

Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan melalui Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Siswa Kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang Tahun Pembelajaran 2022/2023

Dwi Sofyanur Setianto^{*1}, Mustamiroh², Rosita Putri Rahmi Haerani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mulawarman

Abstract: Penelitian ini latarbelakang oleh rendahnya hasil belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada siswa kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang tahun pembelajaran 2022/2023. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan melalui media pembelajaran berbasis Powtoon pada siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V berjumlah 37 siswa dan objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan melalui media pembelajaran berbasis Powtoon. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rata-rata, persentase dan grafik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan melalui media pembelajaran berbasis powtoon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada penilaian pra siklus sebesar 59,05 dengan ketuntasan berjumlah 9 orang (24,32%). Pada siklus I nilai rata-rata menjadi 69,86 dengan ketuntasan berjumlah 16 orang (43,24%). Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 77,70 dengan ketuntasan berjumlah 30 orang (81,08%). Peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I adalah 18,31% dan peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus II adalah 31,58%.

Article History:

Received: 28-01-2024

Accepted: 04-02-2024

Keywords:

Hasil Belajar IPS,
Peristiwa Kebangsaan
Masa Penjajahan,
Media Pembelajaran
Berbasis *Powtoon*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan utama untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kepribadian. Sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alenia ke empat yang tertulis "Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap Bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial". Alenia ke empat memiliki makna untuk mendorong bangsa Indonesia menghasilkan generasi yang berfikir baik dan benar dalam kehidupannya. Oleh karena itu salah satu cara yang tepat adalah dengan membangun sumber daya manusia melalui pendidikan yang merata dan layak bagi seluruh masyarakat Indonesia.

Sholichah (2018) menjelaskan pendidikan adalah proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru ke arah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang nantinya berguna daftar untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi. Lebih lanjut dijelaskan oleh Komariya et al., (2021) bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang di cita-citakan dan berlangsung terus menerus. Dari sudut pandang Negara Pemerintah Indonesia memasukan pengertian dari pendidikan ke dalam Undang-Undang guna mencerminkan kepada seluruh masyarakat Indonesia bahwa pendidikan sangat penting bagi kemajuan sumber daya manusia di suatu negara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tertulis bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pernyataan yang tertulis di Undang-Undang secara tidak langsung menjelaskan bahwa suatu pendidikan itu sangat penting bagi anak-anak agar memiliki sikap dan pengetahuan yang baik. Sikap dan pengetahuan yang baik didapatkan dengan proses belajar dan pembelajaran yang baik pula. Salah satu kunci sukses tersebut yaitu adanya pendidik yang ahli dalam proses belajar dan pembelajaran. Baharun (2018) menyatakan guru adalah pendidik yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi peserta didik dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin. Untuk dapat benar-benar menjadi pendidik, seorang guru berperan tidak cukup hanya dengan menguasai bahan pelajaran, tetapi juga harus tahu nilai-nilai apa yang dapat disentuh oleh materi di mata pelajaran yang akan diberikan kepada para siswa sehingga proses pembelajaran yang diberikan dapat mudah diterima oleh seluruh siswa.

Berkaitan dengan uraian tersebut pemberian materi di mata pelajaran harus sangat di pahami oleh setiap guru saat melaksanakan proses pembelajaran karena penguasaan materi oleh guru menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas dapat lebih efektif dan lebih optimal. Selain faktor penguasaan materi oleh guru hal yang membuat pembelajaran menjadi efektif adalah metode yang akan digunakan pada setiap mata pelajaran yang diterapkan (Sanda & Amon, 2019). Metode yang paling sering digunakan oleh para guru adalah metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang umumnya hanya dilakukan dengan penyajian materi melalui penjelasan lisan oleh seorang guru kepada muridnya. Metode ceramah masih sangat relevan diterapkan pada proses pembelajaran jika dipadukan dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak dipungkiri lagi. Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dari sebuah pembelajaran dan tentunya lebih memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hidayah (2021) media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Perkembangan menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang cenderung bermain sambil belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Lebih lanjut dikemukakan oleh Sanjaya (2018) menyatakan bahwa penggunaan media

dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat (Warman et al., 2021). Contohnya dari media audio visual yang dapat digunakan saat pembelajaran seperti, film bersuara, video animasi, dan *sound slide*. Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu inovasi yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran.

Mata pelajaran yang diajarkan memiliki tujuannya masing-masing demi mempersiapkan peserta didik terjun di dalam masyarakat (Haerani et al., 2023). Salah satu mata pelajaran yang dapat membekali peserta didik untuk terjun ke dalam kehidupan masyarakat yaitu mata pelajaran IPS. Sebagai mata pelajaran di sekolah, salah satu tujuan dari pembelajaran IPS menurut Permendiknas Dasar RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial selanjutnya disebut IPS. IPS adalah mata pelajaran yang mengajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Memperkenalkan peserta didik kepada pengetahuan tentang kehidupan bermasyarakat secara sistematis. Mata pelajaran IPS pada dasarnya bukanlah pelajaran yang sulit karena pelajaran ini berkaitan langsung dengan kehidupan kita. Namun pada saat ini masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dengan pembelajaran IPS terutama peserta didik Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, sebagai guru Sekolah Dasar harus mampu mengetahui dan memahami bagaimana karakteristik peserta didik dan strategi yang perlu dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS. Seorang guru harus mampu merancang strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik yang termasuk di dalamnya memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat menjamin efisien belajar.

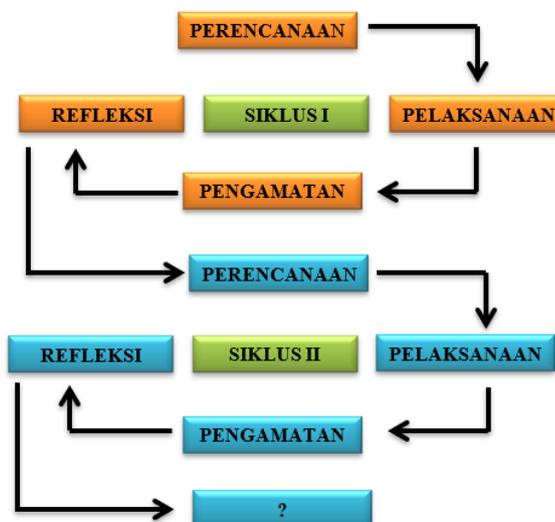
Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 004 Sungai Kunjang diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah sangat bagus akan tetapi masih kurang efektif terutama di pembelajaran IPS. Pada saat pembelajaran IPS berlangsung guru hanya melakukan kegiatan menerangkan materi pembelajaran setelah itu melakukan tanya jawab untuk siswanya tanpa adanya perubahan dan perkembangan strategi pembelajaran, bahkan guru juga jarang menggunakan media pembelajaran pada materi IPS, dengan cara seperti itu siswa terkadang cepat merasa bosan dalam belajar, ketika siswa merasakan bosan dalam belajar maka terbentuk rasa malas dalam melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut sangat berdampak terhadap penurunan nilai atau hasil belajar siswa, ini dibuktikan dengan data pra siklus hasil belajar kelas V hanya 24,32% yang memenuhi standar nilai KKM 75, dengan rincian sebagai berikut: jumlah siswa kelas V yaitu 37 siswa dan hanya 9 siswa yang tuntas mencapai KKM, sedangkan 28 siswa tidak tuntas.

Dari fakta penilaian tersebut, hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 007 Sungai Kunjang masih tergolong rendah. Hal ini mengakibatkan perlu adanya peningkatan hasil belajar siswa di kelas tersebut. Penyampaian materi muatan IPS perlu adanya inovasi media pembelajaran yang digunakan agar siswa dapat memaksimalkan berbagai macam indera yang dimiliki dan aktif mengikuti proses pembelajaran serta mendapat pengalaman baru dalam belajarnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar yang baru dalam peserta didik adalah media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Media pembelajaran berbasis *Powtoon* merupakan program aplikasi yang dijalankan secara *online* dan sebagai aplikasi pembuat video animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Syafitri et al., (2018) menyatakan bahwa *Powtoon* adalah sebuah perangkat lunak animasi berbasis Website yang memungkinkan guru membuat presentasi animasi dengan cepat dan mudah. *Powtoon* mempunyai kelebihan yaitu mudah untuk digunakan membuat video terutama animasi-animasi yang membuat siswa tertarik untuk belajar dan memperhatikan (Suprianti, 2020). Lebih lanjut dijelaskan oleh Buchori dan Cintang (2018) menyatakan bahwa siswa lebih menyukai video daripada teks saja dalam pembelajaran. *Powtoon* dapat menampilkan materi video yang dilengkapi dengan animasi yang dapat memudahkan siswa memahami materi karena media pembelajaran animasi *Powtoon* ini dapat memaksimalkan indera pendengaran dan penglihatan sehingga pemikiran kreatif siswa muncul bersamaan. Melalui pemanfaatan media animasi yang dibuat dengan konsep penuh warna menggunakan *Powtoon* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang melibatkan pengamatan objek dengan metodologi tertentu untuk memperoleh data guna meningkatkan kualitas di berbagai bidang (Abdillah, 2021). Tindakan dalam PTK dilakukan oleh guru untuk mengelola kegiatan belajar mengajar. Tujuan penelitian adalah meningkatkan hasil belajar melalui implementasi media pembelajaran *Powtoon* dan secara keseluruhan memperbaiki keterampilan mengajar guru. Dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2022/2023 di SD Negeri 004 Sungai Kunjang dengan subjek guru dan siswa kelas V. Hasil Pra Siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM. Objek penelitian adalah pemahaman pengetahuan IPS melalui media *Powtoon*. Penelitian ini mengikuti dua siklus yang direncanakan sesuai konsep Kemmis dan Taggart (2009), dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap pelaksanaan tindakan dan pengamatan dilakukan bersamaan karena keduanya tidak dapat dipisahkan. Jumlah siklus dalam PTK disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi, dan gambaran konsep PTK oleh Arikunto (2021) digunakan sebagai panduan.



Gambar 1. Bagan Hubungan Komponen PTK

Sumber: Alur PTK Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2021)

Penelitian ini mengikuti empat tahap, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan analisis data atau refleksi. Tahap perencanaan melibatkan penetapan materi, RPP dengan media Powtoon, persiapan materi dan soal evaluasi, serta lembar observasi. Guru melibatkan media Powtoon dalam kegiatan belajar mengajar, dengan fleksibilitas dan keterbukaan terhadap perubahan. Observasi dilakukan oleh guru sebagai observer selama pembelajaran, dengan refleksi pada siklus II untuk menilai peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes, dan dokumentasi, dengan lembar observasi guru dan siswa serta tes hasil belajar siswa sebagai instrumen. Observasi guru mencakup pembukaan hingga penutupan, penggunaan media ajar dan Powtoon, sedangkan observasi siswa melibatkan perhatian pada guru, kemampuan bertanya, partisipasi aktif, kerja sama kelompok, dan penyelesaian tugas individu. Analisis data mencakup teknik kualitatif dan kuantitatif, dengan hasil disajikan secara verbal dan angka, menggunakan rata-rata, persentase, dan peningkatan hasil belajar sesuai dengan teori yang ada.

Hasil belajar siswa bersumber dari hasil tes yang dikerjakan siswa setiap di akhir pertemuan. Peneliti akan memperoleh data hasil belajar masing-masing siswa dengan menghitung jumlah soal-soal yang di beri skor setiap butir soal atau di jumlah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\sum x}{\sum s}$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor

$\sum s$ = Jumlah soal

Kemudian hasil tersebut dicari nilai rata-ratanya menggunakan rata-rata hitung. Winami, (2018:96) menyatakan bahwa rata-rata yang sering disebut dalam bahasa Inggris *mean* adalah suatu ukuran dari lokasi sentral. Rata-rata yang sering digunakan sehari-hari sehingga orang awan paham arti kata ini. Rata-rata yang kita kenal seperti rata-rata biasa disebut sebagai rata-rata hitung. Rumus untuk nilai rata-rata sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai

N = Jumlah Subjek

Selanjutnya nilai rata-rata dibandingkan dengan nilai KKM. Perbandingan nilai rata-rata dengan KKM menunjukkan tingkat keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kriteria yang digunakan sebagai acuan dalam mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kriteria
92-100	Sangat Baik
83-91	Baik
75-82	Cukup
67-74	Kurang
≤66	Sangat Kurang

Sumber : Zaenal Aqib, (dalam Sahputra, 2018:44)

Persentase

Persentase dapat digunakan untuk melihat dan mengetahui hasil belajar peserta didik dalam bentuk persen dari setiap siklus, adapun rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar berguna untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini mengalami perubahan yang baik. Untuk perumusan peningkatan hasil belajar sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase Peningkatan

Posrate = Nilai Sesudah Diberi Tindakan

Baserate = Nilai Sebelum Diberi Tindakan

Indikator Keberhasilan

Pencapaian penelitian dinilai dengan menggunakan indikator keberhasilan, di mana tolak ukurnya adalah peningkatan hasil belajar dan perbaikan perilaku peserta didik. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk IPS kelas V di SDN 004 Sungai Kunjang adalah nilai 75, di mana peserta didik dianggap tuntas jika nilai mereka ≥ 75 . Keberhasilan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas diukur secara klasikal, di mana berhasil jika 75% peserta didik dari kelas yang diteliti memperoleh nilai ≥ 75 , sesuai dengan KKM yang ditetapkan.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, peneliti sudah pernah melakukan pembicaraan dan observasi bersama wali kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang, dinyatakan bahwa dalam penilaian mata pelajaran IPS masih banyak peserta didik mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Untuk mendalami proses penilaian sebelumnya, peneliti kembali melaksanakan tes penilaian evaluasi pra siklus untuk mengetahui kondisi awal penilaian peserta didik. Seperti yang disebutkan oleh wali kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang, masih banyak peserta didik yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) IPS yang ditetapkan sekolah yaitu >75 . Hal ini diperkuat dengan hasil tes evaluasi pra siklus.

Berikut adalah tabel hasil evaluasi pra siklus kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang :

Tabel 2. Hasil Belajar IPS Pra Siklus

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
≥ 75	9	24,32%	Tuntas
≤ 75	28	75,68%	Tidak Tuntas
Rata-Rata	59,05		

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel analisis hasil evaluasi pra siklus dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada pra siklus berjumlah 59,05 dengan ketuntasan peserta didik berjumlah 9 orang (24,32%) dan peserta didik yang belum tuntas berjumlah 28 orang (75,68%). Selanjutnya, dalam hal Tingkatan Kategori Ketuntasan Belajar tersebut, tingkatan capaiannya dikategorikan sangat rendah belum mencapai tahap ketuntasan secara klasikal yang telah ditetapkan yaitu $\geq 75\%$ Aqib, (dalam Sahputra, 2018). Berdasarkan hal tersebut,

selanjutnya peneliti melakukan tahap tindakan siklus I untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon.

Siklus I

Penelitian tindakan kelas dimulai dengan tahap perencanaan yang melibatkan penyusunan RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran Powtoon, serta persiapan alat ukur seperti LKPD dan lembar observasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua pertemuan dengan durasi 2 x 35 menit. Materi pembelajaran Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dijelaskan guru melalui media Powtoon, diikuti pembentukan kelompok belajar, pemberian LKK, dan kegiatan diskusi. Presentasi hasil diskusi kelompok dinilai oleh guru, diikuti dengan pemberian tes evaluasi hasil belajar kepada siswa. Setiap pertemuan diawali dengan kegiatan rutin, pengenalan materi, dan berdoa bersama, serta diakhiri dengan evaluasi hasil belajar dan himbauan untuk menjaga kesehatan. Siklus II dilaksanakan dengan langkah-langkah serupa, mempertahankan kegiatan awal, inti, dan penutup dengan penekanan pada penguatan hasil diskusi dan evaluasi hasil belajar siswa. Berikut hasil penilaian IPS peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada siklus I:

Tabel 3. Hasil Penilaian IPS Peserta Didik Pada Siklus I

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
≥75	16	43,24%	Tuntas
≤75	21	56,76%	Tidak Tuntas
Peningkatan Hasil Belajar	21,35%		
Rata-Rata	69,86		

Berdasarkan hasil belajar IPS peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada siklus I dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 65,34 dengan jumlah peserta didik tuntas berjumlah 16 orang (43,24%) dan jumlah peserta didik tidak tuntas sebesar 27 orang (56,76%) dalam hal ini peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I sebesar 21,35%.

Hasil observasi yang dilakukan selama siklus I terdiri dari hasil observasi guru dan peserta didik. Pengamatan ini dilakukan setiap pertemuan dan berlangsung dari awal hingga akhir pertemuan. Instrumen yang digunakan pada saat observasi ini adalah lembar observasi aktivitas guru yang telah dibuat sebelumnya pada tahap perencanaan. Lembar observasi ini digunakan untuk menilai kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru yaitu pada kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berikut hasil aktivitas guru menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Tahap Penilaian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Predikat
Siklus I	Pertama	36	60%	Cukup
	Kedua	39	65%	Cukup
Rata-Rata		37,5	62,5%	Cukup

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pertemuan dan kedua diperoleh nilai rata-rata 37,5 dengan persentase 62,25%. Instrumen yang digunakan pada saat melakukan observasi aktivitas peserta didik yaitu lembar observasi aktivitas peserta didik yang telah dibuat sebelumnya pada tahap perencanaan. Observasi aktivitas peserta didik dilakukan setiap pertemuan dan penilaian observasi ini dilaksanakan

oleh wali kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang. Berikut hasil aktivitas peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis Powtoon pada siklus I

Tabel 5. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I

No	Aktivitas Peserta Didik	Siklus I		Jumlah	Persentase
		PB 1	PB 2		
1	Kesiapan peserta didik ketika pembelajaran akan dimulai.	85	96	181	61,15%
2	Melakukan diskusi dengan anggota kelompoknya.	83	105	188	63,51%
3	Menyimak presentasi kelompok	84	107	191	64,53%
4	Mengungkapkan pendapat berdasarkan informasi hasil diskusi	89	106	195	65,88%
5	Melakukan diskusi dengan dengan anggota kelompoknya untuk mendapatkan kesimpulan	86	102	188	63,51%
Jumlah skor yang diperoleh		427	516	943	63,78%

Berdasarkan aktivitas peserta didik pada siklus I maka dapat di simpulkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama dan kedua diperoleh jumlah nilai 943 dengan persentase 63,78%. Berdasarkan nilai hasil observasi peserta didik yang didapatkan pada siklus I dapat dikatakan masih kurang maksimal dikarenakan masih banyak peserta didik mendapatkan nilai yang cukup rendah pada setiap indikator penilaian yang ada pada lembar aktivitas peserta didik. Berdasarkan hasil tindakan kelas yang dilaksanakan maka didapatkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan tindakan berikutnya, hal ini sebagai upaya keberhasilan dalam tindakan yang akan datang. Berikut hal-hal yang dapat dijadikan acuan untuk mempertahankan keunggulan dan memperbaiki kekurangan dalam penelitian tindakan kelas ini.

Tabel 5. Tahap Refleksi Siklus I

No	Kendala	Penyelesaian
1	Kurangnya kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas, terlihat dari kurangnya guru untuk memulai pembelajaran, melaksanakan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.	Guru harus berlatih dan belajar terkait dalam pengkondisian kelas, agar kondisi kelas kondusif dan menciptakan motivasi belajar peserta didik.
2	Kemampuan guru di kelas dalam menyampaikan pembelajaran sudah cukup baik, hal ini sesuai dengan kegiatan di RPP namun guru kurang memberikan motivasi saat belajar sehingga peserta didik kurang semangat dalam bertanya ataupun menjawab pertanyaan.	Penyampaian materi harus lebih menarik lagi dapat terletak dan bahasa yang digunakan harusnya disesuaikan kembali dengan usia peserta didik di sekolah dasar.
3	Kurangnya kemampuan guru membimbing kelompok dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran ada beberapa peserta didik yang tidak aktif .	Guru harusnya lebih tegas untuk menegur jika ada peserta didik yang tidak bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.
4	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> memiliki standar spesifikasi komputer/laptop yang mendukung dalam penggunaannya. Sehingga pada saat penerapan dalam proses pembelajaran video animasi yang ditampilkan masih kurang maksimal dikarenakan <i>device</i> yang digunakan	Guru mencari solusi terkait permasalahan dalam standar spesifikasi yang mendukung penggunaan media <i>Powtoon</i> . Dalam hal ini guru mencoba menggunakan <i>device</i> laptop dengan spesifikasi yang lebih tinggi.

No	Kendala	Penyelesaian
	masih di bawah RAM 2 GB.	
5	Nilai hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75, dengan persentase ketuntasan secara klasikan pada siklus I hanya mencapai 43,24%.	Nilai rata-rata yang diperoleh masih dinilai kurang, dengan persentase hanya 43,24% sehingga diperlukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan perencanaan dengan memperbaiki hasil refleksi dari siklus I, menyusun RPP, materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan, dan media pembelajaran Powtoon. Selain itu, peneliti menyiapkan alat ukur seperti LKK, lembar observasi guru dan siswa, serta lembar evaluasi penilaian peserta didik. Pada tahap pelaksanaan siklus II, kegiatan belajar mengajar terdiri dari dua pertemuan, masing-masing berdurasi 2 x 35 menit. Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan disampaikan guru melalui Powtoon, diikuti pembentukan kelompok belajar, pemberian LKK, dan kegiatan diskusi. Setelah kelompok presentasi, guru memberikan penilaian dan penguatan hasil diskusi, dilanjutkan dengan pembagian tes evaluasi hasil belajar. Setiap pertemuan diawali dengan kegiatan awal, inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup yang mencakup evaluasi hasil belajar serta himbauan untuk menjaga kesehatan. Rincian kegiatan pertemuan pertama dan kedua pada siklus II mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup, dengan fokus pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat dan sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda.

Berikut hasil penilaian IPS peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada siklus I:

Tabel 6. Hasil Penilaian Peserta Didik Pada Siklus II

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
≥75	30	80,08%	Tuntas
≤75	7	18,92%	Tidak Tuntas
Peningkatan Hasil Belajar	31,58%		
Rata-Rata	77,7		

Berdasarkan hasil belajar IPS peserta didik melalui media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada siklus II dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus II pertemuan pertama dan kedua diperoleh jumlah nilai rata-rata 77,7 dengan peserta didik yang tuntas 30 orang (80,08%) dan jumlah peserta didik yang belum tuntas adalah 7 orang (18,92%). Dalam hal ini peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus II sebesar 31,58%.

Hasil observasi selama siklus II terdiri dari evaluasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik dalam setiap pertemuan. Pengamatan dilakukan dari awal hingga akhir setiap pertemuan, dengan fokus pada aktivitas guru. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, yang mencakup penilaian terhadap kegiatan pembelajaran seperti pembukaan, inti, dan penutup kelas. Berikut hasil aktivitas guru menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Tahap Penilaian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Predikat
Siklus II	Pertama	45	75%	Baik
	Kedua	51	85%	Baik
Rata-Rata		48	80%	Baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pertemuan pertama dan kedua diperoleh jumlah skor 48 dengan persentase 80%. Hasil penilaian aktivitas guru pada siklus II menunjukkan perbaikan dan peningkatan yang baik dari hasil siklus sebelumnya yaitu pada siklus I. Selanjutnya, hasil aktivitas peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II

No	Aktivitas Peserta Didik	Siklus I		Jumlah	Persentase
		PB 1	PB 2		
1	Kesiapan peserta didik ketika pembelajaran akan dimulai.	120	122	242	81,76%
2	Melakukan diskusi dengan anggota kelompoknya.	117	119	236	79,73%
3	Menyimak presentasi kelompok	122	125	247	83,45%
4	Mengungkapkan pendapat berdasarkan informasi hasil diskusi	116	117	233	78,72%
5	Melakukan diskusi dengan anggota kelompoknya untuk mendapatkan kesimpulan	116	115	231	78,04%
Jumlah skor yang diperoleh		591	598	1.189	80,34%

Berdasarkan aktivitas peserta didik diatas maka dapat di simpulkan bahwa nilai hasil observasi aktivitas peserta didik di silus II mengalami perbaikan dan peningkatan. Pada siklus II ini pertemuan pertama dan kedua diperoleh jumlah nilai skor 1.189 dengan persentase 80,34%. Berdasarkan hasil tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siklus II, hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus II terdapat 30 peserta didik yang tuntas dengan persentase 80,08% yang mencapai KKM yaitu 75. Dengan hasil ketuntasan tersebut penelitian tindakan kelas ini sudah mencapai hasil yang diharapkan yaitu mencapai angka dari indikator keberhasilan yaitu 75% secara klasikal.

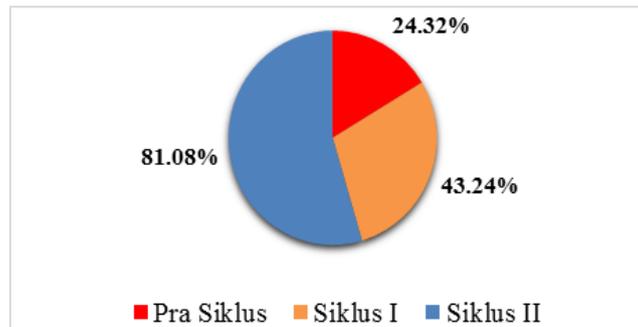
Hasil Tindakan

Pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka dapat diperoleh data hasil rekapitulasi penilaian peserta didik pada siklus. Berikut tabel rekapitulasi hasil penilaian peserta didik kelas V SD Negeri 007 Sungai Kunjang menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Didik

Tahap Penelitian	Tuntas	Belum Tuntas	Rata-Rata	Persentase	Tingkat Keberhasilan
Pra Siklus	9	28	59,05	24,32%	Tidak Berhasil
Siklus I	16	21	69,86	43,24%	Tidak Berhasil
Siklus II	30	7	77,70	80,08%	Berhasil

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian peserta didik di atas maka dapat disimpulkan pada kondisi awal pra siklus nilai rata-rata 59,05 dengan peserta didik yang tuntas 9 orang (24,32%). Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 69,86 dan ketuntasan peserta didik berjumlah 16 orang (43,24%). Pada siklus II nilai rata-rata berjumlah 77,70 dan ketuntasan peserta didik meningkat menjadi 30 orang (81,08%) dan hasil tersebut telah mencapai target dari indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Hasil rekapitulasi ini juga dapat dilihat melalui diagram lingkaran. Berikut diagram lingkaran peningkatan hasil belajar peserta didik dari setiap siklus yang telah diselesaikan.



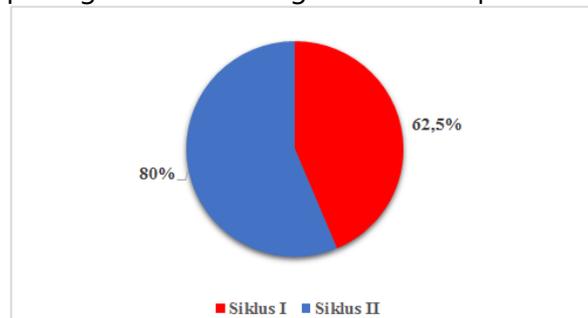
Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka dapat di peroleh data hasil rekapitulasi aktivitas guru pada setiap siklus. Berikut tabel rekapitulasi aktivitas guru di kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Tabel 10. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Tahap Penilaian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
Siklus I	Pertama	36	60%
	Kedua	39	65%
	Rata-Rata	37,50	62,5%
Siklus II	Pertama	45	75%
	Kedua	51	85%
	Rata-Rata	48	80%

Berdasarkan hasil rekapitulasi aktivitas guru di atas maka diperoleh nilai aktivitas guru pada siklus I mendapatkan jumlah rata-rata skor 37,50 dengan persentase 62,5%. Pada siklus II mengalami peningkatan dan memperoleh nilai rata-rata 48 dengan persentase 80%. Berikut diagram lingkaran hasil peningkatan aktivitas guru dari setiap siklus.



Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Aktivitas Guru

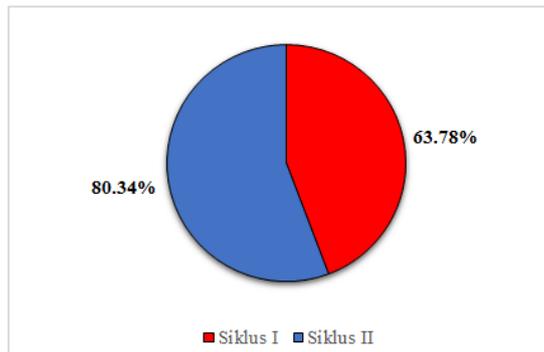
Pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka dapat di peroleh data hasil rekapitulasi aktivitas peserta didik pada setiap siklus. Berikut tabel rekapitulasi aktivitas peserta didik di kelas V SD Negeri 007 Sungai Kunjang.

Tabel 11. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik

Tahap Penilaian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
Siklus I	Pertama	428	57,84%
	Kedua	516	69,73%
	Jumlah Skor	944	63,78%
Siklus II	Pertama	588	75%
	Kedua	601	85%
	Jumlah Skor	1189	80,34%

Berdasarkan hasil rekapitulasi aktivitas peserta didik di atas maka diperoleh nilai aktivitas peserta didik pada siklus I mendapatkan jumlah 944 dengan persentase 63,78%. Pada siklus II mengalami peningkatan dan memperoleh nilai 1189 dengan persentase 80,34%. Pada rekapitulasi di atas dapat di lihat peningkatan hasil aktivitas peserta didik melalui diagram

lingkaran. Berikut diagram lingkaran peningkatan aktivitas peserta didik dari setiap siklus yang telah diselesaikan.



Gambar 4. Diagram Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang tahun pembelajaran 2022/2023 dengan jumlah total peserta didik 37 orang. Penelitian ini diawali dengan kegiatan pra siklus lalu dilanjutkan dengan dua kali pertemuan pada setiap siklus I dan siklus II. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan pada penelitian ini adalah 75. Pada kondisi awal pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh adalah 59,05 dengan ketuntasan peserta didik berjumlah 9 orang dengan persentase sejumlah 24,32%. Kemudian pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 69,86 dengan ketuntasan peserta didik berjumlah 16 orang dengan persentase 43,24%. Hasil penilaian pada siklus I ini masih kurang optimal sehingga pada kegiatan refleksi, guru dan observer hal ini wali kelas V mencoba mengkaji ulang tentang permasalahan yang harus diperbaiki untuk siklus selanjutnya.

Permasalahan yang dialami guru terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada siklus I yaitu video animasi yang ditampilkan masih kurang maksimal, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* memiliki standar spesifikasi *device/laptop* dalam penggunaannya. Dalam hal ini guru harus menggunakan spesifikasi *device/laptop* yang lebih tinggi sehingga video animasi yang ditampilkan dapat lebih maksimal. Guru juga harus belajar dan berlatih terkait dalam pengkondisian kelas, menyampaikan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran agar merangsang motivasi dan semangat belajar peserta didik, membimbing dan membentuk kelompok agar peserta didik lebih aktif, dan penyampaian materi menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* harus lebih menarik. Hal ini relevan dengan pendapat Surya (2017) yang menyatakan kegiatan refleksi pada siklus I digunakan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran. Hasil analisis digunakan sebagai bahan perencanaan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilanjutkan ke siklus II, pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 77,70 dan peserta didik yang tuntas berjumlah 30 orang dengan persentase 81,08%. Peningkatan hasil belajar yang didapat dari pra siklus ke siklus I berjumlah 18,31% dan peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus II berjumlah 31,58%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada setiap siklusnya media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat pada ketuntasan peserta didik pada siklus II yang diperoleh persentase sebesar 81,08%, dari hasil tersebut maka penelitian tindakan kelas ini dapat dinilai baik dan berhasil mencapai indikator keberhasilan. Hal ini relevan dengan pendapat Buchori dan Cintan (2018) yang menyatakan bahwa peserta didik lebih menyukai video daripada teks saja dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Powtoon* dapat menampilkan materi video yang dilengkapi dengan animasi yang dapat memudahkan siswa memahami materi karena media pembelajaran animasi *Powtoon* ini

dapat memaksimalkan indera pendengaran dan penglihatan sehingga pemikiran kreatif siswa muncul bersamaan. Melalui pemanfaatan media animasi yang dibuat dengan konsep penuh warna menggunakan *Powtoon* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Suprianti, 2020). Hasil belajar ini juga saling berkaitan dengan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada penelitian ini aktivitas guru menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dinilai dari proses pembelajaran yang telah dilakukan yaitu dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada siklus I aktivitas guru mendapatkan nilai rata-rata 37,50 dengan persentase 62,5%. Pada hasil yang didapatkan pada siklus I dapat dikatakan masih kurang baik, disebabkan kurangnya guru dalam pengkondisian kelas mulai dari apersepsi, penyampaian materi serta memperhatikan dan membimbing peserta didik. Ketika tindakan guru pada aktivitas tersebut masih kurang, maka proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Hal ini relevan dengan pendapat Amon dan Anggal (2021) yang menyatakan peran guru dalam pembelajaran terdiri atas banyak aspek diantaranya sebagai sumber belajar, sebagai fasilitator, sebagai pengelola kelas, sebagai demonstrator, dan sebagai pembimbing. Tugas tersebut harus dikuasai oleh guru agar peserta didik tidak kesulitan dalam proses pembelajaran (Anggita, 2020).

Pada siklus II guru memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I, pada siklus II ini aktivitas guru mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 48 dengan persentase 80%. Dari hasil tersebut menggambarkan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena guru sudah mampu menguasai proses pembelajaran dan membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini terjadi karena guru sudah mampu mengelola dan mengkondisikan proses pembelajaran dan membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini juga relevan dengan pendapat (Syafitri et al., 2018) tercapainya suatu tujuan belajar apabila guru mampu menguasai pengelolaan kelas dan mengendalikan situasi dan kondisi kelas agar kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pada hasil penilaian aktivitas peserta didik dari setiap siklus yang telah diselesaikan, pada siklus I mendapatkan skor nilai 944 dengan persentase 63,78%. Berdasarkan aktivitas peserta didik pada siklus I, hasil yang diperoleh masih kurang baik karena kurangnya guru dalam memperhatikan dan memahami permasalahan yang ada pada peserta didik baik secara individu maupun kelompok sehingga nilai-nilai aktivitas peserta didik peserta didik menjadi rendah. Hal ini relevan dengan pendapat Pratiwi dan Amirullah (2021) bahwa jika ingin hasil belajar dan aktivitas peserta didik baik, maka guru harus mampu menguasai berbagai metode pembelajaran dan memahami situasi permasalahan yang ada.

Pada siklus II mengalami peningkatan, skor yang diperoleh sebesar 1189 dengan persentase 80,34%. Berdasarkan data tersebut, aktivitas peserta didik melalui media pembelajaran berbasis *Powtoon* mengalami peningkatan yang baik (Rahmawati & Ramadan, 2021). Hal tersebut karena guru sudah memahami permasalahan-permasalahan dikelas baik dari guru maupun dari peserta didik itu sendiri. Hal ini juga relevan dengan pendapat Awalia et al., (2019) untuk menjadikan proses pembelajaran dikelas teroptimalisasi pendidik perlu memahami karakteristik peserta didik dan segala informasi baik yang bersumber dari internal maupun eksternal anak.

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat dinyatakan bahwa terjadi Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan melalui Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Siswa kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang Tahun Pembelajaran

2022/2023. Hasil pembahasan di atas relevan dengan pendapat Fitriyani Nina, (2019) *Powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukan gambar, dan dapat juga memasukan rekaman suara penggunanya. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* digunakan untuk menumbuhkan konsep diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena, video animasi *Powtoon* mempunyai beragam fitur animasi yang sangat menarik diantaranya seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup sehingga media pembelajaran *Powtoon* ini mudah untuk dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dengan materi yang guru sampaikan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat merangsang keterlibatan indra penglihatan dan pendengaran serta suasana diri sehingga memudahkan penyerapan informasi pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ferdi Hidayat (2020) dengan judul penelitian "Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran *Audio Visual Powtoon* pada Siswa SD Negeri 65 Seluma" pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terjadi Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan melalui Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang Tahun Pembelajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat dilihat dari data awal pra siklus diperoleh nilai rata-rata 59,05 dengan ketuntasan peserta didik berjumlah 9 orang (24,32%). Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 69,86 dengan ketuntasan peserta didik berjumlah 16 orang (43,24%) dan pada siklus II kembali mengalami peningkatan dengan rata-rata 77,70 dengan ketuntasan peserta didik 30 orang (81,08%). Peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I memperoleh nilai 18,31% dan peningkatan dari pra siklus ke siklus II memperoleh nilai sebesar 31,58%.

Referensi

- Abdillah, L. A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Penerapannya*. Penerbit Adab.
- Amon, L., & Anggal, N. (2021). Strategic Management in implementing the "Independence of Learning" policy in Private Catholic Colleges: SWOT Analysis. *International Journal of Multidisciplinary Research and Explorer (IJMRE)*, 1(9).
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan *powtoon* sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44–52.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* pada mata pelajaran matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Baharun, H. (2018). Peningkatan kompetensi guru melalui sistem kepemimpinan kepala madrasah. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 6(1), 1–26.
- Buchori, A., & Cintang, N. (2018). The Influence of *Powtoon*-Assisted Group to Group Exchange and *Powtoon*-Assisted Talking Chips Learning Models in Primary Schools. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 7(3), 221. <https://doi.org/10.11591/ijere.v7i3.14378>

- Haerani, R. P. R., Putri, V. A., Muhlis, M., Buhari, M. R., & Arafah, A. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Crossword Labs di SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 952–962.
- Hidayah, Y., Suyitno, S., & Ali, Y. F. (2021). A Study on Interactive-Based Learning Media to Strengthen the Profile of Pancasila Student in Elementary School. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 6(2), 283–291.
- Kemmis, S. (2009). Action research as a practice-based practice. *Educational Action Research*, 17(3), 463–474. <https://doi.org/10.1080/09650790903093284>
- Komariya, L., Amon, L., Wardhana, A., Priyandono, L., Poernomo, S. A., Januar, S., Harliansyah, H., Satriawarman, T., Bustami, M. R., Heriman, H., Firmansyah, F., Pratama, P. A., Sumantri, W. H., Rianti, R., Rusdawati, R., Yusniar, Y., Sripeni, S., Ping, T., Rohana, R., ... Monica, M. V. (2021). *Manajemen Pendidik & Tenaga Kependidikan Abad 21*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pratiwi, M. S., & Amirullah, G. (2021). The Use of the Powtoon Application in Learning Videos for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 12115.
- Rahmawati, F., & Ramadan, Z. H. (2021). Improving High-Level Thinking Skills in Students Through Powtoon-Based Animation Video Media. *Journal of Education Technology*, 5(4), 654–662.
- Sanda, Y., & Amon, L. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Agama Katolik. *Gaudium Vestrum: Jurnal Kateketik Pastoral*, 3(1), 37–48. <https://ojs.stkpkbi.ac.id/index.php/jgv/article/view/128>
- Sanjaya, W. (2018). *Perencanaan & desain sistem pembelajaran*.
- Sholichah, A. S. (2018). Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 23. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.209>
- Suprianti, G. (2020). Powtoon Animation Video: A Learning Media for the Sixth Graders. *VELES: Voices of English Language Education Society*, 4(2), 152–162.
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2), 295. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i2.359>
- Undang-Undang RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Warman, W., Harliansyah, H., Priyandono, L., & Amon, L. (2021). The Influence of Class Management and Teacher's Work Ethic on the Effectiveness of Learning at the Samarinda City Vocational High School. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(4), 10437–10447.