

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD NEGERI 165 PALEMBANG

Wulandari¹, Rury Rizhardi², Ida Suryani³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

[1real.wulandari341@gmail.com](mailto:real.wulandari341@gmail.com), [2ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id](mailto:ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id),

[3ida954321@gmail.com](mailto:ida954321@gmail.com).

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Powtoon animated video media on students' learning outcomes in the topic of local cultural diversity in Grade IV at SDN 165 Palembang. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 49 students divided into an experimental class and a control class, selected using total sampling technique. Data collection was conducted using an essay test consisting of five validated questions. The data collection techniques included administering pretests and posttests, as well as documentation of learning activities. Data analysis techniques included the Kolmogorov-Smirnov normality test, variance homogeneity test, and independent sample t-test with a significance level of 0.05. The results showed a significant difference between the posttest scores of the experimental class and the control class. The average posttest score of the experimental class was higher than that of the control class. Therefore, it can be concluded that the use of Powtoon animated video media has a positive effect on students' learning outcomes.

Keywords: *learning outcomes, local cultural diversity, powtoon media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya lokal di kelas IV SDN 165 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian berjumlah 49 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan teknik sampling total. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes uraian sebanyak lima soal yang telah divalidasi oleh ahli. Teknik pengumpulan data meliputi pemberian *pretest* dan *posttest* serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data terdiri dari uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas varians, dan uji-t dua sampel independen (*independent sample t-test*) pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai

posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Powtoon* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: hasil belajar, keragaman budaya lokal, media *powtoon*

A. Pendahuluan

Kondisi pendidikan di Indonesia yang menghadapi tantangan besar selama pandemi COVID-19 pada tahun 2021 hingga 2022. Dalam situasi tersebut, kemendikbudristek memperkenalkan kebijakan baru yang memberikan opsi kurikulum dapat diterapkan di satuan pendidikan, yaitu Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, Dan Kurikulum Merdeka, kebijakan ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan kesiapan masing-masing pendidikan (Maulida, 2022). Kurikulum merdeka, sebagai salah satu opsi, berfokus pada pengembangan profil peserta didik dan penanaman nilai-nilai yang sejalan dengan kelima sila Pancasila. Kurikulum bertujuan memberikan bekal kuat untuk siswa menghadapi kehidupan di masa depan (Safitri, Wulandari, & Herlambang, 2022).

Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan yang terkandung dalam kurikulum ini, diperlukan pengembangan metode pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran

yang direncanakan dengan baik bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi diri, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, serta keterampilan yang bermanfaat untuk diri mereka dan masyarakat (Pristiwanti, et al., 2022). Sesuai dengan pernyataan Nurkholis (Ajengtasya, 2023) bahwa pendidikan juga menjadi faktor penting dalam menentukan arah masa depan individu, dan oleh karena itu, negara memprioritaskan pendidikan dasar sebagai fondasi pengetahuan bagi anak-anak untuk menciptakan tujuan tersebut, pembelajaran yang efektif harus melibatkan berbagai elemen, seperti pendidik, peserta didik, materi, tujuan, dan media yang tepat (Kurniawati, 2021).

Era digital, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. guru perlu bijak dalam memilih media yang sesuai untuk siswa dan kondisi

sekolah. Pengetahuan yang luas tentang berbagai jenis media menjadi kunci dalam memaksimalkan pembelajaran dan menciptakan tujuan pendidikan yang diinginkan (Surayya, Prasetyaningrum, & Lailawati, 2021). Sesuai dengan pernyataan Nurkholis (Nabillah & Abadi, 2020, p. 660) Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga berhubungan langsung dengan hasil belajar peserta didik, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, media yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar. Perubahan yang signifikan dalam kurikulum juga berdampak pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS), yang kini menyatukan kedua bidang tersebut menjadi satu mata pelajaran. Tujuan pembelajaran IPAS meningkatkan keterampilan inkuiri dan pemahaman siswa terhadap diri dan lingkungan mereka (Nuryani, Maula, & Nurmeta, 2023).

Hasil observasi awal di SD Negeri 165 Palembang, pada hari Kamis tanggal 19 Desember 2024, peneliti menemukan adanya beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya

hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Proses pembelajaran masih didominasi guru menyebabkan siswa tidak aktif, enggan bertanya, dan kurang berani menyampaikan pendapat. Media pembelajaran yang digunakan juga kurang variatif karena guru hanya memanfaatkan buku siswa yang ada di sekolah. Padahal sekolah tersebut telah memiliki fasilitas proyektor yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Dari total 24 siswa kelas IV.B, hanya 13 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKTP (70) sementara 11 siswa lainnya masih berada di bawah standar tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif serta menarik dengan tujuan agar peserta didik termotivasi untuk belajar serta mengalami peningkatan hasil belajar, salah satu media yang dapat digunakan adalah media animasi *Powtoon*, *Powtoon* adalah fasilitas digital yang dapat dimanfaatkan untuk merancang dan menampilkan materi presentasi serta menyediakan dengan animasi dan hasil akhir berupa video animasi. Melalui Media pembelajaran *Powtoon* ini sangat menarik perhatian peserta

didik untuk meningkatkan keinginan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan menyenangkan. Karena materi yang disajikan dengan gambar, gerak serta suara menarik perhatian dan memudahkan memahami materi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan topik peneliti yang telah dilakukan oleh (Miudi & Supriansyah, 2023) menunjukkan penggunaan media pembelajaran animasi *powtoon* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 01. Hasil uji-t dalam penelitian tersebut menunjukkan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($3,988 > 1,685$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media *Powtoon* dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 165 Palembang”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah *quasi experimental*. Peserta dari penelitian ini ialah seluruh kelas IV SD Negeri 165 Palembang. Teknik pemilihan sampel ialah teknik *sampling total*. *Sampling total* merupakan metode pemilihan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai bagian dari sampel (Sugiyono, 2021). Maka dari itu, peneliti memilih teknik ini karena menyesuaikan dengan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan penerapan pengacakan penuh dalam penentuan kelas eksperimen dan kontrol. Sampel penelitian ini sebanyak 49 siswa mencakup 25 siswa kelas IVA kelompok kontrol dan 24 siswa kelas IVB kelompok eksperimen.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan memanfaatkan sistem konfigurasi *Nonequivalent Control Group Design*. Untuk penelitian ini, terdapat dua kategori, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing diberi *pretest* juga *posttest*.

Tabel 1. Rancangan Studi

Group	Variabel Bebas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X	O ₁	O ₂

Kontrol		O ₃	O ₄
---------	--	----------------	----------------

Pada riset ini, faktor yang dimodifikasi ialah pemakaian sarana pembelajaran animasi *powtoon*, sementara variabel yang diamati ialah hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) perlakuan. Di kelas eksperimen, siswa diberikan tindakan media animasi *powtoon*. Pada kajian ini, data didapatkan dari penggunaan teknik dokumentasi dan instrumen berupa uraian. Tujuan dari penggunaan instrument tes ialah mengukur tingkat prestasi akademik siswa. Instrument divalidasi oleh validator ahli sebelum dilakukan penelitian.

Berdasarkan uji coba instrument menggunakan IBM SPSS *Statistic 26* pada instrument soal dari 10 pertanyaan yang diujicobakan, 10 soal valid dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Instrumen
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.846	10

Teknik analisis uji reliabilitas menggunakan IBM SPSS *Statistic 26* menunjukkan hasil Cronbach's Alpha sebanyak $0,846 > 0,404$ sehingga instrument dinyatakan reliabel

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian mengimplikasikan dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda yaitu kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional dan kelompok eksperimen untuk mempelajari IPAS mengenai keragaman budaya lokal dengan penggunaan media animasi *powtoon*. Didapatkan statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok menggunakan IBM SPSS *Statistic 26* pada tabel berikut :

Tabel 3. Statistik Deskriptif

Group Statistics					
		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	<i>Posttest</i> Eksperimen	24	84.38	6.106	1.246
	<i>Posttest</i> Kontrol	25	64.92	5.873	1.175

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif, diperoleh nilai *posttest* eksperimen setelah perlakuan adalah 84,38 sedangkan kelas kontrol sebesar 64,92.

Tabel 4. Uji Normalitas

Test Of Normality				
		Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	.154	24	.148
	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	.149	24	.177
	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	.152	25	.141
	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	.107	25	.200

Dapat dilihat pada tabel diatas hasil perhitungan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* diketahui hasil signifikan pretest dan posttest kedua kelompok sig. < 0,05, dinyatakan data berdistribusi normal. Analisis homogenitas dilakukan dengan mengacu pada tabel 5 ini.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.018	1	47	.839

Levene Statistic digunakan pada tabel 5 menunjukkan hasil nilai sig. 0.839 > 0,05. Karena itu, variasi dalam data kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan homogenitas atau kesamaan varian. Setelah melakukan analisis uji prasyarat, Langkah akhir ialah pengujian hipotesis (Uji-t) menggunakan IBM SPSS *Statistic* 26. *Independent sampel t-test* digunakan dalam membanding dua kelompok tidak berkaitan dan berpasangan, berdasarkan Kesimpulan, penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel yang berbeda sebagai subjek penelitian.

Tabel 6. Uji Hipotesis (uji-t)

Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
.893	11.368	47	.000	19.455	1.711	16.012	22.898
	11.359	46.697	.000	19.455	1.713	16.009	22.901

Diketahui hasil perhitungan kedua kelompok memiliki sig. (2-tailed) 0,000 < 0,025, maka H_0 dikoreksi dan H_a disetujui. Maka penelitian ini dinyatakan adanya pengaruh media animasi powtoon terhadap hasil belajar IPAS pada murid dikelas IV SD Negeri 165 Palembang.

Tabel 7. Group Statistic

Group Statistics					
		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	24	84.38	6.106	1.246
	Posttest Kontrol	25	64.92	5.873	1.175

Dapat diinterpretasikan bahwa adanya perbedaan pada rata-rata nilai prestasi belajar murid setelah menggunakan sarana pembelajaran animasi powtoon mata pelajaran IPAS

topik keragaman budaya lokal, jika dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran kelas konvensional, menunjukkan hipotesis rata-rata jumlah pembelajaran penggunaan media animasi powtoon sebesar 84,38 sedangkan metode pembelajaran konvensional sebesar 64,92.

D. Kesimpulan

Pada perhitungan analisis data dari hasil pembahasan, dapat lebih kecil dari 0,025. Hal itu membuktikan adanya pengaruh signifikan terhadap kelompok kontrol dengan eksperimen menggunakan sarana belajar animasi powtoon terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 165 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. (2023). Peningkatan Minat Belajar Ips Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70. Doi: <https://doi.org/10.55115/Edukasi.V4i1.3023>

Ajengtasya, A. T. (2023, Oktober). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Kwadungan Lor Padas. *Education And Learning Of Elementarschool (Eles)*, 03(03), 1-5. Retrieved From

<https://www.ejournal.stkipmoderang.ac.id/index.php/Eles/article/view/798/322>

- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Perkumpulan Ruman Cemerlang Indonesia (Prci).
- Andini, S. R., Putri, V. M., & Fitria, Y. (2022, Februari). Prinsip – Prinsip Dasar Dalam Penilaian Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 298-307. Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i1.1932>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, Oktober). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Seminar Nasional Pendidikan, Fkip Unma*, 4, 76-83. Retrieved From <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/Semnasfkip/article/view/781/589>
- Anggraini, N., Rizhardi, R., & Suryani, I. (2022, November). Keefektifan Media Audio Visual Materi Dasar-Dasar Atletik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vsdn 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4963-4972. Doi: <https://doi.org/10.31004/jpd.k.V4i6.8990>
- Anjarsari, E., Dwi, D. F., & Wahid, A. A. (2020, Oktober). Pengembangan Media Audiovisual *Powtoon* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50. Doi: <https://doi.org/10.26594/jmpm.V5i2.2084>

- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023, Juni). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Di Sdn 4 Purwawinangun. *Jurnal Imliah Pgsd Stkip Subang*, 09(02), 6230-6238.
Doi:<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1270>
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022, Maret). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 2(1), 1-13.
Doi:<https://doi.org/10.53299/Jagomipa.V2i1.136>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023, Januari). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Student Reseach*, 1(2), 1-17.
Doi:<https://doi.org/10.55606/Jsr.V1i2.938>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023, Maret). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi media Pembelajaran. *Journal Of Student Research(Jsr)*, 1(2), 01-17. Retrieved From <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938/733>
- Fatmawati, N. L. (2021, Juni). Pengembangan Video Animasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasardi Masa Pandemi. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65-77.
Doi:<https://doi.org/10.24090/Insan.V26i1.4834>
- Fitriani, N. (2021, September). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kagawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199-205.
Doi:<https://doi.org/10.31764/Paedagogia.V12i2.4956>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hera, T. (2020, April). Fungsi Tari Tanggai Di Palembang. *Jurnal Seni Drama Tari Dan Musik*, 3(1), 64-77. Retrieved From <https://journal.unesa.ac.id/index.php/geter/article/view/7849/3673>
- Husna, K., & Supriyadi. (2023, Desember). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981-990.
Doi:<https://doi.org/10.37680/Almikhraj.V4i1.4273>
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R., & Ngalu, R. (2023, Oktober). Pentingnya Penggunaan Teknologiinformasi Dan Komunikasi Dalam Menunjang Pembelajaran Sekolah Dasa. *Jurnal Pendidikan*

- Dan Pembelajaran*, 4(2), 2149-2158.
Doi: <https://doi.org/10.62775/Edukasia.V4i2.559>
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2023). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: Noerfikri.
- Kurniawati, W. (2021, Juni). Desain Perencanaan Pembelajaran. *An-Nur*, 7(1), 1-10. Retrieved From <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/18/32>
- Lestari, D., & Hudaidah. (2021, Juni). Makna Nilai Budaya Masyarakat Palembang Pada Busana Aesan Gede. *Jurnal Humanitas*, 7(2), 57-68.
Doi: <https://doi.org/10.29408/Jhm.V7i2.3350>
- Luciani, R., & Malihah, E. (2020, Januari S/D Juni). Analisis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Rumah Limas Di Sumatera Selatan. *Indonesia Journal Of Sociology, Education And Development*, 2(1), 1-9.
Doi: <https://doi.org/10.52483/Ijse.d.V2i1.16>
- Marcela, O., Akhbar, M. T., & Surmilasari, N. (2022, Januari S/D April). Pengaruh Video Interaktif *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas Iv Sd Negeri 65 Palembang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 743-754.
Doi: <https://doi.org/10.31004/Irje.V2i2.313>
- Mardicko, A. (2022, Agustus). Belajar Dan Pembelajaran. *Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(4), 5482-5492.
Doi: <https://doi.org/10.31004/Jpd.k.V4i4.6349>
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130-138.
Doi: <https://doi.org/10.51476/tarbawi.V5i2.392>
- Miudi, I. A., & Supriansyah. (2023, Maret). Pengaruh Media Video Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajarmatematika Kelas Iv Sdn Pejaten Timur 01. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 372-379.
Doi: <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i1.1670>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020, Desember). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c), 659-663. Retrieved From <https://journal.unsika.ac.id/sesiomadika/article/view/2685/1908>
- Nizamuddin, Azan, K., Anwar, K., Ashoer, M., Nuramini, A., Dewi, I., Sumianto. (2021). *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Riau: Dotplus.
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023, Mei S/D Juli). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
Doi: <https://doi.org/10.51494/Jpdf.V4i2.952>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit Unm.

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022, Desember). Pengertian Pendidikan. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 4(6), 7911-7915. Doi:<https://doi.org/10.31004/Jpd.k.V4i6.9498>
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Rinda Fauzian.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *Basicedu*, 6(4), 7076-7086. Doi:<https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i4.3274>
- Sari, P. K., & Hanif, M. (2023, Desember). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn Tambakrejo Magetan. *Journal Of Scientech Research And Development*, 5(2), 2528-6226. Doi:<https://doi.org/10.56670/Jsrds.V5i2.175>
- Septiana, A. N., & Winangun, M. A. (2023, April). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54. Retrieved From File:///C:/Users/User/Downloads/3479-7788-1-Pb.Pdf
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah, Rahmawati, I., Tantu, Y. R., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S., Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas)*. 2023: Yayasan Kita Menulis.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Ekonomi*, 8(1), 65-72. Doi:<http://dx.doi.org/10.24127/P.ro.V8i1.2868>
- Surayya, A., Prasetyaningrum, A., & Lailawati. (2021, Desember). Pendampingan Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sederhana Untuk Meningkatkan Creativity Quotien. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 159-169. Doi:<https://doi.org/10.29408/Ab.V2i2.4172>
- Tuti, K., & Ninawati, M. (2022, Desember). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Pkn Materi Hak Dan Kewajiban Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Journal Of Elementary School*, 5(2), 298-304. Doi:<https://doi.org/10.31539/Joes.V5i2.4303>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023, Januari-Februari). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928-3936. Doi:<https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>

Wulandari, I. F., Sholeh, K., & Syaflin, S. L. (2023, Juli). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd Negeri 165 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 9(2), 5841-5853. Doi:<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1342>