

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan

Maela Saskia Putri*, Muhammad Tahir, Ilham Syahrul Jiwandono

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: putrisaskia1000@gmail.com

Article History

Received : January 27th, 2022

Revised : February 18th, 2022

Accepted : March 04th, 2022

Abstrak: Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran yaitu kurangnya kreativitas guru sehingga media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar-gambar serta video yang telah di unduh dari aplikasi Youtube. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual *Powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis *web online* yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan fitur yang sangat menarik diantaranya animasi tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang mudah. Pengembangan media berbasis *Powtoon* untuk Sekolah Dasar kelas 1 ini, dikarenakan karakteristik belajar anak SD adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada animasi kartun, mereka lebih senang bermain sambil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) langkah-langkah dan bentuk media pembelajaran audio visual *Powtoon* pada tema lingkungan bersih sehat, dan asri semester II kelas 1 di SDN 25 Ampenan. 2) kelayakan media pembelajaran audio visual *Powtoon* pada tema lingkungan bersih, sehat dan asri semester II kelas 1 di SDN 25 Ampenan. 3) respon guru terhadap media pembelajaran *Powtoon* pada tema lingkungan bersih, sehat dan asri semester II kelas 1 di SDN 25 Ampenan. Jenis metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan penelitian, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN 25 Ampenan, Kecamatan Sekarbela. Alat pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran audio visual berbasis PowToon pada tema lingkungan bersih, sehat dan asri semester II kelas 1 di SDN 25 Ampenan. Kelayakan media PowToon pada tema lingkungan bersih, sehat dan asri berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 97,5% serta penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 94%. Hasil uji coba lapangan berdasarkan respon guru mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 92,5%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual *Powtoon* pada tema lingkungan bersih, sehat dan asri semester II kelas 1 di SDN 25 Ampenan.

Kata Kunci: Audio visual *PowToon*, lingkungan bersih, sehat dan asri, Media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Saat ini pada jenjang pendidikan sekolah dasar secara merata telah menerapkan Kurikulum 2013 yang berorientasi pada pembelajaran tematik sebagai pendekatan pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan model dari kurikulum terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman

bermakna bagi siswa (Akbar et al., 2016). Pembelajaran tematik memadukan berbagai mata pelajaran dalam kurikulum dan menghubungkannya melalui jaringan topik atau tema (Erfan, Maulyda, Ermiana, Hidayati, & Ratu, 2020). Dengan adanya pemaduan itu, siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna.

Ciri khas materi pembelajaran pada tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran tematik (Erfan, Widodo, Umar, Radiusman, & Ratu, 2020). Adapun di dalam pembelajaran tematik diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran (Turrahmi, Erfan, & Yahya, 2017). Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran tematik yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya media dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat siswa dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru.

Berbicara soal media pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menarik perhatian dan minat siswa ketika belajar, sehingga siswa menjadi bertambah rasa ingin tahunya untuk memahami pelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peran penting media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Ermiana, Witono, & Khair, 2019). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan kemauan, minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Handhika, 2012). Oleh karena itu guru dituntut untuk terampil dalam membuat dan menggunakan media yang bervariasi agar siswa tidak mudah bosan dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 25 Ampenan, selama proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku tema, sehingga dirasa masih terdapat kekurangan dalam menciptakan motivasi dan semangat belajar siswa. Salah satunya, siswa masih kurang memperhatikan guru karena kondisi belajar yang monoton.

Pernyataan ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 1 di SD tersebut, beliau menyatakan bahwa memang sebagian besar guru lebih sering mengandalkan media seadanya berupa buku tema sebagai pegangan untuk memberikan materi pada siswa. Salah satu kendala yaitu kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran, serta harus menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi pandemi. Beberapa diantaranya juga memiliki kesibukan diluar pembelajaran sehingga waktu untuk menyiapkan dan membuat media pembelajaran sangat terbatas.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis yaitu sebagai referensi ilmiah dalam ilmu pendidikan tentang pengembangan media pembelajaran dan memberikan masukan bagi sektor pendidikan Indonesia tentang pengembangan media *Powtoon* pada tema lingkungan bersih, sehat dan asri. Selanjutnya manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan peneliti mengenai masalah-masalah yang sering dihadapi dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran, sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi guru di SDN 25 Ampenan dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada tema lingkungan bersih, sehat dan asri, sebagai bahan evaluasi bagi kepala sekolah terhadap kemampuan profesional guru dalam merancang media pembelajaran, dan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh 1)Yeni Andrianti dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah” pada tahun 2016”. 2) Novita Dwi Lestari dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar “ pada tahun 2018”. 3) Bastiar Ismail Adkhar dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD LABSCHOOL UNNES” pada tahun 2016”.

Hasil dari penelitian tersebut, yakni rata-rata hasil ujicoba pengembangan media audio visual *powtoon* oleh para ahli memiliki persentase yang sangat baik atau bisa dikatakan

dengan layak dari beberapa penerapan pengembangan media yang dilakukan. Ketiga penelitian diatas memiliki relevansi dengan penelitian ini karena membahas tentang media pembelajaran *powtoon* namun dengan konsep yang berbeda yaitu menggunakan tema dari tema pembelajaran yang terdapat dalam buku guru atau buku siswa yaitu tema lingkungan bersih, sehat dan asri.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *PowToon* pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan” perlu dilakukan. Penelitian ini akan mencoba mengembangkan media pembelajaran *PowToon* dengan maksud mengetahui kelayakan media tersebut sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis Penelitian dan Pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak untuk digunakan berdasarkan penilaian dari para ahli. Berdasarkan produk yang dikembangkan pada penelitian ini yakni sebuah media pembelajaran, maka pengembangan produk mengacu pada model pengembangan dari Sugiyono yang dikenal dengan model ADDIE. Sebagaimana pendapat Sugiyono (2015:58) bahwa model pengembangan ADDIE sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran audio visual *PowToon* dan langkah penelitian tersusun secara sistematis sehingga peneliti dapat mengontrol masing-masing langkah dengan baik. Model tersebut dilakukan melalui 5 tahap, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas I SD di Kecamatan Sekarbela.

Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon guru. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran para ahli pada tahapan validasi produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket. angket tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan tertulis yang diberikan kepada

sejumlah responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Angket digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon guru dengan menggunakan skala likert yang diisi dengan memberikan checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Data yang dianalisis adalah data yang didapatkan dari lembar validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respon guru. Lembar angket tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Audio Visual *PowToon* pada tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri yang disusun berdasarkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Sugiyono dengan melalui 5 tahapan penelitian, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan serta kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran, kurikulum yang digunakan sekolah, serta bahan ajar yang digunakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas I di SDN 25 Ampenan. Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui tahap wawancara, selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan sekolah, serta melakukan analisis materi dan media yang biasa digunakan dengan tujuan untuk menyesuaikan materi, KD, dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan didalam Media Pembelajaran *PowToon* pada tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri yang akan dikembangkan.

2. *Design* (perancangan)

Pada tahap desain/perancangan, desain tampilan dari media secara keseluruhan menggunakan aplikasi *PowToon* itu sendiri dengan berbantuan aplikasi *Canva*. Berdasarkan hasil pada tahap analisis, rancangan Media Pembelajaran *PowToon* yang akan dibuat terdiri dari beberapa komponen yaitu menentukan background, menentukan animasi,

menambahkan gambar dan menambahkan teks dengan menentukan font yang sesuai.



Gambar 1. Komponen Media *PowToon*

3. *Development (pengembangan)*

Selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media *PowToon* yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli, dalam hal ini adalah ahli media,

ahli materi. Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi media *PowToon* tahap I dan II dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	1	71	71	88,75%	Sangat Layak
Tahap 2	1	78	78	97,5%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa pada validasi tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 71 dimana rata-rata skor 71 dengan rerata persentase 88,75% sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan pada validasi tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 78 dimana rata-rata skor 78 dengan rerata persentase 97,5%. Peningkatan

jumlah skor rata-rata (X) pada tahap II didapatkan setelah dilakukannya revisi/perbaikan pada media berdasarkan masukan dan saran dari validator.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi materi tahap I dan II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	1	68	68	85%	Sangat Layak
Tahap 2	1	75	75	93,75%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa pada validasi tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 68 dimana rata-rata skor 68 dengan rerata persentase 85% sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan pada validasi tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 75 dimana rata-rata skor 75 dengan rerata persentase 93,75%. Peningkatan jumlah skor rata-rata (X) pada tahap II didapatkan setelah dilakukannya revisi/perbaikan pada media berdasarkan masukan dan saran dari validator.

4. *Implementation (implementasi)*

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk melakukan uji coba media *PowToon* yang telah dikembangkan kepada siswa dengan guru wali kelas sebagai observer, tahap ini dilakukan di SDN 25 Ampenan. Untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-4 dengan penilaian aspek dari segi media dan materi pembelajaran.

Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respon Guru

Total Skor	Persentase	Kriteria
37	92,5%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil persentase respon guru terhadap media pembelajaran *PowToon* yaitu mendapat hasil persentase 92,5% dengan kriteria yaitu sangat layak.

5. *Evaluation (evaluasi)*

Berdasarkan hasil implementasi pada media pembelajaran audio visual *PowToon* sebelumnya dilakukan evaluasi untuk melihat respon guru menggunakan angket. Angket yang diberikan kepada guru berjumlah 10 soal. Hasil evaluasi siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Evaluasi

Total Skor	Persentase	Kriteria
37	92,5%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa pada hasil evaluasi guru mendapatkan rata-rata persentase 92,5% dengan kategori sangat layak. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan mampu atau layak membantu siswa dalam memahami materi secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis pada tahap pertama yaitu analisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru. Sejalan dengan pendapat Handhika (2012) bahwa, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan kemauan, minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis siswa.

Media pembelajaran sangat bermanfaat sebagai alat atau perantara untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal bagi siswa, baik itu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, mengingat media sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran terutama bagi guru dan siswa, maka guru harus bisa menggunakannya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih baik (Darmawati, Jamiludin, Mursidin, & Yuniar, 2016).

Pada tahap desain/perancangan, peneliti mendesain awal dengan menentukan komponen-komponen media *PowToon*, seperti pemilihan background, pemilihan animasi, pemilihan font, pemilihan gambar dan pemilihan font pada media *PowToon*.

Pada tahap pengembangan, media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum diuji cobakan. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi di bidangnya. Adapun tujuan dari validasi menurut Zulham dan Sulisworo (2017) adalah untuk mendapatkan saran dan masukan mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Hasilnya dijadikan sebagai pedoman dalam proses revisi/perbaikan. Hasil revisi akan dijadikan sebagai rancangan media yang akan diuji cobakan kepada siswa.

Hasil validasi oleh validator menunjukkan bahwa, jumlah skor rata-rata (X) sebesar 78 dengan rerata persentase 97,5% untuk keseluruhan aspek pada validasi media dan jumlah rata-rata (X) sebesar 75 dengan rerata persentase 93,75% untuk keseluruhan aspek pada validasi materi berada pada kategori sangat layak. Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi oleh validator, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan telah layak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gammara dan Subroto (2019) yang menyatakan bahwa, hasil perhitungan validasi media dan materi dikatakan memenuhi kriteria interpretasi

dan kriteria sangat layak. Apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, maka media pembelajaran dikatakan valid. Sebagaimana dijelaskan oleh arikunto (2013), sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kategori, dalam arti memiliki kesesuaian antara hasil instrumen dengan kategori yang telah ditentukan sebelumnya. Karena semua aspek penilaian terhadap media berada pada kategori sangat valid, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba/implementasi. Namun demikian, saran dan masukan yang diberikan validator pada setiap item yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan. Adapun saran dari para validator yang perlu dalam perbaikan media *PowToon* yang dibuat yakni; 1) Pada gambar diberikan keterangan, 2) Kontras tulisan dengan background, 3) Mengganti font agar sesuai dengan kriteria peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji coba dengan tujuan mendapatkan adanya respon dari guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil persentase respon peserta guru terhadap media pembelajaran *PowToon* yaitu mendapat hasil persentase 92,5% dengan kriteria yaitu sangat layak.

Pada tahap evaluasi, dilakukan pemberian angket kepada guru berjumlah 10 soal yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil evaluasi mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori yaitu sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PowToon* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berupa media Audio Visual *PowToon* yang telah dikembangkan dan memperoleh tanggapan positif baik dari validator maupun guru dengan kategori sangat layak, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media *PowToon* berbentuk video animasi yang praktis dan kreatif serta inovatif bertema lingkungan bersih, sehat dan asri agar dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat membantu siswa menerima materi dengan cara yang tidak monoton dan membosankan untuk mendapatkan pembelajaran bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN 25 Ampenan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa media *PowToon* yang dikembangkan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Hasil validasi media tahap II pada keseluruhan aspek mendapatkan rata-rata jumlah skor (X) sebesar 78 dengan persentase 94% sedangkan hasil validasi materi tahap II pada keseluruhan aspek mendapatkan rata-rata jumlah skor (X) sebesar 75 dengan persentase 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *PowToon* termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil keseluruhan aspek untuk respon guru mendapatkan rata-rata jumlah skor (X) sebesar 37 dengan persentase sebesar 92,5%. Dengan demikian kategori kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan telah tercapai, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Audio Visual *PowToon* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada tema lingkungan bersih, sehat dan asri semester II kelas 1 di SDN 25 Ampenan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membantu, memberi arahan, masukan dan dukungan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Ucapan terima kasih pula kepada guru, peserta didik SDN 25 Ampenan dan untuk semua pihak yang telah terlibat dalam proses penelitian.

REFERENSI

- Akbar, S, et al. (2016) *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kels IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.

- Adkhar, B. I. (2015). Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam disd labschool unnes (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Andriati, Y., & Susanti, L. R. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *CRIKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(9), 60.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Mursidin, M., & Yuniar, N. (2016). Learning Through Media Development Model Application Assure. *IOSR Journal of Humanities And Social Science*, 21(11), 20–25. doi:10.9790/0837-2111032025.
- Erfan, M., Maulyda, M. A., Ermiana, I., Hidayati, V. R., & Ratu, T. (2020). Profil Kemampuan Pembedaan Rangkaian Seri dan Paralel Calon Guru Sekolah Dasar, *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 8(1), 13-21.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi Kata Fisika Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Ermiana, I., Witono, A. H., & Khair, B. N. (2019). Pengembangan Media Berdasar Komputer (CBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan. In *Prosiding seminar nasional pagelaran pendidikan dasar nasional (ppdn)* (pp. 297-303).
- Handhika, J. (2012). Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 109–114. doi:10.15294/jpii.v1i2.2127.
- Hartina, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33-43.
- Putri, E. F. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198-205.
- Purwanto, 2018. Instrumen Penelitian Sosial Dan Pendidikan. *Pustaka Pelajar*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV.Afabeta.
- Sumiharsono Rudy, Hasanah Hisbiyatul, 2018. *Media Pembelajaran. Pustaka Abadi*.
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sastra, J. S. P. B. D. Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI Mipa 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu Skripsi.
- Turrahmi, N., Erfan, M., & Yahya, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Microsoft Office Power Point Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya. *Quark: Jurna Inovasi Pembelajaran Fisika dan Teknologi*.