

## ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS 5 SD NEGERI KARANG TENGAH 11 KOTA TANGERANG

Ahmad Arif Fadilah, M.Pd<sup>1</sup>, Irna Sukmawati<sup>2</sup>, Eka Yulyawan Kurniawan, M.Pd<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: fadilah20@yahoo.com<sup>1</sup>, sukmasbn28@gmail.com<sup>2</sup>, ekayeka88@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstract

*The focus of this research is to find out about the use of Powtoon Media to Increase Student Interest in Thematic Learning in Class V SDN Karang Tengah 11 Tangerang City. This research uses descriptive research method with a qualitative approach. The data collection technique used by the author in this research is to use observation, interviews regarding opinions about the use of video powtoon during online learning with the teacher and also parents who guide children to study at home, and also a questionnaire filled out by students about how they think about the use of video powtoon. In this study, the subjects of the study were fifth grade students of SDN Karang Tengah 11 Tangerang City, which had a total of 22 students, 10 male students and 12 female students. The findings of the data indicate that the interest in learning that female students have in using powtoon is higher than that of male students. This is evidenced from the results of the diagram of the percentage of student interest in learning in the use of powtoon media, with 10 positive statements getting an average percentage between 60.42% - 75.00% with High Criteria and 10 negative statements getting an average percentage between 45.83% - 56.25% with Medium Criteria obtained by female students. And 10 positive statements get an average percentage between 47.50% - 57.50% with Low and Medium Criteria and 10 negative statements get an average percentage between 55.00% - 77.50% with High and Medium Criteria obtained male student.*

**Keywords:** Powtoon, Interest in Learning, Thematic Learning.

### Abstrak

Fokus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang Pemanfaatan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Karang Tengah 11 Kota Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara mengenai pendapat tentang penggunaan video *powtoon* selama pembelajaran *online* dengan pihak guru dan juga orangtua yang mendampingi anak belajar di rumah, dan juga angket yang di isi oleh siswa mengenai bagaimana pendapat mereka tentang penggunaan video *powtoon*. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Karang Tengah 11 Kota Tangerang, yang memiliki jumlah 22 siswa yaitu 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Hasil temuan data menunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki oleh siswa perempuan dalam penggunaan *powtoon* lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. Hal ini dibuktikan dari hasil diagram persentase minat belajar siswa dalam penggunaan media *powtoon*, dengan 10 pernyataan positif memperoleh persentase rata-rata antara 60,42% - 75,00% dengan Kriteria Tinggi dan 10 pernyataan negatif memperoleh persentase rata-rata antara 45,83% - 56,25% dengan Kriteria Sedang yang diperoleh siswa perempuan. Dan 10 pernyataan positif memperoleh persentase rata-rata antara 47,50% - 57,50% dengan Kriteria Rendah dan Sedang dan 10 pernyataan negatif memperoleh persentase rata-rata antara 55,00% - 77,50% dengan Kriteria Tinggi dan Sedang yang diperoleh siswa laki-laki.

**Kata kunci:** *Powtoon*, Minat Belajar, Pembelajaran Tematik

## PENDAHULUAN

Sejak Pandemi Covid-19 mulai masuk ke Indonesia awal tahun 2020, dampaknya mulai terasa pada berbagai bidang, terutama dibidang Pendidikan yang membutuhkan kebijakan yang komprehensif dalam mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang efektif. Hingga akhirnya Pemerintah menetapkan Surat Keputusan bersama empat Kementerian yaitu Kementerian Pendidikan, Kementerian Agama, Kementerian Dalam Negeri dan Kementerian Kesehatan Tentang Pembelajaran pada Tahun Ajaran dan Tahun Akademik Baru di Masa Pandemi Covid-19 yang nantinya diharapkan dapat dijadikan acuan dalam memasuki tahun ajaran baru 2020/2021 yang dalam pelaksanaannya akan ditindaklanjuti dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona virus. Dalam pelaksanaannya, materi Pembelajaran Jarak Jauh yang diberikan oleh setiap guru harus berpedoman pada metode Pembelajaran sebagaimana ditetapkan pula dalam Edaran Sekjen Mendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 Dari Rumah. Kebijakan ini sekaligus memastikan bahwa setiap anak memperoleh layanan pendidikan pada masa pandemic Covid-19, demikian pula bagi guru dan para tenaga pendidik dengan pemberlakuan piket selama 2-3 jam di Sekolah.

Dalam pelaksanaannya, tak dapat dipungkiri bahwa PJJ masih harus dikaji, karena memiliki kekurangan dan keterbatasan dalam pelaksanaannya. Banyak keluhan baik dari orangtua murid maupun siswa yang disebabkan keterbatasan sarana prasarana daring, interaksi guru dan murid yang kurang efektif dan belum optimalnya penguasaan metode daring bagi sebagian fasilitator maupun banyaknya tugas-tugas yang diberikan oleh guru sebagai pengganti keterbatasan kemampuan guru sebagai fasilitator dalam menerapkan daring.

Meskipun begitu proses pembelajaran harus tetap dilaksanakan karena kebutuhan pendidikan sekarang cenderung meningkat, Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial maupun budaya yang diyakini oleh masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Pendidikan sebagai salah satu kebutuhan utama dalam pengembangan sumber daya manusia. Apalagi dimasa pandemic covid yang sudah menyebar keseluruh penjuru dunia, salah satunya Negara Indonesia dan berdampak luas pada kehidupan masyarakat.

Rumusan tentang Pendidikan, lebih jauh termuat dalam UU. No. 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan Indonesia bertujuan agar masyarakat Indonesia mempunyai pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya, arah dari proses pendidikan nasional mencakup berbagai aspek kehidupan diri manusia dan masyarakat untuk survive dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan Pendidikan adalah untuk menjadikan siswa pribadi yang lebih kreatif, mampu berpikir kritis dan juga produktif.

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh. Dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan (Kemendikbud, 2013). Pembelajaran Tematik sangat penting bagi setiap individu karena dengan menggunakan model pembelajaran tematik ini lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa lebih aktif terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran tematik ini, siswa mampu memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk mampu menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang telah dipelajari secara aktif. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang oleh guru atau pendidik sangat berpengaruh terhadap minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran juga sangat penting bagi guru atau pendidik untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik yang dimiliki oleh peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga tingkat pemahaman yang mereka miliki dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik menjadi lebih baik lagi. Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus mampu memilih media yang tepat dan sesuai agar bisa digunakan atau diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran saling berkaitan dengan proses penyampaian materi dari sumber materi melalui media tertentu ke penerima materi. Media pembelajaran juga mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret karena pada usia sekolah dasar peserta didik masih berpikir pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media audiovisual. Media yang dapat dirasakan oleh peserta didik, baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Guru dapat menggunakan media berbasis teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya yaitu Media *Powtoon*. Media *Powtoon* termasuk media audio visual yang bersifat dapat didengar dan dilihat sehingga siswa akan mudah memahami materi pembelajaran. Media *Powtoon* mudah digunakan karena menghasilkan video berupa animasi-animasi kartun yang sudah terdapat di aplikasi sehingga siswa dapat tertarik pada materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta pembelajaran yang bermakna dengan penggunaan fitur yang sangat mudah memberikan keuntungan, baik kepada peserta didik hingga tenaga pengajar karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif. Media yang memiliki unsur citra dan suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat daya ingatan (memori) siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Hal ini akan membangkitkan proses berpikir terhadap mata pelajaran yang sedang dilakukan, sehingga dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang aktif. Terutama untuk pembelajaran jarak jauh (*online*) penggunaan Media *Powtoon* juga lebih efektif.

Penggunaan Media *Powtoon* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, mereka lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran karena Media *Powtoon* memiliki daya tarik tersendiri, ketercapaian belajar siswa lebih meningkat daripada guru hanya menyampaikan materi dengan media gambar dan ceramah. Peranan penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik perhatian, maka siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendidikan dan Media Pembelajaran *Powtoon* memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat, hal tersebut juga mempengaruhi minat belajar yang dimiliki oleh siswa. Media adalah perantara atau pengantar materi dari pemberi kepada penerima materi. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Adanya kemajuan teknologi ini bisa mempermudah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal pada hari Sabtu, 6 Maret 2021, jam 10.15 WIB dengan Ibu Sri Mulyani selaku Guru/Wali Kelas V SDN Karang Tengah 11 mengenai penggunaan Media *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik yaitu Tema 2 (Udara Bersih bagi Kesehatan) Subtema 1 (Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih) sudah diterapkan/digunakan oleh pihak sekolah tersebut, cara pembelajaran daring/online yang diajarkan oleh guru untuk para peserta didik dirumah masing-masing dengan menggunakan video *powtoon* yaitu Langkah pertama guru harus sudah memiliki aplikasi belajar online yaitu "*Tangerang Live*", didalam aplikasi tersebut terdapat banyak sekali kegunaannya, salah satunya ada Layanan Pendidikan Tangerang Belajar yang didalamnya terdapat video pembelajaran animasi kartun atau yang biasa disebut dengan *powtoon* untuk kalangan berbagai tingkat sekolah, salah satunya yaitu tingkat Sekolah Dasar yang didalamnya terdapat video berbagai macam mata pelajaran. Kemudian guru akan menyalin link video dari aplikasi "*Tangerang Live*" yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada hari itu atau apabila materi dalam aplikasi "*Tangerang Live*" tidak lengkap, biasanya guru menggunakan video *powtoon* yang diambil dari aplikasi YouTube, kemudian akan dibagikan melalui grup whatsapp kelas yang nantinya link tersebut akan dibuka oleh peserta didik untuk dilihat dan dipelajari. Penggunaan media *powtoon* ini tidak dilakukan setiap hari, minimal 1 kali seminggu karena untuk menghemat kuota internet, untuk mengakses link video animasi/*powtoon* tersebut dibutuhkan kuota yang cukup besar. *Powtoon* merupakan salah satu dari media pembelajaran berbentuk video yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran *online* yang dilaksanakan selama masa pandemi *Covid-19*.

Terdapat beberapa masalah yang dijumpai dalam penggunaan media *powtoon* pada pembelajaran yang berhubungan dengan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Pada saat ini kita berada dalam abad ke 21 dimana kita banyak menghadapi berbagai masalah dalam dunia pendidikan, kehidupan sehari-hari, maupun di masyarakat. Permasalahan yang dihadapi antara lain sebagai berikut : pertama, kurangnya minat belajar dari dalam diri siswa

yang disebabkan karena kegiatan pembelajaran sekarang melalui *online*, serta kurangnya pendampingan secara langsung dari guru maka minat belajar siswa menjadi menurun. Kedua, kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari guru yang kurang memberikan motivasi kepada siswa, lemahnya motivasi belajar dalam diri siswa itu sendiri, dan kurangnya motivasi belajar dari orangtua. Hal ini terlihat pada minat belajar yang dimiliki oleh siswa yang masih jauh dari harapan. Untuk mengetahui secara lebih detail sumber dari permasalahan, maka diperlukan suatu analisis. Untuk itu agar bisa menghadapi permasalahan-permasalahan tersebut perlu di analisa apakah penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis atau terperinci tentang “Analisis Pemanfaatan Media Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang” berdasarkan fakta-fakta yang ada.

Penelitian kualitatif tidak dimulai dari teori yang dipersiapkan sebelumnya, tapi dimulai dari lapangan berdasarkan lingkungan alami. Data dan informasi lapangan ditarik maknanya dan konsepnya, melalui pemaparan deskriptif, lebih mengutamakan proses terjadinya suatu peristiwa dalam situasi yang alami. Generalisasi tak perlu dilakukan sebab deskripsi dan interpretasi terjadi dalam konteks dan situasi tertentu. Realitas yang kompleks dan selalu berubah menuntut peneliti cukup lama berada di lapangan (Mawardi, 2019, h. 16). Penelitian dilakukan pada objek yang bersifat alamiah, objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti atau kehadiran peneliti tidak akan mempengaruhi dinamika pada objek tersebut. Untuk dapat menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawancara yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna.

### *Instrumen*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara dengan guru kelas dan juga orangtua/wali murid yang mendampingi siswa belajar dirumah terdiri dari masing-masing 10 pertanyaan, serta menggunakan angket/kuesioner yang berhubungan dengan pemanfaatan media *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik, dengan jumlah soal sebanyak 20 nomor yang akan diisi oleh siswa.

### *Teknik Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan studi Dokumen. Observasi ini dilakukan disekolah, kemudian melakukan wawancara dengan guru walikelas V secara langsung dan juga wawancara secara online dengan walimurid yang mendampingi siswa belajar dirumah, lalu siswa diberikan tugas mengisi angket/kuesioner yang sudah disebarkan oleh peneliti, serta informasi yang berhubungan dengan dokumen resmi maupun tidak resmi dalam bentuk

laporan dapat berupa dokumen yang mencakup data-data, foto-foto, rekaman, dan sebagainya mengenai analisis pemanfaatan Media *Powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada Pembelajaran Tematik di sekolah tersebut.

#### *Teknik Analisis Data*

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2016, h. 337).

## HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dan pengambilan data berupa wawancara dan angket/kuesioner yang dilakukan di SDN Karang Tengah 11 Kota Tangerang, berikut ini data hasil penilaian angket/kuesioner yang diperoleh :

**Tabel 4.7 Tingkat minat belajar siswa laki-laki**

Kriteria	Jumlah Pernyataan	Persentasi	Jumlah Siswa
Sangat Tinggi	-	81% - 100%	10
Tinggi	1	60% - 80%	
Sedang	18	40% - 60%	
Rendah	1	20% - 40%	
Sangat Rendah	-	0,0% - 20,0%	
<b>Jumlah total pernyataan</b>	<b>20</b>	<b>100 %</b>	<b>10 siswa</b>

**Tabel 4.8 Tingkat minat belajar siswa perempuan**

Kriteria	Jumlah Pernyataan	Persentasi	Jumlah Siswa
Sangat Tinggi	-	81% - 100%	12
Tinggi	10	60% - 80%	
Sedang	10	40% - 60%	
Rendah	-	20% - 40%	
Sangat Rendah	-	0,0% - 20,0%	
<b>Jumlah total pernyataan</b>	<b>20</b>	<b>100 %</b>	<b>12 siswa</b>

Tabel 4.7 dan 4.8 menunjukkan bahwa pemanfaatan media *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Karang

Tengah 11 Kota Tangerang pada setiap angket/kuesioner pernyataan memiliki kriteria rendah, sedang dan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* mendapatkan respon positif dan tidak jarang ada juga respon negatif dari siswa, sehingga media pembelajaran *powtoon* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh (*online*).

Hasil analisis pemanfaatan media *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Karang Tengah 11 Kota Tangerang menunjukkan bahwa secara keseluruhan pernyataan yang terdapat di dalam angket/kuesioner yang disebar mendapatkan persentase dengan kriteria yang tinggi dan juga sedang.

Menganalisis peningkatan minat belajar siswa berdasarkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap pemanfaatan media *powtoon* pada pembelajaran tematik dalam pemahaman isi materi dalam media *powtoon*, kejelasan petunjuk belajar dan informasi, serta kesesuaian materi yang ada pada media dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran tematik.

Tidak semua peserta didik kelas V SD Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang senang menggunakan media *powtoon* dalam pembelajaran tematik yang dilakukan secara daring (*online*), pernyataan ini terlihat pada persentase peserta didik yang menjawab pernyataan kuesioner bahwa peserta didik ada yang bosan dan ada juga yang tidak bosan menggunakan media *powtoon* dalam pembelajaran tematik.

Skala minat belajar siswa laki-laki kriteria sedang dengan rata-rata (55,00%) dan siswa perempuan kriteria kuat dengan rata-rata (68,75%) pada indikator menyukai penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran jarak jauh (*online*). Dalam penggunaan media *powtoon* ini, sebagian siswa ada yang menyukai dan ada juga yang kurang menyukai penggunaan media ini dalam pembelajaran jarak jauh (*online*), Hal ini sesuai dengan pendapat (Tarigan, 2018, h. 143) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu kegiatan atau aktivitas yang ditunjukkan dengan keinginan atau kecenderungan untuk memperhatikan aktivitas tersebut tanpa ada yang menyuruh, dilakukan dengan kesadarannya dan diikuti dengan rasa senang.

Hal ini juga dibuktikan dengan hasil mengukur minat belajar dalam indikator siswa merasa senang menggunakan media *powtoon* dalam Pembelajaran Tematik yang mempunyai persentase dengan rata-rata (52,50%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan persentase dengan rata-rata (64,58%) dengan kriteria tinggi oleh siswa perempuan, karena ada siswa yang merasa senang dan ada juga siswa yang tidak terlalu senang menggunakan media ini, hal ini tergantung pada diri masing-masing siswa, apalagi kurangnya interaksi secara langsung dengan guru, dirumah ada orangtua yang mendampingi siswa belajar dan ada juga yang tidak bisa mendampingi siswa belajar dirumah karena orangtua sibuk bekerja. Hal ini sesuai dengan pendapat (Muhyani.dkk, 2019, h. 123) Minat ini erat kaitannya dengan perasaan terutama perasaan senang, dapat dikatakan minat itu

terjadi karena sikap senang kepada sesuatu, orang yang berminat kepada sesuatu berarti ia sikapnya senang kepada sesuatu itu.

Skala minat belajar yang dimiliki siswa terhadap media pembelajaran *powtoon* yang meliputi indikator motivasi belajar yang dimiliki siswa laki-laki memperoleh persentasi nilai rata-rata (50,00%) dengan kriteria sedang dan siswa perempuan memperoleh persentasi nilai rata-rata (68,75%) dengan kriteria tinggi, karena penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar walaupun secara *online*, dibandingkan hanya menggunakan buku saja, penggunaan video *powtoon* lebih membangkitkan motivasi belajar siswa. Menurut (Falah, 2019, h. 27) minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka kehendaki minat adalah rasa suka dan tertarik yang tinggi dengan kesadaran diri terhadap sesuatu yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya sehingga mendorong individu berpartisipasi dalam kegiatan itu tanpa ada yang menyuruh. Sehingga hal ini mampu meningkatkan indikator minat belajar yang dimiliki siswa karena memperoleh persentasi nilai rata-rata (55,00%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan persentasi nilai rata-rata (64,58%) dengan kriteria tinggi oleh siswa perempuan. Media ini tidak hanya menampilkan materi berupa tulisan, melainkan juga menampilkan gambar, animasi, musik dan sebagainya didalam video *powtoon*. motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran lebih meningkat karena media pembelajaran *powtoon* menarik perhatian siswa dengan penyajian materi secara komunikatif berupa gambar, animasi, music dan sebagainya didalam video *powtoon*. Hal ini diperkuat pernyataan (Ariyanto.dkk, 2018, h. 123) *Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video.

Indikator penggunaan media *powtoon* sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan siswa laki-laki memperoleh persentase rata-rata (47,50%) dengan kriteria rendah dan siswa perempuan memperoleh persentase rata-rata (60,42%) dengan kriteria tinggi, dalam artian sebagian siswa berpendapat bahwa media yang digunakan sesuai dengan keinginan mereka dan sebagian siswa juga berpendapat tidak sesuai dengan keinginan mereka, karena tidak jarang siswa yang merasa bosan disebabkan pembelajaran *online* yang tidak ada pengawasan langsung oleh guru/pendidik, hal ini mempengaruhi hasil belajar setiap siswa, hasil belajar siswa tergantung dari masing-masing minat belajar yang dimiliki siswa. Menurut (Slameto, 2013, h. 57) Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Kemudian dalam indikator lebih efektif dalam pembelajaran *online* memperoleh persentase rata-rata (57,50%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan persentase rata-rata (66,67%) dengan kriteria tinggi oleh siswa perempuan. Hal ini dibuktikan media video *powtoon* ini dapat membantu siswa ketika pembelajaran jarak jauh berlangsung (*online*)



dalam hal memahami materi yang ada didalam buku, dibanding dengan hanya membaca dari buku saja, maka dari itu penggunaan media ini lebih efektif sehingga menghasilkan kriteria tinggi.

Indikator penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* membantu siswa dalam memahami Pembelajaran Tematik secara garis besar yang memperoleh persentasi nilai rata-rata (50,00%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan memperoleh persentasi nilai rata-rata (64,58%) dengan kriteria tinggi oleh siswa perempuan, dalam artian sebagian siswa berpendapat bahwa penggunaan media ini mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan sebagiannya lagi berpendapat bahwa penggunaan media ini tidak membantu siswa dalam memahami pembelajaran hal ini dikarenakan ketika menggunakan media ini tidak menjamin semua semua siswa akan terbantu dalam memahami pembelajaran.

Kemudian dalam indikator media *powtoon* bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri/pembelajaran jarak jauh memperoleh persentase rata-rata (57,50%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan memperoleh persentase rata-rata (66,67%) dengan kriteria tinggi oleh siswa perempuan. Hal ini membuktikan bahwa media video *powtoon* ini dapat memotivasi siswa dibandingkan tidak menggunakan media ini ketika pembelajaran jarak jauh berlangsung (*online*), karena media ini memberikan kemudahan dalam penyampaian materi dibandingkan hanya dengan membaca buku saja, biasanya ada beberapa materi yang tidak dijelaskan dalam buku, tetapi dijelaskan dalam video *powtoon*. Hal ini yang menyebabkan video *powtoon* ini bersifat interaktif dalam penggunaannya dibandingkan hanya mempelajari dari buku saja. Menurut (Musofa dan Janattaka, 2019, h. 153) media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu alternatif dari perkembangan teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan menyajikan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual sehingga materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan.

Indikator media ini memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja secara daring/*online* dengan rata-rata persentase (65,00%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan persentase (75,00%) dengan kriteria tinggi oleh siswa perempuan, karena video animasi kartun atau *powtoon* dapat diakses dimana saja dan kapan saja, dengan melalui aplikasi “*Tangerang Live*” ataupun melalui YouTube yang mempermudah guru untuk memberikan materi kenapa siswa secara *online*, biasanya guru mengirimkan link video *powtoon* kedalam grup WhatsApp yang didalamnya terdapat siswa yang siap menerima pembelajaran secara *online*, karena masa pandemi ini tidak memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi secara langsung disekolah. Hal ini diperkuat pernyataan (Awiria.dkk, 2018, h. 57) Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program audio-visual atau program computer yang saat ini banyak tersedia di pasaran adalah contoh media pendidikan yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri.

Kemudian dalam indikator proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik memperoleh persentase rata-rata (57,50%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan memperoleh persentase rata-rata (64,58%) dengan kriteria tinggi oleh siswa perempuan. Hal ini dibuktikan dengan sebagian besar dari siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan video *powtoon* karena media ini dapat digunakan dalam jangka waktu panjang dan juga berulang-ulang sehingga jika siswa belum memahami atau lupa dengan materi tersebut, siswa dapat mengulang video *powtoon* tersebut dibanding hanya dengan membacanya dibuku saja. Masih menurut pernyataan (Awiria.dkk, 2018, h. 57) Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Media juga dapat menghadirkan "masa lampau" kemasa kini, menyajikan gambar dengan warna-warna yang menarik. Media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru, membuat mereka terbawa atau ikut sedih, memungkinkan mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, dan sebagainya.

Indikator siswa laki-laki tidak tertarik menggunakan media pembelajaran ini memperoleh kriteria sedang dengan nilai rata-rata (57,50%) dan siswa perempuan tidak tertarik menggunakan media pembelajaran ini memperoleh kriteria sedang dengan nilai rata-rata (50,00%), jadi ada sebagian siswa yang tertarik dan ada juga sebagian dari siswa yang tidak tertarik ketika menggunakan media ini dalam pembelajaran jarak jauh karena dalam penggunaan media pembelajaran ini kita tidak bisa membuat semua siswa suka akan penggunaan media ini, tergantung kepada kemauan atau minat belajar yang dimiliki siswa itu sendiri. Menurut (Permaganti.dkk, 2019, h. 135) Minat belajar siswa sangat berpengaruh kepada hasil belajar siswa.

Kemudian dalam indikator siswa laki-laki tidak puas dengan penjelasan materi yang disampaikan dalam media *powtoon* memperoleh kriteria sedang dengan memperoleh nilai rata-rata (65,00%) dan perempuan tidak puas dengan penjelasan materi yang disampaikan dalam media *powtoon* memperoleh kriteria sedang dengan memperoleh nilai rata-rata (54,17%), jadi tidak semua siswa merasa puas dengan penyampaian materi dalam media tersebut, ada yang merasa puas dan ada juga siswa yang merasa kurang puas, karena pemahaman setiap siswa berbeda-beda.

Indikator dalam hal siswa yang tidak dapat menemukan jawaban yang benar dalam mengerjakan soal latihan ketika menggunakan media ini memperoleh persentase rata-rata (57,50%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan memperoleh persentase rata-rata (45,83%) dengan kriteria sedang oleh siswa perempuan. Hal ini tergantung dari diri masing-masing siswa, jika siswa menyukai media ini, minat belajarnya akan bertambah dan jika tidak sebaliknya. Menurut (Anggraini, 2020, h. 629) minat merupakan salah satu faktor yang kuat dalam menentukan keberhasilan seseorang. Oleh karena itu agar berhasil dalam setiap usaha seseorang harus memupuk minat terhadap apa yang diinginkan. Didasari minat

yang tinggi, seseorang akan berusaha untuk memperoleh hasil yang memuaskan walaupun banyak hambatan.

Kemudian dalam indikator siswa laki-laki tidak menyukai media pembelajaran ini memperoleh persentase rata-rata (62,50%) dengan kriteria sedang dan siswa perempuan tidak menyukai media pembelajaran ini memperoleh persentase rata-rata (56,25%) dengan kriteria sedang. Hal ini dikarenakan ada siswa yang menyukai dan ada juga yang tidak menyukai penggunaan media ini, tergantung minat yang dimiliki oleh siswa itu sendiri, hal ini tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Menurut (Qolba Musoffa.dkk, 2020, h. 298) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Dari segi indikator dalam hal penggunaan media pembelajaran ini membosankan memperoleh persentase rata-rata (65,00%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan memperoleh persentase rata-rata (45,83%) dengan kriteria sedang oleh siswa perempuan, dikarenakan pada masa pandemi ini yang sudah berlangsung selama kurang lebih 2 tahun menyebabkan minat belajar siswa menurun dalam penggunaan video *powtoon* ini, sehingga siswa merasa bosan walaupun sudah menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti video *powtoon*, mungkin karena anak merasa bosan karena hanya melakukan pembelajaran jarak jauh dirumah masing-masing, sebagian dari ada yang bersemangat dan ada sebagian dari mereka juga yang tidak bersemangat dalam melakukan pembelajaran jarak jauh (*online*), hal ini memperoleh persentase rata-rata (67,50%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan memperoleh persentase rata-rata (47,92%) dengan kriteria sedang oleh siswa perempuan, mereka juga pastinya merindukan sekolah dan juga guru yang mengajar mereka. Menurut (Susanto, 2013, h. 67) dalam kegiatan belajar, juga dalam proses pembelajaran, maka tentunya minat yang diharapkan adalah minat yang timbul dengan sendirinya dari diri siswa itu sendiri, tanpa ada paksaan dari luar, agar siswa dapat belajar lebih aktif dan baik. Akan tetapi, dalam kenyataannya tidak jarang siswa mengikuti pelajaran dikarenakan terpaksa atau karena adanya suatu keharusan, sementara siswa tersebut tidak menaruh minat terhadap pelajaran tersebut. Yang baik, seharusnya anak mengetahui akan minatnya, karena tanpa tahu apa yang diminatnya, maka tujuan belajar yang diinginkan tidak akan tercapai dengan baik.

Dalam segi indikator media ini tidak membantu siswa laki-laki dalam memahami materi pada pembelajaran tematik, setelah dilakukan penelitian dengan memperoleh persentase rata-rata (65,00%) dengan kriteria sedang dan media ini tidak membantu siswa perempuan dalam memahami materi pada pembelajaran tematik dengan memperoleh persentase rata-rata (45,83%) dengan kriteria sedang, karena dengan penggunaan media ini tidak menjamin semua siswa akan merasa terbantu, apalagi tanpa adanya pendampingan langsung oleh guru. Memang ada pihak orangtua, tetapi tidak semua orangtua dapat mendampingi anak/siswa belajar dirumah, ada orangtua yang sibuk bekerja dan ada juga orangtua yang bisa mendampingi anak dirumah untuk belajar tetapi dalam hal mengajarkan anak untuk belajar tidak semua orangtua paham atau memiliki ilmu yang cukup untuk

mengajarkan anak atau siswa dirumah. Ada yang paham dan ada juga orangtua yang tidak paham sehingga hal tersebut menjadi faktor yang mempengaruhi anak/siswa merasa terbantu atau tidak. Indikator siswa ketika belajar menggunakan media ini secara daring membuat mereka merasa tertekan memperoleh persentase rata-rata (60,00%) dengan kriteria sedang oleh siswa laki-laki dan memperoleh persentase rata-rata (45,83%) dengan kriteria sedang oleh siswa, tidak jarang ada anak yang merasa tertekan dan ada juga yang tidak, hal ini mampu membuat siswa atau anak mudah marah dan juga memberontak dirumah ketika pembelajaran *online* berjalan, hal ini kembali lagi kepada diri masing-masing siswa.

Indikator siswa laki-laki tidak berminat menggunakan media pembelajaran ini memperoleh persentase rata-rata (77,50%) dengan kriteria tinggi dan siswa perempuan tidak berminat menggunakan media pembelajaran ini memperoleh persentase rata-rata (50,00%) dengan kriteria sedang, karena dengan penggunaan media ini terus menerus pada pembelajaran jarak jauh (*online*) semakin lama tanpa adanya interaksi langsung dengan guru menyebabkan minat belajar siswa menurun karena faktor utama pendukung meningkatnya minat belajar siswa adalah peran guru dalam kegiatan pembelajaran. Karena minat belajar siswa naik turun tergantung suasana tempat mereka melakukan kegiatan pembelajaran, apalagi di masa pandemi ini siswa merasa bosan melakukan aktivitas belajar dirumah hal ini dapat membuat minat belajar siswa berkurang ditambah tanpa ada pengawasan langsung dengan guru. Menurut (Slameto, 2013, h. 57) minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Indikator media ini tidak memotivasi siswa laki-laki dalam kegiatan pembelajaran memperoleh persentase rata-rata (55,00%) dengan kriteria sedang dan media ini tidak memotivasi siswa perempuan dalam kegiatan pembelajaran memperoleh persentase rata-rata (47,92%) dengan kriteria sedang, hal ini dikarenakan sebenarnya dengan adanya penggunaan media *powtoon* dapat memudahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh (*online*), tetapi tidak jarang siswa merasa merasa cepat bosan, sebenarnya media *powtoon* ini mampu memotivasi siswa untuk belajar, tetapi dikarenakan siswa merasa bosan dengan penggunaan media ini selama kurang lebih 2 tahun lamanya selama pandemi *covid-19* membuat media ini terkadang membosankan dan tanpa adanya interaksi langsung dengan guru, karena guru merupakan salah satu faktor yang memotivasi siswa agar minat belajar siswa meningkat.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang sudah diuraikan dalam BAB IV diatas sehingga bisa disimpulkan antara lain:

1. Bahwa pemanfaatan media *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN Karang Tengah 11 Kota Tangerang tahun ajaran 2021/2022. Tetapi hal ini tergantung pada diri masing-masing siswa, ada siswa yang menyukai dan berminat dengan penggunaan atau pemanfaatan media *powtoon* ini dan ada juga siswa yang tidak menyukai serta tidak berminat menggunakan media ini karena ada beberapa siswa yang sudah bosan melakukan pembelajaran jarak jauh (*online*) selama pandemic *covid-19* karena tidak adanya pengawasan atau pendampingan secara langsung oleh guru, dan mereka juga sudah merindukan suasana pembelajaran disekolah secara langsung. Dirumah ada anak yang bisa didampingi orangtuanya belajar dan ada juga orangtua yang tidak bisa mendampingi anak belajar karena sibuk bekerja dan hal lain sebagainya.
2. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari persentase yang diperoleh oleh siswa laki-laki dan perempuan, dari hasil yang telah diperoleh minat belajar yang dimiliki oleh siswa perempuan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa laki-laki dengan persentase paling rendah yaitu 39,58% dan yang paling tinggi yaitu 75,00%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* mendapatkan respon positif dan tidak jarang ada juga respon negatif dari siswa, peserta didik yang tingkat penggunaan atau pemanfaatan media *powtoon* rendah, maka minat belajarnya juga rendah, begitupun sebaliknya.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang peneliti uraikan di atas, maka sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan sebuah saran yaitu:

1. Bagi sekolah

Memberikan dorongan berupa perhatian kepada pihak pendidik/guru untuk memperhatikan fasilitas sekolah, seperti dalam segi media elektronik apakah sudah memadai, guna mempermudah proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh (*online*).

2. Bagi Guru

mampu meningkatkan kualitas Pendidikan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang lebih kreatif dan mencari solusi atau jalan keluar untuk bisa lebih meningkatkan minat belajar siswa yang menurun pada masa pandemic *covid-19* yang dilaksanakan dari rumah masing-masing atau pembelajaran jarak jauh, karena pandemic ini sudah berlangsung selama lebih kurang 2 tahun lamanya, hal ini membuat siswa bosan melakukan pembelajaran dari rumah masing-masing dan kebanyakan siswa sudah merindukan aktivitas pembelajaran yang diadakan di sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlunya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media video *powtoon* apakah dapat digunakan untuk mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B. I. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasisi Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Pengetahuan Alam Di Sd Labschool Unnes*. Semarang: Universitas Negeri Semarang .
- Ah, H. F. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Islam*. 12 (1), 112-127.
- Al-Tabany, T. I. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini Tk/Ra & Anaka Kelas Awal Sd/M Implementasi Kurikulum* . Jakarata: Prenamedia Group.
- Ananda, R. &. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*. 2 (2),, 11-21.
- Anggraini. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Sd Mennggunakan Pembelajaran Open Ended. *Jurnal Muara Pendidikan*. 5 (1),, 627-632.
- Anshory, I. S. (2018). Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 Di Kelas Rendah Sd Muhammadiyah 07 Wajak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 4 (1), 35-46.
- Ariyanto, R. &. (2018). Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia . *Studi Kasus Pada Siswa Kelas Viii D Smp Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 12 (1),, 122-127.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* . Depok: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Awalia, I. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 49-56.
- Awiria, D. (2018). *Pembelajaran Matematika Sd Kelas Rendah*. Bogor: Cv Hery Media.
- Fadhilah, D. &. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesi Kelas Rendah*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Faisal & Lova, S. M. (2020). *Pembeljaarn Tematik Di Sekolah Dasar*. Medan: Cv. Harapan Cerdas.
- Falah, B. N. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Belajar Siswa Dan Minat Belajar. *Euclid*, 6 (1), 25-34.
- Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Hidayah, N. (2020). Tantangan Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Pencerahan* 14 (2).
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minta Belajar Peserta Didik. *Journal Of Education*. 4, 2.
- Karmilah, L. (2019). *Keefektifan Media Powtoon Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Khasanah, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Power Point Pada Pemebelajaran Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 2 Kelas V Sd

- Negeri 2 Kalirancang Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidikan*. 6 (1), 42-53.
- Khudoril, A. P. (2019). Penerapan Metode Umami Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Quran Pada Siswa Di Kelas Iv Sd Kaifa Bogor. *Prosiding Al-Hidayah Pendidikan Agama Islam*, 240-250.
- Latifah, N. &. (2020). *Micro Teaching*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Magdalena, I. &. (2018). *Desain Pembelajaran Sekolah Dasar*. Tangerang: Fkip Umt Press.
- Magdalena, I. D. (2020). Evaluasi Pembelajaran Tematik Dengan Penilaian Autentik Di Sdn Pasar Baru 1 Kota Tangerang. *Jurnal Halaqoh*. 2 (3), 306-314.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Manurung, I. F. (2020). Project Based Learning Activities Media Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa Sd Untuk Menganalisis Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *Elementary School Journal*. 10 (1).
- Mawardi. (2019). *Dasar-Dasar Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Muhardini, S. D. (2020). Pengenamban Media Pembelajaran Box Nusantara Untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*. 6 (2), 284-291.
- Musofa, N. &. (2019). Pemanfaatan Media Powtoon Pada Materi Komik Di Sekolah Dasar. *Inventa*, 3 (2), 147-157.
- Musoffa, D. Q. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Materi Bangun Datar Berbantuan Vba. *Journal On Education*. 02 (04), 297-302.
- Novianti, A. B. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 4 (1), 194-202.
- Octaviana, S. S. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Kelas Iv Sekolah Dasar Menggunakan Media Power Point Berdasarkan Kerangka Kerja Tpack. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3 (5), 1150-1159.
- Pembelajaran, T. P. (2015). *Kurikulum & Pembelajaran*. Depok: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Permaganti, B. R. (2019). Mencari Volume Bangun Ruang Berbantuan Perangkat Lunak Geogebra. *Journal On Education*. 02 (01), 134-142.
- Qurrotaini, L. D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj*.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*. 14 (2), 87-99.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Jawa Barat: Referens & Nusa Media.
- Resnani. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V C Sdit Generasi Rabbani Bengkulu. *Jurnal Pgsd*. 12 (1), 9-14.

- Rochimah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sdn Sumberagung Peterongan Jombang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rosnaningsih, D. (2018). *English For Children Pengantar Bahasa Inggris Bagi Siswa Sd (Young Learners)*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Slameto. (2013). *Belajaran Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Pt. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rnd)*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rnd)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya.
- Suparman, A. (2014). *Desain Instruksi Modern : Panduan Para Pengajar Dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Utami, R. N. (2020). Pengembangan Permainan Monopolo Edukasi Akmar-Uwali (Abu Bakar, Umur, Utsman, Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Mi. *Prosiding Semnasbama Iv Um Jilid 2.*, 387-397.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wind, A. (2014). *Jago Membuat Video Tutorial*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Wulandari, Y. R. (2020). Pengembangan Media Video Berbasisi Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 8 (2),, 269-279.