series (Vol. 10, pp. 68-79)*.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran virtual reality pada materi pengenalan termination dan splicing fiber optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 29-36. DOI : [10.24269/dpp.v0i0.2298](https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298)
- Arsyad, M. N., & Ifianti, T. (2022). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru–Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM*

(Pengabdian kepada Masyarakat), 4(6), 585-593.  
<http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i6.6822>

- Askarian, M., Fu, L., Taghrir, M. H., Borazjani, R., Shayan, Z., & Taherifard, E. (2021). Factors affecting COVID-19 vaccination intent among Iranians: COVID-19 vaccination acceptance. 2020. Available at SSRN 3741968.
- Astari, B. F., & Djono, D. (2024). Pengembangan Strategi Pembelajaran Model Dick and Carey Pada Materi Laju Reaksi Fase F SMA. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 7(1), 587-594.
- Asyifa, S. M. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*, 1-7.
- Balaji, J.N. & Surapaneni, K.M. (2024). Social Media as an Emerging Learning Tool to Promote Inclusivity in Physiology Education - Comparing the Diversity in Opinions of Health Profession Students. *American Physiological*. <https://doi.org/10.1152/physiol.2024.39.S1.1760>.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstyia, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523-534.
- Dewi, N. L., & Prasetyowati, D. 2023, Analisis Hasil Asesmen Diagnostik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas Iv Sekolah Dasar.
- Dinasi, D. N. (2020). Pengaruh Model Stad Berbantu Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Peserta Didik Kelas Iv Sd Hang Tuah 10 Juanda (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adibuana Surabaya).
- Escribano, A.B.G. (2024). Cloud Technologies in Media Localisation (Subtitling and Revoicing). In book: *New Advances in Translation Technology* (pp.55-78). DOI:10.1007/978-981-97-2958-6\_4.
- Evelyn, J., Arwin, A., & Yuliana, Y. (2022, July). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Di Cv Omama Opapa Food Industry. *Seminar Nasional 2022-NBM Arts*.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3(2), 101-114.
- Firmansyah, E., Siama, S., Kamaluddin, K., & Rizki, R. (2024). Pengembangan LKPD Siswa Model Resource Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 5(2), 123-130.

- Graham, C. R. (2021). Exploring definitions, models, frameworks, and theory for blended learning research. In *Blended Learning* (pp. 10-29). Routledge.
- Guney, K. (2023). Considering the Advantages and Disadvantages of Utilizing Social Media to Enhance Learning and Engagement in K-12 Education. *Research in Social Sciences and Technology* 8(2):83-100. <https://doi.org/10.46303/ressat.2023.13>.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089-2098.
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28-35.
- Hasbulah. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis Powtoon Peserta didik Kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018, *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(2), 124-131.
- Hou, J., & Xue, J. (2023). Impact of the Blended Teaching Model on Learning Outcomes. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, Vol 18 No. 05 (2023). <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i05.37997>.
- Illahi, A. M., Alindra, A. L., Apriliani, D., Maulidawanti, D., Sarizaen, F. K., Fatimah, R., & Azahra, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Lapbook pada Mata Pelajaran IPAS Bagian Tubuh-Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32237-32244.
- Indriani, R., Wahidin, W., & Arip, A. G. (2023). Pengembangan Model Project Based Learning Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas XI Pada Konsep Sel. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(2), 339-348.
- Intania, Y. (2024). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Materi Besaran Dan Pengukuran Kelas X (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Juniarti, R., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 7(1), 42-53.
- Khasanah, N. D., & Maharani, S. D. (2023). Penerapan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 57 Palembang. *Educatif Journal of Education Research*, 5(1), 36-41.

- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 5-12.
- Kumalasari, R. A. D., Rahardjo, K., Kusumawati, A., & Sunarti, S. (2024). Biometric-based self-service technology adoption by older adult: empirical evidence from pension fund sector in Indonesia. *Cogent Business & Management*, 11(1), 2325543.
- Larasati, N. (2022). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Melalui Video Animasi Powtoon Pada Pembelajaran Blended Learning (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Mafazah Hanifatul. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer pada Mata Pelajaran Ekonomi", *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi* 6, 341.
- Maharani, S. D., Husin, A., Sumarni, S., Yosep, M. A., Asuan, M. E., Marasigan, A., & Khomairroh, S. (2020). Teacher Perception To School Ecosystem Toward Environmental Caring Education.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Mawarni, G. R., Maharani, E. P., Nugroho, F., & Karami, A. F. (2024). Penerapan Metode ADDIE dalam Pengembangan Game islami Labirin untuk Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Manajemen Teknologi Informatika*, 2(3), 468-477.
- Meilita, N. D., Pratami, F., & Anam, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Berbasis Lectora Inspire untuk Siswa Kelas X MA YPI Sumber Harjo. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 6(2), 73-80.
- Mo, F., Song, C., Zhou, Q., Xue, W., Ouyang, S., Wang, Q., & Wang, J. (2023). The optimized Fenton-like activity of Fe single-atom sites by Fe atomic clusters-mediated electronic configuration modulation. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 120(15), e2300281120.
- Muthi, A. Z., Fadhilah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran ips pada siswa smp. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1(6), 104-116.
- Ni'mah, A., Arianti, E. S., Suyanto, S., Putera, S. H. P., & Nashrudin, A. (2024). Problem-Based Learning (PBL) Methods Within An Independent Curriculum (A Literature Review). *Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(4), 165-174.

- Nisphi, M. L., Subadiyono, S., & Oktarina, S. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis mobile learning dalam pembelajaran membaca teks editorial pada kelas xii di sma negeri 3 palembang (Sriwijaya University). Skripsi. Universitas Sriwijaya.
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2024). Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2964-2974.
- One. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Di Madrasah Aliyah, *Jurnal Ekonomi Fkip Untan Pontianak* 1.
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 317-329.
- Pujiastuti, E., & Suhari, S. (2025). Development of Autocad 2D Learning Media with the ADDIE Model. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 396-414.
- Puspitasari, R., MUJIWATI, E. S., & HUNAIIFI, A. A. (2022). Pengembangan Leaflet Sibatu Materi Fungsi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Hewan Peserta didik Kelas Iv Sdn Mojojoto 4 Kota Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Putri, M. D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDN 12 Padang Kubu. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(4), 187-194.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020, December). Efektivitas penggunaan media video berbasis powtoon dalam pembelajaran daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2020)*.
- Ratnaningrum, I., Nurharini, A., Supriyanto, T., Yulianto, S., & Andrijati, N. (2021, August). The use of “powtoon” online animation video-based education media in dance learning in primary schools during the COVID-19 pandemic. In *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management (pp. 3701-3707)*. Singapore: IEOM Society International.
- Raudatussolihah, B. (2022). Pengembangan Teknologi Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Education and Learning Journal*, 3(1), 53-60.

- Riana, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 07 Wonogiri. *Pendidikan Dasar dan Manajemen Pendidikan*, 5(1), 11-17.
- Riswakhyuningsih, T. (2022). Pengembangan alur tujuan pembelajaran (ATP) mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas VII SMP. *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(1), 20-30.
- Romantika, Risiko,dkk. 2013. Korelasi Penggunaan Media Gambar Dengan Hasil Belajar Pkn Kelas V Sdn 06 Sungai Raya.e-Journal Universitas Tanjungpura Pontianak .3 (1).
- Rosdiana, D. R., & Kholiq, A. (2021). The Development of Physics Digital Comics on Temperature and Heat Material to Improve TheCritical Thinking Ability.
- Saputra, T. F. N., & Mampouw, H. L. (2022). Pengembangan pembelajaran bermedia powtoon untuk materi sistem persamaan linier dua variabel. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 314-328.
- Saragih, L. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas Iv Sd Negeri 065013 Medan TA 2023/2024 (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Setyawan, M. D., & El Hakim, L. (2023). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Dick And Carey Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7).
- Sinaga, S. B. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Model Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 3 Subtema 1 Pokok Bahasan Bagian-Bagian Tumbuhan Beserta Fungsinya Kelas Iv Sd Negeri 040538 Desa Sampun Tahun Pelajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Sughiarta, G., Kurnianingsih, A., Gopaladinne, S. R., Shrivastava, S., Gorla, H. K. R., & Böhlen, M. (2024, September). GeoAI in Resource-Constrained Environments. In *2024 Conference on AI, Science, Engineering, and Technology (AIxSET)* (pp. 129-136). IEEE.
- Sugiarta, I.K. & Swari, D.A.A.I. (2024). Pengembangan Dan Implementasi Sistem Digital Pendidikan Hindu: E-Pasraman Berbasis Website Di Pasraman Sekolah Minggu. *Simtek jurnal sistem informasi dan teknik komputer* 9(1):37-41. <https://doi.org/10.51876/simtek.v9i1.373>.
- Sugihati, Y., Nurwahidin, M., Herlinawati, H., & Firdaus, R. (2024). Development of Powtoon-based learning videos to improve learning outcomes in siroh subjects at Markazur Quraan Baitun Najaah. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(3), 452-460.



- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sunendar, D., Hardini, T. I., & Karimah, I. S. (2021, November). Self-literacy synectic writing model and challenge on 21st century skills. In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)* (pp. 163-169). Atlantis Press.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Suryani dan Agung. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Tarsini dan Ningsih, Tutuk. 2021. Integrasi Pembelajaran IPS dan IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Pembina Pengamalan Agama (MIP2A) Meri Kutasari Purbalingga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 7 (3).
- Susilowati, R., Patih, A., Narulah, A., & Hermawan, W. (2023). Islamic Education And Learning Technology. *International Journal of Education and Literature*, 2(3), 96-103.
- Syarifuddin, S., Sair, A., Safitri, S., Abidin, N. F., Sinta, S., & Oktaviani, R. R. (2023). Developing Mobile Learning Activity Based on Multiple Learning Objects for the South Sumatra Local Wisdom Course. *Asian Journal of University Education*, 19(1), 12-27.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310-315.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Wahidah, N., Sari, W., Festiana, I., & Nasir, N. (2020). Game Based Learning: Design a Multimedia with DDD-E Model for Mathematics Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(21), 277-284.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269-279.
- Yuliasuti, R., & Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2270-2284.

Zainuri, B. N. S., Gunawan, G., & Kosim, K. (2024). Local Wisdom Integration in Problem-Based Learning E-Modules: Impact on Science Literacy and Science Process Skills. *Indonesian Journal of STEM Education*, 6(1), 1-8.