

Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Siswa Kelas IV SD

Sri Rahmawati*, Muhsana El Cintami Lanos, Ida Suryani

Universitas PGRI Palembang, Indonesia

*Corresponding Author: sriahmawati2101@gmail.com, elcintami@univpgri-palembang.ac.id, ida954321@gmail.com

Article History

Received : March 07th, 2026

Revised : April 27th, 2026

Accepted : May 16th, 2026

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Siswa Kelas IV SD. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media video animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar IPAS pada materi membangun masyarakat yang beradab siswa kelas IV SD?. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *quasi eksperimen* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 42 siswa yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi berbasis Powtoon dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir yang telah divalidasi. Tes ini digunakan sebagai **instrumen pretest dan posttest** untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. **Pretest** diberikan kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan. Setelah proses pembelajaran, **posttest** diberikan untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Powtoon berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memudahkan pemahaman materi oleh siswa.

Keywords: Media Video Animasi, Powtoon, Hasil Belajar, IPAS, Masyarakat Beradab.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Mahendra, Lanos, & Graciona, 2021). Pendidikan berperan dalam membentuk pengetahuan, pemahaman, dan kebijaksanaan individu (Pristiwanti et al, 2022, p. 7915). Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, pendidikan menghadapi tantangan baru terutama dalam hal pengelolaan sistem pembelajaran di kelas. Hal ini menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Namun perubahan ini menjadi tantangan bagi guru untuk memastikan media yang di pilihnya

efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Kartini & Putra, 2020, p. 8).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, guru harus mampu menyampaikan materi dengan cara yang bervariasi agar tidak monoton dan membosankan bagi siswa. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran (Nurrita, 2018, p. 172). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih antusias dan interaktif selama pembelajaran berlangsung (Audie, 2019, p. 587). Dengan adanya interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Nugraha et al. (2020, p. 266) menambahkan bahwa pemanfaatan media yang tepat mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media

pembelajaran yang optimal. Pendidikan akan diberikan melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan sebagai kegiatan proses pendidikan. Sehingga melalui kegiatan tersebut akan menjamin perkembangan hidup suatu individu dan masyarakat, yang pada akhirnya terbentuklah kedewasaan atau kepribadian seutuhnya (Nathasya, Idris, & Suryani, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 68 Palembang ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Hal ini terlihat dari capaian siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Dari 21 siswa, hanya 10 siswa yang mampu mencapai KKTP, sementara 11 siswa lainnya masih berada dibawah KKTP. Rendahnya hasil belajar ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat teacher center. Metode ini cenderung membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal, sehingga media yang digunakan kurang menarik dan interaktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

IPAS merupakan mata pelajaran baru yang menggabungkan IPA dan IPS yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang interaktif dengan lingkungannya (adnyana & Yudaparmita, 2023, p. 63). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diajarkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memahami nilai-nilai sosial dan moral yang penting dalam kehidupan. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar, khususnya pada materi membangun masyarakat yang beradab, memerlukan pendekatan kreatif untuk membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Materi ini mencakup nilai-nilai sosial, budaya dan etika yang penting bagi pengembangan karakter siswa. Oleh karena itu, perlunya penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam suatu pendidikan disekolah khususnya dikelas akan

menjadi berhasil dan lebih berguna pada proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika yang di dapat lebih meningkat dan menjadikan hubungan yang positif antara guru dengan siswa di lingkungan sekolah. Selain itu juga media dapat menumbuhkan proses pembelajaran dimana peserta didik mampu menyampaikan pendapatnya terkait materi yang nantinya disampaikan melalui media yang digunakan oleh guru (Wahyudi, Jayanti, & Suryani, 2025). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video animasi berbasis powtoon, penggunaan media video animasi berbasis powtoon akan menarik perhatian siswa untuk belajar mengenai materi pembelajaran IPAS yang lebih seru dan interaktif. Menurut Elmawati Priskilah (2021, p.11) Powtoon merupakan aplikasi teknologi berbasis web yang digunakan untuk membuat video pembelajaran, yang membantu pendidik melakukan presentasi selama proses pembelajaran. Aplikasi Powtoon memiliki banyak fitur animasi yang dapat dikemas secara menarik untuk menyampaikan informasi dalam format video sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Ariyanto et al, 2018, p. 123).

Dalam penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Sinaga, E. M., 2024) yang berjudul “ Pengaruh media video animasi powtoon untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat siswa kelas V SD Negeri 060875 Medan pada mata pelajaran IPA”. Menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi powtoon dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat siswa dalam mata pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan media animasi powtoon memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media konvensional. Penelitian ini juga menemukan adanya interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar siswa yang mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Siswa Kelas IV SD”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu merupakan penelitian yang menggunakan metode eksperimen

dengan desain penelitian quasi eksperimen design dengan bentuk nonequivalent control group design. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 68 Palembang yang berjumlah 62 orang. Sampel dari penelitian ini adalah 42 orang yang terdiri dari siswa kelas IV A dengan banyak siswa laki-laki 9 orang dan perempuan 12 orang sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IV B dengan banyak siswa laki-laki 10 orang dan perempuan 11 orang sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pelaksanaan yang telah peneliti lakukan, penelitian ini dimulai dengan

melakukan validasi 2 validator, setelah instrumen soal di validasi oleh validator. Instrumen soal tersebut di uji cobakan kepada siswa kelas IV C dengan jumlah siswa 20 orang. Setelah instrumen soal di uji cobakan di siswa dari 20 soal hanya di peroleh 15 soal yang dinyatakan valid dan reliabel. Setelah melakukan validasi terhadap soal, kemudian 15 soal tersebut dibagikan kepada siswa yang berjumlah 42 siswa responden, yang terdiri dari kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi hasil belajar siswa setelah diterapkannya media video animasi berbasis powtoon pada kelas eksperimen dan pembelajaran pada kelas kontrol. Berdasarkan data nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dapat dilakukan dengan melakukan pengelolaan data yang dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Pretest Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	87 - 100	1	5%	Sangat baik
2	67 - 80	4	19%	Baik
3	47 - 60	7	33%	Cukup
4	27 - 40	8	38%	Kurang
5	0 - 20	1	5%	Sangat kurang
Jumlah		21	100%	

(Sumber : Peneliti, Hasil Olah Data)

Tabel 2. Posttest Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	87 - 100	15	71%	Sangat baik
2	67 - 80	6	29%	Baik
3	47 - 60	0	0%	Cukup
4	27 - 40	0	0%	Kurang
5	0 - 20	0	0%	Sangat kurang
Jumlah		21	100%	

(Sumber : Peneliti, Hasil Olah Data)

Pada Tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa nilai pretest kelas eksperimen 5% siswa yang berada dalam kategori sangat baik, 19% siswa dalam kategori baik, 33% siswa berada dalam kategori cukup, 38% siswa berada dalam kategori kurang dan 5% siswa berada dalam kategori sangat kurang. Sedangkan nilai posttest kelas eksperimen ada 71% siswa berada dalam kategori sangat baik, 29% siswa berada dalam kategori baik, 0% siswa berada dalam kategori

cukup, 0% siswa berada dalam kategori kurang dan 0% siswa berada dalam kategori sangat kurang. Setelah diberikan tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa semua siswa kelas eksperimen berada dalam kategori tuntas dengan persentase 100%. Berdasarkan data nilai pretest dan posttest kelas kontrol dapat dilakukan pengelolaan data pada Tabel 3 di bawah ini :

Tabel 3. Pretest Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	87 - 100	0	0%	Sangat baik
2	67 - 80	2	10%	Baik
3	47 - 60	9	43%	Cukup
4	27 - 40	9	43%	Kurang
5	0 - 20	1	5%	Sangat kurang
Jumlah		21	100%	

(Sumber : Peneliti, Hasil Olah Data)

Tabel 4. Posttest Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	87 - 100	1	5%	Sangat baik
2	67 - 80	10	48%	Baik
3	47 - 60	9	43%	Cukup
4	27 - 40	1	5%	Kurang
5	0 - 20	0	0%	Sangat kurang
Jumlah		21	100%	

(Sumber : Peneliti, Hasil Olah Data)

Pada Tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa nilai pretest kelas kontrol ada 0% siswa berada dalam kategori sangat baik, 10% siswa berada dalam kategori baik, 43% siswa berada dalam kategori cukup, 43% siswa berada dalam kategori kurang dan 5% siswa yang berada dalam kategori sangat kurang. Sedangkan nilai posttest pada kelas kontrol ada 5% siswa berada dalam kategori sangat baik, 48% siswa berada dalam kategori baik, 43% siswa berada dalam kategori cukup, 5% siswa berada dalam kategori kurang dan 0% siswa dalam kategori sangat kurang. Setelah diberikan tes akhir (posttest) pada kelas kontrol berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa yang berada dalam kategori tidak tuntas dengan persentase 76% dan terdapat 5 siswa yang berada dalam kategori tuntas dengan persentase 24%.

Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan uji normalitas, di peroleh nilai signifikan pretest dan posttest pada kelas eksperimen adalah 0,200 dan pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah 0,200 dimana nilai tersebut melebihi nilai $\alpha = 0,05$ sehingga nilai pretest dan posttest kelas eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$ dan nilai pretest dan posttest kelas kontrol yaitu $0,200 > 0,05$. Sesuai dengan syarat uji normalitas data dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang diperoleh yaitu sebesar 0,285. Karena nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa varians data nilai pretest

dari kedua kelompok adalah homogen. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara sebelum diberi perlakuan. Selain uji homogenitas pretest, juga dilakukan uji homogenitas terhadap nilai posttest yang bertujuan untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat dalam pengujian hipotesis yaitu apakah menggunakan uji t dengan asumsi varians sama (equal variances assumed) atau tidak sama (equal variances not assumed). Berdasarkan hasil pada tabel diatas di peroleh nilai signifikan sebesar 0,157. Karena nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05), maka varians data nilai kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji independent samples t-test dengan asumsi varians yang sama (equal variances assumed).

Uji Hipotesis

Tabel di atas menunjukkan hasil posttest nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 88,57 dan kelas kontrol adalah 63,48. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan hasil pada tabel diatas, di peroleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 \leq 0,05$). Sehingga sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar IPAS. Selain itu, diperoleh nilai thitung sebesar 8,085 dan ttabel pada $df = N - 2$ dimana $N=42$ jadi $df = 40$ dengan taraf signifikan 0,05 adalah sebesar 2,021. Karena thitung > ttabel

yaitu $8,085 > 2,021$, maka hal ini memperkuat bahwa perbedaan tersebut signifikan. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 88,57 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 63,48. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis powtoon memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi membangun masyarakat yang berada.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar IPAS pada materi membangun masyarakat yang beradab siswa IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media video animasi berbasis powtoon dan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen lebih tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Powtoon memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti powtoon mampu membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, khususnya dalam materi IPAS. Penyajian materi melalui animasi membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus, tertarik, dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini berkontribusi langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Efektivitas media powtoon ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi apabila materi disampaikan melalui media yang melibatkan indera visual dan auditorial. powtoon menggabungkan kedua elemen tersebut dalam bentuk narasi audio dan visualisasi gerak, yang memperkuat daya serap informasi oleh siswa.

Temuan ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Anggita (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis powtoon dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama dengan adanya animasi yang menarik perhatian. Elvansya (2022) juga menyebutkan bahwa powtoon memungkinkan guru menyajikan materi secara sederhana namun bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Selanjutnya, Hamid, et al. (2024) dalam penelitiannya mengenai efektivitas media powtoon pada materi bangun ruang menyimpulkan bahwa penggunaan

powtoon tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan itu, Khoirunnisa dan Robiansyah (2022) mengungkapkan bahwa media powtoon mampu meningkatkan pemahaman konsep karena menyajikan informasi dalam bentuk visual dan audio yang menarik serta terstruktur.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Irmayanti (2022) yang membuktikan adanya pengaruh signifikan media animasi berbasis Powtoon terhadap hasil belajar IPA siswa SD. Dalam uji hipotesisnya, diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,232 > t_{tabel} = 1,746$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan powtoon tergolong positif, dengan skor rata-rata persentase sebesar 62,2% yang termasuk dalam kategori "Tertarik".

Dari hasil penelitian ini dan didukung oleh berbagai studi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Powtoon berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest adalah 49,81, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88,57. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 43,86, dan posttest hanya mencapai 63,48. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi berbasis Powtoon mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test melalui program SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi berbasis Powtoon dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan penggunaan media video animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar IPAS pada materi membangun masyarakat yang beradab siswa kelas IV SD. Media terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan efektif.

REFERENSI

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 63.
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan media powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 123.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, p. 587).
- Elmawati, P. (2021). Media Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Baru. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2), 11.
- Elvansya, Z. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(1), 1–7
- Hamid, A. S. R., Soeprianto, H., Turmuzi, M., & Arjudin, A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Software Powtoon terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 693-701.
- Irmayanti, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 66 Batu Rape Kabupaten Enrekang. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 102-109.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>
- Khoirunnisa, N., & Robiansyah, F. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 4, 1021–1031.
- Mahendra, A., Lanos, M. E., & Graciona, O. O. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot Basket. *Wahana Didaktika*, 364-374.
- Nathasya, A., Idris, M., & Suryani, I. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Logis Siswa Kelas Iv Pada Pembelajaran Ips Di Sd Negeri 08 Pdamaran. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 994-1002.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 266.
- Nurfadhillah, S. &. (2021). *Media Pembelajaran Sd*. Sukabumi: Jejak.8
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 172.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7915.
- Sinaga, E. M. (2024). Pengaruh media video animasi powtoon untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat siswa kelas V SD Negeri 060875 Medan pada mata pelajaran IPA .
- Wahyudi, I., Jayanti, & Suryani, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Education Wordwallmateri Penjumlahan Bilangan Pecahan Pada Siswa Kelas V Sdn 92 Palembang. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 45-55.