PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 PELESTARIAN KEKAYAAN SUMBER DAYA ALAM DI INDONESIA PEMBELAJARAN 3

Ahla Nisaurrahman[1], Elly Sukmanasa[2], Lina Novita[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Pakuan
[1] ahlanisaurrahman88@gmail.com, [2]sukmanasa@unpak.ac.id,
[3]linovtaz@gmail.com

ABSTRACT

The development research was based on the problem that the teacher stated that he did not know the use of powtoon application media, in using learning resources and media less varied during learning, and not fully using technology media. The study aims to develop learning media using powtoon on Theme 9 Subtheme 3 Preservation of Natural Resource Wealth in Indonesia 3rd Lesson and determine the feasibility of using powtoon learning media with validation tests to experts and responses obtained from students. This research is a Research and Development (R&D) study and was conducted at SDN Ciheuleut 1 Bogor City for grade IV students. The results of this research and development are in the form of a percentage of validation tests by media expert validators of 96%, which is qualified as very feasible to use. Language experts get a percentage of 97%, which is qualified as very feasible to use. Material experts obtained 94.54%, qualified as very feasible to use. The results showed that the powtoon learning video was practical and feasible to use. The response of students obtained a percentage of 90% with very good criteria. Based on the results it is stated that the development of learning videos using powtoon is declared feasible to be used by teachers and students when learning in elementary schools.

Keywords: learning video, powtoon, preserving natural resources

ABSTRAK

Penelitian pengembangan didasari adanya permasalahan yaitu guru menyatakan bahwa belum mengetahui penggunaan media aplikasi powtoon, dalam menggunakan sumber dan media pembelajaran kurang bervariatif saat pembelajaran, dan belum sepenuhnya menggunakan media teknologi. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan powtoon pada Tema 9 Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia Pembelajaran ke-3 dan mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran powtoon dengan uji validasi kepada para ahli serta respon yang didapatkan dari peseta didik. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dan dilaksanakan di SDN Ciheuleut 1 Kota Bogor pada peserta didik kelas IV. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa persentase uji validasi oleh validator ahli media sebesar 96%, berada dikualifikasi sangat layak digunakan. Ahli Bahasa memperoleh persentase sebesar 97%, berada dikualifikasi sangat layak digunakan. Ahli materi memperoleh 94,54%, berada dikualifikasi sangat layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran powtoon praktis dan layak

untuk digunakan. Respon peserta didik memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil dinyatakan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunakan powtoon dinyatakan layak digunakan oleh guru dan peserta didik saat pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: video pembelajaran, powtoon, pelestarian sumber daya alam

A. Pendahuluan

Dalam dunia Pendidikan interaksi antara guru dan peserta didik dapat dipengaruhi oleh pertumbuhan dunia digital. Bidang pendidikan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, yang akan mengubah cara peserta didik belajar dan berpikir tentang dunia di sekitar. Metode, media, dan hasil pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta didik. Media ini memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena memudahkan guru untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan, menarik minat peserta didik, menarik perhatian peserta didik, dan dapat membantu kegiatan pembelajaran lebih efisien sehingga meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, guru dapat menggunakan media teknologi untuk menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.

Permasalahan ditemukan di salah satu Sekolah Dasar Kota Bogor yaitu SDN Ciheuleut 1, berdasarkan dengan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas IV bahwa guru mengetahui penggunaan aplikasi powtoon, saat pembelajaran penggunaan sumber dan media belum beragam, dan belum sepenuhnya menggunakan media teknologi. Pada kegiatan pembelajaran guru lebih sering menggunakan media visual seperti gambar di buku tema yamg telah disediakan di sekolah. Hal tersebut media yang diberikan guru masih kurang menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu guru dapat melakukan pemilihan dan pembaharuan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Salah satu inovasinya yaitu dengan video pembelajaran menggunakan *powtoon.* Berdasarkan

permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan video pembelajaran menggunakan *powtoon* pada Tema 9 Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia Pembelajaran 3 yang akan digunakan oleh peserta didik SDN Ciheuleut 1 Kota Bogor kelas IV. Terkait dengan penelitian ini, sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Donna (2021) temuan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *powtoon* cocok digunakan dalam pembelajaran tema kelas V. Diuji pada peserta didik dan guru, multimedia interaktif berbasis *powtoon* juga terbukti valid, membantu, dan berhasil untuk digunakan dalam pembelajaran tema. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Chindy (2022) berdasarkan analisis dan pembahasan data dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat menggunakan *powtoon* di Kelas V SD pada materi penyajian data menghasilkan media pembelajaran yang sangat praktis, terbukti dengan respon guru dan peserta didik, serta media pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam menarik perhatian peserta didik agar tidak jenuh pada saat kegiatan pembelajaran, penting bagi guru untuk menyajikan atau menyampaikan informasi melalui media selama kegiatan pembelajaran. Kebutuhan setiap peserta didik dapat dipenuhi melalui penciptaan media oleh guru yang menarik, variatif dan inovatif. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Parlindungan, et al. (2020) salah satu alat yang memiliki beberapa pesan pembelajaran adalah media video pembelajaran. Video yaitu salah satu jenis media audiovisual yang mengandung elemen berbasis gerak yang dapat menarik dan mendorong partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat dari video pembelajaran yang dikemukakan oleh Prananda, et al. (2020) bahwa menggunakan video dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Video pembelajaran memiliki kelebihan yang dipaparkan oleh Hasiru, et al. (2021) yakni ada beberapa jenis video pembelajaran yang dapat diproduksi sendiri oleh guru. Video pembelajaran

mudah untuk diakses, tidak membuat peserta didik bosan, dan dapat digunakan berulang kali. Sedangkan kekurangan dari video pembelajaran menurut menurut Yuanta (2019) saat menggunakan video diperlukan peralatan pendukung tambahan, seperti LCD untuk menampilkan gambar dan speaker aktif untuk meningkatkan kualitas suara. Pemanfaatan video pembelajaran bersifat satu arah karena peserta didik hanya dapat melihat video yang sedang diputar, hal ini adalah sesuatu yang perlu dipertimbangkan oleh guru.

Banyaknya aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran, salah satunya *powtoon*. Pendapat dari Ibrahimi dan Suryanti (2022) *powtoon* yaitu singkatan dari *powerpoint* dan kartun, *powtoon* ini adalah perangkat lunak animasi yang berbasis android untuk membuat presentasi yang berbentuk animasi maupun video agar yerlihat lebih menarik satat akan ditampilkan. Kelebihan *powtoon* menurut Aziz (2020) kelebihan *powtoon* yaitu siapapun dapat menggunakan aplikasi *powtoon* karena terdapat berbagai animasi yang tersedia sehingga peserta didik dapat memperhatikan video yang ditampilkan. Adapun kekurangannya menurut Hanipah dan Saputra (2022) yaitu *powtoon* harus tersambung dengan internet, durasi video terbatas jika pengguna yang gratis, dan pengguna *powtoon* gratis hanya dapat menyimpan file dengan membagikan file tersebut di YouTube.

Pada pengembangan ini materi tema yang diambil yaitu Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia, Pembelajaran ke-3. Muatan mata pelajaran di pembelajaran ke-3 yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia, di dalamnya terdapat materi mengenai sumber daya alam, sumber energi alternatif, dan perilaku pelestarian lingkungan alam. Menurut Saifudin, et al. (2020) sumber energi terbagi terdiri dari sumber energi alami dan sumber energi buatan. Sumber energi alami adalah sumber energi yang terdapat di alam atau sumber daya alam. Sumber daya alam terbagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui.

Berdasarkan teori di atas, dapat disintesiskan bahwa video

pembelajaran merupakan salah satu jenis yang termasuk media audiovisual yang di dalamnya terdapat unsur gambar dan suara. *Powtoon* yaitu salah satu aplikasi pembuat media pembelajaran yang dapat membuat presentasi berupa video animasi.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiono dalam Syavira (2021) Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk kemudian produk tersebut diuji kelayakan untuk digunakan. Penelitian pengembangan pada bidang pendidikan dapat menghasilkan suatu produk yang dibutuhkan saat pembelajaraan yaitu berupa bahan ajar, media pembelajaran, maupun evaluasi pembelajaran. Hasil produk dari penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media video pembelajaran menggunakan *powtoon* pada Tema 9 Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia Pembelajaran 3. Dalam mengembangkan produk temuan memerlukan model pengembangan yang sesuai agar tahapan dan langkah-langkah pengembangan menjadi sistematis dan terarah. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu Analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 1 Kota Bogor. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV sekolah dasar khususnya pada kelas IV-A yang terdiri dari 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data pengembangan video pembelajaran menggunakan *powtoon* tema 9 subtema 3 pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia pembelajaran 3 menggunakan berupa angket, observasi, dan wawancara.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk dapat mengumpulkan data yang dibutuhkan sesuai dengan tata cara penelitian. Pengumpulan data dengan

menggunakan angket dengan cara memberikan pertanyaan tertulis, angket ini digunakan untuk memperoleh data dari validator sebagai pemberi masukkan perbaikan produk serta untuk mengetahui hasil respon peserta didik setelah penggunaan video pembelajaran *powtoon*. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, disertai dengan pencatatan terhadap suatu kondisi. Sedangkan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas dan penggunaan sumber serta media pembelajaran yang digunakan guru dan peserta didik kelas IV-A SDN Ciheuleut 1 Kota Bogor saat pembelajaran.

Pada penelitian ini instrument yang digunakan berupa angket. Angket yang digunakan dengan skala likert yaitu terdapat 5 pilihan tanggapan umum yang digunakan. Angket akan diberikan kepada validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta peserta didik kelas IV-A di SDN Ciheuleut 1 Kota Bogor yang digunakan sebagai instrumen uji kelayakan produk dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tipe jawaban berupa *check list.* Analisis angket validasi ahli digunakan untuk mengukur pendapat dan persepsi validator terhadap produk video pembelajaran yang dibuat. Angket dengan menggunakan skala likert dianalisis dengan skala 1 hingga 5. Kriteria skor dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1 Pedoman Penilaian Angket Validasi

Skala	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Kemudian untuk menentukan hasil akhir validator pada lembar validasi pengembangan video pembelajaran menggunakan *powtoon* dapat dianalisis dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2017) sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p : persentase kelayakan
∑x : jumlah skor yang diperoleh
n : jumlah total skor maksimal
100% : konstanta

Hasil akhir dari lembar angket penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan *powtoon* akan dimasukkan ke dalam interpretasi untuk mengetahui kelayakan pengembangan video pembelajaran menggunakan *powtoon.* Adapun interpretasi yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 2 Interprestasi Skor Angket Validasi Ahli

Tingkat Pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
75-89%	Baik	Layak, direvisi seperlunya
65-74%	Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
55-64%	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
0-54%	Sangat kurang	Tidak layak, harus di revisi total

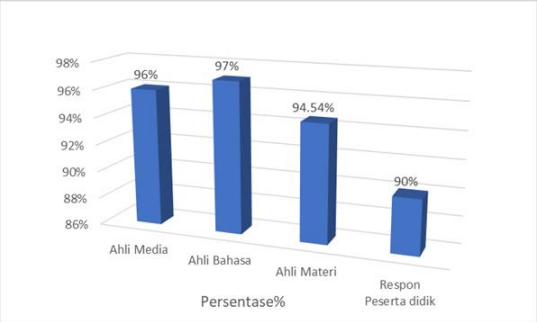
Kesimpulan yang diambil dari data yang dikumpulkan peneliti terhadap pembuatan video pembelajaran memanfaatkan *powtoon* dibuat dengan menggunakan teknik analisis data. Dengan bantuan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang berperan sebagai validator, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif untuk mengumpulkan dan menyusun data secara cermat. Informasi tersebut digunakan untuk memperbarui bagaimana video pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang berhubungan dengan data numerik. Hasil data yang telah dikumpulkan dari para ahli dengan menyebarkan kuesioner diambil melalui analisis kuantitatif. Data tersebut akan dianalisis untuk memperoleh gambaran umum tentang video pembelajaran yang digunakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran menggunakan *powtoon* pada tema 9 subtema 3 pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia pembelajaran 3 dengan muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Pengembangan video pembelajaran menggunakan *powtoon* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evalution*). Tahap pertama dilakukan observasi dan

wawancara secara langsung dengan guru kelas IV di SDN Ciheuleut 1 Kota Bogor untuk mengetahui permasalahan yang terjadi saat pembelajaran. Tahap kedua yaitu membuat perancangan dari video pembelajaran dengan mengumpulkan referensi sumber materi maupun animasi. Setelah rancangan awal selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh para ahli yang sesuai, yakni ahli media, bahasa, dan materi. Tujuan dari validasi pada penelitian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran menggunakan *powtoon* pada tema 9 subtema 3 pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia pembelajaran ke-3 kelas IV.

Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli (validator) yang terdiri dari 2 dosen Universitas Pakuan dan 1 guru SDN Ciheuleut 1 Kota Bogor. Data validasi diperoleh dari angket penilaian validator dan validator juga memberikan saran terhadap produk pengembangan. Ahli media dilakukan oleh Ibu Dian Kartika Utami, M.Kom. dengan hasil persentase secara keseluruhan sebesar 96%, ahli media ini menilai mengenai tampilan desain, audio, isi, dan penggunaan video. Ahli Bahasa dilakukan oleh Ibu Stella Talitha, M.Pd. dengan hasil persentase 97%, dilakukan untuk menilai aspek yang meliputi kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Sedangkan, ahli materi dilakukan oleh Ibu Bekti Rahayu, S.Pd. dengan hasil persentase 94,54%, untuk menilai aspek yang penyajian, isi, dan penggunaan video pembelajaran *powtoon*. Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan uji coba terbatas kepada 24 peserta didik di kelas IV-A untuk mengetahui kelayakan produk. Tahapan terakhir yaitu uji coba untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk pengembangan video pembelajaran menggunakan *powtoon* pada tema 9 subtema 3 pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia pembelajaran 3 yang telah peserta didik digunakan. Hasil rekapitulasi peserta didik meperoleh persentase 90%. Berikut hasil penilaian validasi ahli dan respon peserta didik yang disajikan dalam bentuk diagram berikut ini.



Gambar 2 Persentase Haasil Validasi

Berdasarkan data tersebut bahwa produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran menggunakan *powtoon* pada tema 9 subtema 3 pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia pembelajaran 3 layak digunakan.

Guru dapat memanfaatkan video pembelajaran sebagai media untuk mempermudah dalam menyampaikan materi. Menurut Setyaningrum, et al. (2021) media video merupakan salah satu jenis media audiovisual yaitu gabungan antara suara dan gambar menjadi satu, dengan kata lain media video merupakan media yang dapat dilihat atau dipandang oleh peserta didik. Penggunaan video bagi guru dapat mempermudah dalam menyalurkan informasi materi pelajaran dan bagi peserta didik media dapat mempermudah memahami materi pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran powtoon dilakukan di SDN Ciheuleut 1 Kota Bogor, seblum dilakukan uji coba produk dilakukan validasi dengan keyiga ahli, yaitu ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Hasil dari ahli medaia memperoleh total skor 48 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 96%, termasuk kategori sangat layak tanpa revisi. Ahli Bahasa memperoleh total skor yang 68 dari skor maksimal 70 dengan presentase sebesar 97%, termasuk kategori sangat layak tanpa revisi. Total skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 52 dari skor maksimal 55 dengan presentase sebesar 94,54%, termasuk kategori sangat layak tanpa revisi.

Hasil pengembangan dan penelitian ini tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian relevan yaitu penelitian oleh Wulandari, et al. (2020) rata-rata total diperoleh ahli media 89,8%, kemudian ahli materi diperoleh 88,7% sehingga masuk dalam kriteria sangat layak digunakan, serta mendapatkan penilaian sangat baik berdasarkan rata-rata keseluruhan respon peserta didik yang diperoleh 96,35% dengan ini peserta didik sangat memahami materi dan sangat tertarik belajar menggunakan media video animasi pembelajaran. Selain

itu, didukung juga oleh penelitian Jannah, et al. (2022) mendapatkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 83,3%, ahli media memperoleh persentase sebesar 89,2% dengan kriteria sangat valid, serta hasil persentase respon peserta didik sebesar 82,2% dengan kriteria sangat praktis. Adapun penelitian oleh Safira (2022) mendapatkan hasil validasi terhadap media digital video animasi berbasis *powtoon* dari ahli media mendapatkan skor 95,71% ahli bahasa memperoleh skor 82,5%, ahli materi memperoleh skor memperoleh skor 88%, dan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh 88,75%, hasil dari keseluruhan berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penggunaan video pembelajaran *powtoon* sangat baik atau dikatakan layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar, pengembangan ini mampu memberikan kebermanfaatan bagi peserta didik dan guru. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh peneliti adalah materi yang termuat dan subjek penelitan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan hasil uji coba penelitian video pembelajaran menggunakan *powtoon* pada tema 9 subtema 3 pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia pembelajaran 3 dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran menggunakan powtoon ini dinyatakan valid atau layak diterapkan.

Bagi peneliti lanjutan, diharapkan penelitian dan pengembangan ini dapat lebih meningkatkan isi materi-materi dan memvariasikan animasi yang lebih menarik. Bagi peserta didik, dengan masih adanya kekurangan pada video pembelajaran ini diharapkan lebih banyak mencari sumber referensi lainnya serta diharapkan untuk memanfaatkan video pembelajaran menggunakan *powtoon* sebagai media pembelajaran di rumah ataupun di sekolah agar lebih memahami pelajaran. Bagi guru, diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan video pembelajaran menggunakan *powtoon* agar peserta didik lebih memahami dan tidak menjadikan video pembelajaran ini

sebagai sumber utama dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.

Aziz, F. (2020). Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Menggunakan Aplikasi Powtoon Berbasis Video. *Dimar*, *2*(1), 35–52.

Hanipah, A., & Saputra, E. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas IV. *Pendagogik*, *10*(1), 57–63.

Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *2*(2), 59–69.

Ibrahimi, U. N., & Suryanti. (2022). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, *10*(7), 1466–1476.

Jannah, R., Karma, I. N., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas V. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(3c), 1930–1937.

Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.

Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, *1*(1), 38–45.

Safira, D. (2022). Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis Powton Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas V Sd Negeri 41 Lubuklinggau. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, *2*(2), 1–17.

Saifudin, F. M., Susilaningsih, & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *Jktp*, *3*(1), 68–77.

Setyaningrum, A., Fatahillah, F., & Mardicko, A. (2021). Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Oleh Guru Sd Di Kecamatan Pagelaran Utara. *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)*, *1*(2), 43–50.

Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia

Untuk Siswa Kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, *5*(1), 84–93.

Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, *8*(2), 269–279.

Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(02), 91–100.