PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON* PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2

**Muhammad Islah Ramadhan**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pakuan Bogor, Indonesia.

Email: [islahrmdhn@gmail.com](mailto:islahrmdhn@gmail.com)

***Abstract*.** *This research aims to determine the development of powtoon-based animation videos to be developed for class III students at SDN Cibinong 1 and to determine the feasibility of powtoon-based animation videos for the learning process carried out in schools. The method used in this research is the ADDIE method which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In this research, validation tests were carried out on experts, namely media experts, language experts and material experts. The validation results from media experts obtained 100% with very feasible criteria. Linguist validation results obtained as much as 80% with appropriate criteria. And the material expert validation results were 90% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire were 90.2% with very adequate criteria. These results show that the powtoon-based animation video in theme 1 sub-theme 1 learning 2 is proven to be valid, interesting, innovative and very suitable for use in the learning process.*

***Keywords***: *Development*, *Powtoon*, *Theme 1, Sub-theme 1, Learning 2*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas III SDN Cibinong 1 serta untuk mengetahui kelayakan video animasi berbasis *powtoon* terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh sebanyak 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan sebanyak 80% dengan kriteria layak. Dan hasil validasi ahli materi memeperoleh 90% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respons peserta didik memperoleh sebanyak 90,2% dengan kriteria sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi berbasis *powtoon* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 terbukti valid, menarik, inovatif dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci**: Pengembangan, *Powtoon*, Tema 1, Subtema 1, Pembelajaran 2

**PENDAHULUAN**

Peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan guna menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Peningkatan ini dilakukan dengan melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar, memperbaharui kurikulum, dan memenuhi sarana dan prasarana pendidikan. Guna meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan inovasi dalam proses dan kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang dapat membuat peserta didik belajar secara optimal dan mencapai tujuan instruksional yang telah ditentukan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus mampu mendorong upaya pembaharuan untuk memanfaatkan hasil teknologi, termasuk proses belajar mengajar, serta inovasi media pembelajaran. Saat ini pada pembelajaran di kelas dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi yang berkembang, seperti penggunaan alat-alat yang disediakan sekolah, tidak menutup kemungkinan alat-alat tersebut sesuai dengan teknologi yang sedang berkembang. Selain dapat menggunakan alat yang tersedia, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang akan digunakan harus dilakukan di sekolah. Hal ini dikarenakan tuntutan zaman yang membuat kita harus terus berinovasi agar mampu bertahan di era yang serba canggih. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi dalam memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif masih minim.

Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran sederhana seperti buku dan gambar tidak salah, tetapi ada kalanya penggunaan media tersebut kurang efektif dan efisien, atau dapat dikatakan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peserta didik sekolah dasar cenderung suka bermain, suka mendemonstrasikan sesuatu, suka bekerja dalam kelompok dan menyukai sesuatu yang menarik, lucu dan baru. Oleh karena itu, jika pada saat belajar terus menggunakan media pembelajaran seperti buku dan gambar, tentunya peserta didik akan merasa jenuh dan bosan karena menganggap pembelajaran tersebut tidak menarik. Hal ini tentu saja membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar yang berujung pada hasil belajar yang tidak maksimal.

Pesatnya perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang baik dalam bidang pendidikan, guru harus dapat memanfaatkan kesempatan ini dengan baik untuk membuat media pembelajaran. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses belajar mengajar. Pembelajaran melalui video animasi akan lebih merangsang peserta didik untuk lebih fokus belajar dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Selain memberikan dampak positif bagi peserta didik, video animasi akan memudahkan guru menyampaikan informasi dengan gambaran yang lebih baik kepada peserta didik.

Melihat kondisi dan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran video animasi yang dapat membantu peserta didik terlibat dalam pembelajaran aktif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan optimal. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasikan masalah yaitu, Minimnya ketersediaan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tematik, Guru belum menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran, Minat belajar peserta didik masih rendah pada saat proses pembelajaran, dan Guru belum pernah menerapkan media pembelajaran berupa video animasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

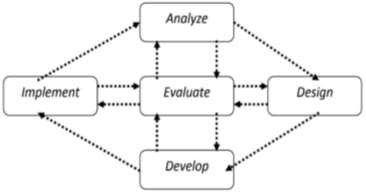
Adapun tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2, selain itu untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2. Adapun manfaat penelitian ini yaitu, bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif seperti video animasi berbasis *powtoon* demi mendukung kelancaran proses belajar mengajar di sekolah. Bagi guru, untuk mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, serta sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran video animasi untuk materi lain yang sesuai dan relevan. Bagi peserta didik, media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari. Bagi peneliti selanjutnya, melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman bagi peneliti. Selain itu hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi dalam penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran demi mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Kustandi & Darmawan (2020) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar. Video merupakan rekaman gambar hidup untuk ditayangkan atau dengan kata lain video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai suara (Limbong & Simarta, 2020). Sedangkan animasi adalah kumpulan dari gambar yang akan diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. Jadi, video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang telah disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan.

Video merupakan media yang mengandung unsur audio dan visual di dalamnya. Kedua elemen ini menjadikan media video sebagai media kompleks yang mudah dipahami. Media berbasis video adalah media yang menyajikan materi dengan unsur audio dan visual yang mengandung konsep, prinsip, prosedur, untuk membantu pemahaman suatu materi pembelajaran (Fatmawati et al., 2018). Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi karena dapat masuk melalui dua sensor indra manusia yaitu melalui mata dan telinga (Apriansyah, 2020). Sejalan dengan itu, video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran karena kaya akan informasi dan dapat menjangkau peserta didik secara langsung (Agustien et al., 2018). Menurut Wati (2016) “media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi”. Sedangkan Menurut Asyhar (2012) “media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau menguurangi waktu) yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat memanipulasi ruang (*space*)”. Menurut Ruslan (2016) “animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup”.

*Powtoon* adalah salah satu media pembelajaran berbasis *audiovisual* (Nurrita, 2018). Menurut Yulia & Ervinalisa (2017) *Powtoon* adalah perangkat lunak animasi video online yang menyenangkan, kreatif, dan mudah digunakan. Sedangkan menurut Olivia Worang et al., (2021) *Powtoon* merupakan aplikasi web berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Ini memiliki fitur menarik seperti kemampuan membuat video animasi atau presentasi yang mudah digunakan dan terlihat bagus. Sejalan dengan pendapat Astika et al., (2019) *Powtoon* adalah layanan online yang membuat presentasi bahan ajar dengan fitur animasi. Sorotan gerakan memberikan penggabungan gerakan yang ditulis secara manual, gerakan animasi, dan efek perubahan yang lebih energik serta pengaturan acara yang sangat sederhana. Selain itu, menurut Ayu et al., (2019) *Powtoon* adalah media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Serta *Powtoon* juga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk semangat peserta didik dalam belajar (Sukmanasa et al., 2020).

**METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode dalam jenis penelitian *Research and Development (R&D*). Metode penelitian dan pengembangan atau *(R&D*) ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Berdasarkan pendapat tersebut, menunjukkan bahwa penelitian pengembangan atau research and development (R&D) merupakan model penelitian yang memiliki tujuan untuk pengembangan produk yang dimulai dengan riset kebutuhan selanjutnya dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk tersebut seperti media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yaitu pada tahap analasis dalam tahapan ini, menganalisis produk, mengidentifikasikan masalah dan produk dengan sebuah target. Pola pikir terhadap produk yang akan dilakukan pengembangan. Selanjutnya tahap design pada tahapan ini peneliti mulai melakukan perancangan terhadap produk yang akan di uji coba. Selain itu akan dilakukan perancangan lembar validasi yang telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan ahli media dan ahli materi. Tahap *development* dalam tahapan ini peniti mulai proses mewujudkan perancangan sebelumnya menjadi nyata. Dimana rancangan yang sudah disusun kemudian dibentuk dan dilakukan uji validasi ahli, untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan. Lalu tahap *implementation* tahap menguji untuk membuktikan tahap produk dalam Langkah-langkah penyajian yang sedang dibuat. Dan tahap akhir yaitu, *evaluation* sebagai tahap akhir dimana hasil pengembangan produk yang dibuat berhasil dengan harapan awal atau tidak. Produk yang telah diperbaiki akan diuji coba melalui angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon terhadap produk.

**Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE**

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Analisis data kualitatif digunakan untuk menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, saran para ahli dan aspek lainnya sehingga dapat diinformasikan dan mudah dimengerti oleh orang lain.

Analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil data pengumpulan angket yang diberikan pada responden. Data angket akan dianalisis kembali agar mendapatkan ilustrasi tentang media video animasi berbasis *powtoon* yang diterapkan.

Uji coba dan validasi produk ahli media dilakukan dosen ahli media dari Universitas Pakuan, yaitu, Dian Kartika Utami, M.Kom. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 21 Juni 2023 dengan Teknik kuisioner. Instrumen kuisioner untuk ahli media terdiri dari 16 butir yaitu, Pemprograman media. Skor maksimum dari kuisioner ahli media adalah 80. Dalam tahap validasi dengan ahli media peneliti melakukan uji coba validasi hanya satu kali, karena media memenuhi syarat sebagai “sangat layak, tidak perlu revisi” dengan memiliki nilai antara 90% - 100%, yang artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai dilapangan tanpa adanya revisi.

Uji coba dan validasi produk oleh ahli bahasa dilakukan dosen ahli bahasa dari Universitas Pakuan, yaitu, Langgeng Prima Anggradinata, M.Hum. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 23 Juni 2023, proses ini dilakukan dengan Teknik kuisioner yang terdiri dari 15 butir penilaian kelayakan bahasa. Skor maksimum untuk ahli bahasa adalah 75, dalam tahap validasi dengan ahli bahasa peneliti melakukan uji coba validasi hanya satu kali, Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk pengembangan ini pada kualitas “layak, perlu direvisi seperlunya” dengan antara 75% - 89%. Yang dimana artinya produk pengembangan video animasi ini layak untuk dipakai dilapangan, namun ada beberapa yang perlu diperbaiki pada bagian-bagian yang perlu ditambahkan atau dihilangkan berdasarkan saran dan pendapat ahli bahasa, sehingga produk pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* ini dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik.

Materi pada produk diuji coba dan divalidasi oleh seorang wali kelas III dari SD Negeri Cibinong 1, yaitu Nurmawati, S.Pd. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 24 Juli 2023 dengan Teknik kuisioner. Uji coba dan validasi dilakukan dengan Teknik kuisioner yang terdiri dari 12 butir penilaian tentang aspek materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, dan tampilan materi. Dalam tahap validasi dengan ahli materi peneliti melakukan uji coba validasi hanya satu kali, karena media memenuhi syarat sebagai “sangat layak, tidak perlu revisi” dengan memiliki nilai antara 90% - 100%, yang artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai dilapangan tanpa adanya revisi.

**Tabel 4. 6 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kevalidan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Validator** | **Rata-rata Nilai** |
| Ahli Media | 100% |
| Ahli Bahasa | 80% |
| Ahli Materi | 90% |
| Rata-rata | 90% |

**Tabel 4. 7 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Validator** | **Penilaian produk video animasi secara keseluruhan** |
| Ahli Media | Sangat layak, tidak perlu direvisi |
| Ahli Bahasa | Layak, perlu direvisi seperlunya |
| Ahli Materi | Sangat layak, tidak perlu direvisi |

**Tabel 4. 8 Rekapitulasi Respons Peserta Didik Pada Penggunaan Produk Video Animasi Berbasis *Powtoon***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Responden** | **Total Skor** | **Jumlah Skor Maksimal** | **Persentase %** | **Rata-rata Persentase** |
| 1 | 49 | 50 | 98 | 90,2% |
| 2 | 41 | 50 | 82 |
| 3 | 45 | 50 | 90 |
| 4 | 48 | 50 | 96 |
| 5 | 45 | 50 | 90 |
| 6 | 44 | 50 | 88 |
| 7 | 50 | 50 | 100 |
| 8 | 46 | 50 | 92 |
| 9 | 42 | 50 | 84 |
| 10 | 45 | 50 | 90 |
| 11 | 44 | 50 | 88 |
| 12 | 48 | 50 | 96 |
| 13 | 41 | 50 | 82 |
| 14 | 44 | 50 | 88 |

**Pembahasan**

Hasil penelitian terhadap media video animasi berbasis *powtoon* pada materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 sangat layak diimplementasikan pada peserta didik kelas III SD. Hal tersebut ditunjukkan dengan media pembelajaran video animasi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran serta membuat pembelajaran terkesan menarik dan variatif. Dengan adanya media video animasi ini juga dapat meningkatkan fokus dan semangat peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, karena tampilan animasi didalamnya membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil analisis data angket ahli media yang memperoleh hasil sebesar 100%, ahli bahasa sebesar 80%, dan ahli materi sebesar 90% yang artinya berdasarkan penilaian dari ketiga ahli tersebut maka media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* ini sangat layak digunakan.

Kemudian berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap 14 peserta didik kelas III mendapatkan respons yang sangat baik, yakni dengan hasil persentase sebesar 90,2% yang artinya bahwa produk ini sangat layak digunakan. Hasil ini relevan dengan penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan *powtoon* pada topik tematik di kelas V sekolah dasar yang dilakukan oleh Harahap et al., (2023). Hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa penilaian media video animasi menggunakan *powtoon* pada topik tematik sudah sangat baik dilihat dari hasil uji validitas materi sebesar 91,7%, untuk uji validitas bahasa sebesar 89,2% dan uji validitas aspek media memperoleh sebesar 85,3% dari ketiga hasil uji validitas maka dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan baik oleh peserta didik maupun guru.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Agustien et al., 2018). Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus bisa memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Kompetensi pedagogik dan didaktik seorang guru mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik ketika belajar, maka materi akan lebih dipahami oleh peserta didik (Hidayati et al., 2019).

**SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan dari proses pengembangan dan hasil uji coba produk media video animasi berbasis *powtoon* tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *powtoon* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan video animasi berbasis *powtoon* ini dilaksanakan di SDN Cibinong 1 Kabupaten Bogor pada kelas III menggunakan model pengembangan ADDIE.

Hasil validasi pada pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 yaitu, menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat layak tanpa revisi yaitu, 100%, ahli bahasa berada pada kualifikasi layak, revisi seperlunya yaitu, 80%, ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak tanpa revisi yaitu, 90%, dan berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat layak yaitu, 90,2%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah menyatakan bahwa media video animasi berbasis *powtoon* dapat digunakan untuk peserta didik, maka berikut saran bagi peserta didik, dengan adanya keterbatasan pada media video animasi ini diharapkan peserta didik dapat mencari dari berbagai sumber lain sebagai materi tambahan seperti internet, buku, dan bertanya pada guru. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal agar menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Bagi sekolah, media pembelajaran video animasi ini dapat dijadikan pilihan media alternatif untuk memudahkan penyampaian materi saat proses pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya membutuhkan sarana yang mendukung seperti; laptop, layar proyektor, dan speaker. Dan juga diharapkan agar sekolah menyediakan alat-alat pendukung tersebut sehingga pembelajaran terkesan lebih efektif dan efisien. Bagi peneliti, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* dengan menambahkan animasi yang lebih menarik agar peserta didik lebih senang menggunakan media *powtoon*, serta hendaknya digunakan dengan sarana dan prasarana yang mendukung.

**DAFTAR RUJUKAN**

Agustien Relis, Umamah Nurul, & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi SitusPekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, *1*, 19–23.

Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, *9*(1), 9–18. https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905

Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, *2*(2), 85–96.

Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran* (Vol. 196). Referensi (GP Press Group).

Ayu, D. G., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2019). Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran Ipa Untuk Mengembangkan Karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(2), 65–74.

Fatmawati, E. , K. & S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sejarah Artikel: Influence of Video-Based Learning Media to Student Learning Outcomes. *Cakrawala Jurnal Pendidikan*, *12*(1). http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala

Kustandi, & Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed., Vol. 306). Kencana.

“Limbong Tonni,” & ’Simarta, J. (2020). *Media dan multimedia pembelajaran teori & praktik* (A. Rikki, Ed.; 1st ed., Vol. 260). Yayasan Kita Menulis.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, *03*, 171.

Olivia Worang, M., Peggie Rantung, V., Tulenan Parinsi, M., Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, J., & Teknik, F. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Kuliah Multimedia. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 1, Issue 5).

Ruslan, A. (2016). *Animasi perkembangan dan konsepnya* (Vol. 118). Ghalia Indonesia.

Sugiyono. (2016). *Metode Peneltian Kuatitatif, Kualitatif, Dan R&D* (23rd ed., Vol. 334). Alfabeta.

Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-Guru Di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, *03*(03).

Wati, R. E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran* (A. Jarot, Ed.; Vol. 152). Kata Pena.

Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam The Effect Of Powtoon Learning Media In Indonesian History Lessons In Growing Learning Motivation Of Iis Kelas X Students In 17 Batam State High School School Year. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, *2*(1), 15–24.