

Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SD: Literature Review

Aulia Nabila¹, Riana Puspa Melati², Septina Dea Pransiska³, Darwanto⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Kotabumi

E-mail: aulianabila0428@gmail.com¹, rianap.m11@gmail.com², mobiledea04@gmail.com³, dharwant@gmail.com⁴

Article Info

Article history:

Received July, 04 2025

Revised July, 06 2025

Accepted July, 20 2025

Keywords:

Learning Video, Learning Outcomes, Literature Review.

ABSTRACT

This research aims to explore the role of animated video media in improving the quality of Science learning in elementary schools. This media is considered important because conventional methods tend to be less interesting and less motivating for students, so innovation is needed according to the demands of Era Society 5.0. The research used a literature study approach by collecting data from books, scientific journals, articles, and previous research to obtain theoretical foundations and relevant information. The results of the analysis show that animated videos, as audiovisual media, are able to present abstract material concretely, attract attention, and increase students' understanding and interest in learning. This media is effective for explaining difficult concepts, such as the human digestive process, through a combination of visualization and audio. Various studies also confirm that technology-based learning can create an enjoyable learning experience while encouraging students' motivation and critical thinking skills. In conclusion, the utilization of animated videos makes a positive contribution to science learning in primary schools. The recommendation of this study is that teachers should integrate animation media in learning, while schools and curriculum developers need to provide technology facilities and training for teachers to optimize its use.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Article Info

Article history:

Received July, 04 2025

Revised July, 06 2025

Accepted July, 20 2025

Keywords:

Video Pembelajaran, Hasil Belajar, Literatur Review.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media video animasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. Media ini dianggap penting karena metode konvensional cenderung kurang menarik dan kurang memotivasi siswa, sehingga diperlukan inovasi sesuai dengan tuntutan Era Masyarakat 5.0. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal ilmiah, artikel, dan penelitian terdahulu untuk mendapatkan landasan teori dan informasi yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa video animasi, sebagai media audiovisual, mampu menyajikan materi yang bersifat abstrak secara konkret, menarik perhatian, serta meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Media ini efektif untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit, seperti proses pencernaan manusia, melalui kombinasi visualisasi dan audio. Berbagai penelitian juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa. Kesimpulannya, pemanfaatan video animasi memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran sains di sekolah dasar. Rekomendasi dari penelitian ini adalah guru harus mengintegrasikan media animasi dalam pembelajaran, sementara sekolah dan pengembang

kurikulum perlu menyediakan fasilitas teknologi dan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaannya.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Riana Puspa Melati
Universitas Muhammadiyah Kotabumi
Email: rianap.m11@gmail.com

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran di sekolah hingga kini masih banyak yang dilaksanakan secara tradisional, di mana guru mengajar dengan cara dominan menggunakan metode ceramah di depan kelas (Sadikin & Hamidah, 2020; Wahyono *et al.*, 2020). Pendekatan konvensional seperti ini dinilai kurang efektif karena cenderung membuat peserta didik menjadi pasif, kurang bersemangat, dan kehilangan motivasi untuk belajar (Mustaqim & Wijayanti, 2019; Widiana, 2016). Di sisi lain, apabila guru dapat memanfaatkan media nomenia pembelajaran secara optimal sebagai sarana bantu dalam proses belajar-mengajar, maka hal tersebut akan mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran. Terlebih lagi, di era *Society 5.0*, masyarakat dituntut untuk mampu menyelesaikan berbagai tantangan dengan mengintegrasikan pemanfaatan teknologi secara cerdas dan bijaksana dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Anggun Ferdiansyah *et al.* 2023).

Hal yang sama juga berlaku dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang sekolah dasar, di mana pemanfaatan teknologi seharusnya mampu menjadi solusi atas berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Akan tetapi, pada realitasnya, masih ditemukan sejumlah kendala dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di tingkat dasar sebagaimana diungkapkan oleh Winangun (2022). Beragam hambatan tersebut idealnya dapat diminimalisir melalui penerapan *multimedia interaktif* dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan *multimedia interaktif* telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan ketertarikan dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Anggraeni *et al.*, 2021).

Pendidikan dalam kegiatan belajar berfungsi sebagai sarana untuk membentuk dan mengubah sikap serta perilaku individu maupun kelompok agar menjadi pribadi yang lebih dewasa, melalui proses pembelajaran dan pelatihan yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam mendorong peserta didik untuk mengembangkan tiga domain utama, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (Andriyani & Suniasih, 2021; Hisby & Kosasih, 2020; Winoto & Prasetyo, 2020). Kondisi ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah dalam upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas sistem pendidikan nasional. Keberhasilan dalam dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan dan bermakna (Estiani *et al.*, 2015; Sudiarta & Sadra, 2016). Di samping itu, kegiatan pembelajaran juga berperan besar dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Proses belajar tidak sekadar ditujukan untuk penguasaan materi semata, melainkan juga mencakup pembentukan kebiasaan positif, pengembangan minat serta bakat,



kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan sekitar, penguatan keterampilan praktis, dan pendorong munculnya semangat serta cita-cita dalam diri peserta didik (Sugiartini et al., 2019; Widayanti et al., 2020).

Pada umumnya, anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar berusia antara 6 hingga 13 tahun. Di usia ini, mereka mulai menunjukkan perkembangan dalam aspek sosial serta mulai memahami pentingnya nilai-nilai demokrasi. Asep Saefudin dan Rina Rindanah (2003: 62) menyebutkan bahwa sikap atau disposisi emosional anak terbentuk melalui tiga mekanisme utama, yaitu dengan meniru figur yang dianggap berwibawa baik secara langsung maupun melalui media seperti televisi, mengalami berbagai situasi kehidupan yang membentuk pengalaman pribadi, serta melalui peristiwa emosional yang meninggalkan kesan mendalam.

Pemanfaatan video pembelajaran dinilai sangat cocok diterapkan dalam mata pelajaran sains, terutama ketika membahas topik mengenai sistem pencernaan pada manusia. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam memperlihatkan secara langsung bagaimana proses pencernaan makanan berlangsung di dalam tubuh. Untuk itu, diperlukan adanya media atau sarana bantu yang mampu mendukung penjelasan konsep tersebut kepada siswa, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih jelas dan menyeluruh. Sayangnya, media video masih jarang dimanfaatkan oleh guru karena beberapa kendala, seperti keterbatasan alat pendukung (laptop dan proyektor) yang belum tersedia di sebagian sekolah, serta kemampuan guru dalam membuat, mencari, dan mengoperasikan video pembelajaran yang masih terbatas. Kebaruan penilitian ini hadir melalui pemanfaatan video interaktif yang membuat siswa tidak hanya menyimak, melainkan juga ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk Melakukan kajian literatur dalam mengetahui efektifitas penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Dengan riset berbagai penelitian terdahulu, artikel ini diharapkan bisa memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai pembelajaran kooperatif, serta menyusun kerangka konseptual yang bisa menjadi acuan dalam studi lanjutan yang ada maupun praktik pendidikan dan pengawasan anak.

Metode

Penelitian ini menggunakan Tinjauan Literatur Sistematis (TLS), yang merupakan pendekatan penelitian yang meninjau kembali masalah tertentu secara sistematis dengan mengidentifikasi, memilih, dan menekankan pertanyaan secara khusus berdasarkan kriteria dan tema (Rohmah et al., 2023). Pandangan serupa menyatakan bahwa SLR yang sah dengan pertanyaan yang telah ditentukan bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menilai (Febrianti et al., 2023). Penelitian ini memakai pendekatan studi pustaka (literature review), dengan mengumpulkan informasi beragam referensi, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal akademik, dan hasil penelitian, telah membahas mengenai penggunaan video animasi sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan cara mengidentifikasi poin-poin utama dari berbagai studi terdahulu, yang selanjutnya disintesis guna memperoleh pemahaman yang utuh mengenai pengaruh penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Metode analisis yang diterapkan ialah analisis deskriptif kualitatif, yakni dengan menyajikan teori, temuan penelitian, dan pandangan para ahli secara sistematis dan runtut.

Hasil

Penulis telah melakukan analisis terhadap sejumlah artikel yang relevan dan mengelompokannya berdasarkan topik yang sejalan dengan fokus penelitian. Hasil kajian tersebut dirangkum dan disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Analisis Artikel dan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis	Judul	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1	Wahyu Agung Dwi Pamungkas dan Henny Dewi Koeswanti (Pamungkas & Koeswanti, 2021)	Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Meta Analisis	Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebelum pelaksanaan <i>pre-test</i> adalah sebesar 61,84, sedangkan setelah mengikuti <i>post-test</i> , nilai ratanya meningkat menjadi 77,31. Berdasarkan data yang tersaji diketahui bahwa rata-rata <i>gain</i> persentase mencapai angka 31,12%. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video berpotensi memberikan dukungan nyata bagi siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung
2	Yani Wulandari, Yayat Ruhiat dan Lukman Nulhakim (Wulandari et al., 2020).	Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di kelas 5	Research and Development (R&D)	Hasil validitas produk oleh kedua ahli diperoleh kategori sangat layak. Penilaian dari para ahli terhadap media dan isi materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,7%. Hasilnya, peserta didik memperoleh skor sangat baik dengan persentase 96,36%, sedangkan penilaian dari pendidik mencapai 91,1%. Berdasarkan analisis para ahli serta hasil uji coba kepada siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis Powtoon telah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran IPA.
3	Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, Adr.I Wayan Ilia Yuda S, (Wisada & Sudarma, 2019)	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter	Research and Development (R&D)	Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat baik oleh para ahli, dengan rincian: ahli materi memberikan nilai 98,3%, ahli desain pembelajaran menilai 93,3%, dan ahli media memberi penilaian sebesar 96,5%. Selain itu, uji coba perorangan memperoleh hasil 94,53%, uji coba kelompok kecil 92,32%, dan uji coba lapangan 91% - semuanya termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, dari segi

					efektivitas, video pembelajaran berbasis pendidikan karakter ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.
4	Irma Muharani, Nur Purnama, (Muharani & Purnama, 2024)	Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPA sekolah Dasar	deskriptif kualitatif, kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t).		Hasil penelitian ini menjelaskan Multimedia interaktif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep, menumbuhkan motivasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memperbaiki hasil belajar siswa.
5	Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A Zaenudin, 2016 (Busyaeri et al., 2016)	Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Min Kroya Cirebon	Systematic literature review dengan model PRISMA		Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 27 responden yang menjadi sampel penelitian ternyata didapat 79,634% yang mengatakan sangat setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran, Hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63.
6	Effiyati Prihatini (Prihatini, 2017)	Pengaruh Media video Pembelajaran Terhadap Hasil dan minat Belajar IPA Siswa	Kuantitatif		Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar IPA, terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar IPA, terdapat pengaruh yang tidak signifikan interaksi metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA.
7	Siti Khomaidah dan Nyoto Harjono (Khomaidah & Harjono, 2019)	Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA	Pendekatan Kuantitatif		Berdasarkan hasil analisis penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar mulai dari yang terendah 3.93% sampai yang tertinggi 98.76% dengan rata-rata 27.009%.

Merujuk pada konteks permasalahan serta hasil analisis dari sejumlah penelitian terdahulu yang relevan, maka pada bagian berikut akan disajikan pemaparan dan pembahasan *literature review* yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembahasan

Pentingnya Pemanfaatan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi guru karena dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan meningkatnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, pemahaman mereka terhadap materi juga menjadi lebih baik. Pemahaman yang baik ini akan berdampak positif terhadap pencapaian prestasi belajar peserta didik (Agustien et al., 2018).

Media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting bagi guru karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Ketika minat siswa terhadap pelajaran meningkat, pemahaman mereka tentang materi meningkat. Pada akhirnya, hasil belajar siswa akan meningkat sebagai hasil dari pemahaman yang baik ini (Agustien et al., 2018). Dengan demikian, media pembelajaran meningkatkan interaksi guru-siswa dan menjadi alat strategis yang lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran sangat terkait dengan cara guru memberi tahu siswa melalui saluran tertentu. Kehadiran media memungkinkan materi abstrak untuk disajikan secara konkret, kontekstual, dan mudah dipahami. Ini sangat penting terutama bagi anak-anak sekolah dasar, karena mereka berada di tahap perkembangan kognitif operasional konkret di mana pengalaman langsung dan representasi visual, audio, membantu mereka memahami ide-ide. Dengan media, guru dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan bermakna karena mereka dapat menembatani perbedaan antara pengetahuan siswa tentang konsep abstrak dan apa mereka ketahui tentang dunia nyata.

Salah satu bentuk media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media audiovisual, contohnya video. Media ini memiliki keunggulan karena dapat menyajikan elemen suara dan gambar secara bersamaan, sehingga mampu merangsang lebih dari satu indera siswa secara bersamaan. Hal ini sangat mempengaruhi peningkatan perhatian, motivasi, dan ingatan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Video itu adalah teknologi yang berfungsi merekam, mengedit, menyimpan, dan menampilkan gambar yang bergerak secara elektronik (Munir, 2012). Selain berfungsi sebagai alat hiburan, video juga dapat diproses menjadi sarana pendidikan yang dapat menampilkan fenomena ilmiah, simulasi kejadian, serta visualisasi konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau penjelasan lisan.

Dengan kemajuan teknologi, para guru kini dapat mengakses lebih banyak platform, baik secara online maupun offline, untuk menciptakan dan menggunakan video pembelajaran. Aplikasi seperti Video Scribe, Animaker, Biteable, Wideo, dan GoAnimate, mempermudah pendidik dalam membuat video animasi interaktif yang cocok dengan kebutuhan siswa. Video animasi ini bisa digabungkan dengan narasi, teks, gambar, atau musik latar agar lebih menarik dan sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual tidak hanya memperkaya cara penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Media pembelajaran berkaitan erat dengan proses penyampaian informasi dari pengajar kepada siswa menggunakan saluran tertentu. Kehadiran media memungkinkan materi yang bersifat abstrak disajikan dalam bentuk yang lebih nyata dan mudah dipahami, terutama karena siswa sekolah dasar berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah media audiovisual, seperti video, yang mampu menyajikan elemen suara dan visual secara bersamaan untuk menarik perhatian siswa. Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk merekam, mengedit, menyimpan, dan menayangkan gambar bergerak secara elektronik (Munir, 2012). Saat ini, guru dapat dengan mudah menggunakan berbagai platform online maupun offline, seperti Video Scribe, Animaker, Biteable, Wideo, dan GoAnimate, untuk membuat video animasi sebagai sarana bantu dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang efektif. Anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar umumnya berusia antara 6 hingga 13 tahun. Pada masa ini, mereka mulai mengalami perkembangan dalam aspek sosial serta mulai memahami pentingnya nilai-nilai demokrasi. Asep Saefudin dan Rina Rindanah (2003: 62) mengemukakan bahwa sikap atau perasaan anak terbentuk melalui tiga cara utama. Media yang dikemas dengan baik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Awalia et al., 2019). Penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa melalui visualisasi dan efek suara, serta mampu menggambarkan konsep atau peristiwa yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Media animasi yang mengombinasikan elemen gambar, teks, suara, dan gerakan ini terbukti mampu memperkuat pemahaman siswa (Andrianti et al., 2016). Pemanfaatan video animasi berbasis Powtoon pun memberikan dampak positif dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Untuk menciptakan proses belajar yang berkualitas, tidak cukup hanya mengandalkan teori dan kurikulum, tetapi juga diperlukan keterlibatan aktif guru dalam membentuk pola pikir dan perilaku positif siswa sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan (Fitriyani, 2019).

Kesimpulan

Pembelajaran konvensional di sekolah dasar yang masih mengandalkan metode ceramah kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa, sehingga diperlukan inovasi melalui pemanfaatan teknologi, khususnya media video animasi. Video animasi sebagai media audio-visual mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Penggunaannya terbukti meningkatkan minat, pemahaman, serta hasil belajar siswa, sekaligus mengatasi keterbatasan guru dalam menjelaskan proses yang sulit divisualisasikan secara langsung. Dalam Era Society 5.0, pemanfaatan multimedia interaktif menjadi solusi efektif untuk menjawab tantangan pembelajaran, meskipun masih ada kendala terkait fasilitas, kemampuan guru, dan kesiapan sekolah. Dengan dukungan sarana yang memadai serta peningkatan kompetensi guru, video animasi dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs mekauman di Bondowoso dengan model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1):19-23.
- Andrianti, Y., Susanti, R., & Hudaidah. (2016). Pengembangan media Powtoon berbasis audiovisual pada pembelajaran sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5(9):58–68.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.



- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anggun Ferdiansyah, E., Nurhani Septyaningrum, A., Ajeng Maya Sari, D., & Dewi Wijayanti, M. (2023). Improved Capabilities Think Critically and Creatively in Learning Natural Science with Media Base HOTS in The Era Society 5.0. SHES, 6(3), 201–206. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Awalia, I., Pamungkas, A.S., & Alamsyah, T.P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1):49–56.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas VIITema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 711–719. <https://doi.org/10.15294/usej.v4i1.4974>
- Febrianti, A. W., Hamdu, G., & Putri, A. R. (2023). Analisis MiskONSEPSI Konsep Fotosintesis Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 24–34.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1):104–114.
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143–148.
- Muharani, I. N., & Purnama, P. (2024). Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 190–197.
- Munir. (2012). Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Mustaqim, I., & Wijayanti, W. (2019). Problematika Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Tematik Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Jogoroto Jombang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 1–23. <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jpdi/article/view/1900>.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).



- Rohmah, M. M., Hamdu, G., & Suryana, Y. (2023). Analisis Miskonsepsi Pada Materi Pesawat Sederhana Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5741–5751.
- Sadikin, & Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sugiartini, N. K., Pudjawan, K., & Renda, N. T. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Rasa Percaya Diri Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V*. *Mimbar PGSD*, 5(2), 171. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19853>
- Winangun, I. M. A. (2022). Analisis Problematika Proses Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 37–44. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- 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.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. 2018. *Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs mekauman di Bondowoso dengan model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*. *Jurnal Edukasi*, 5(1):19-23.)