

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi *Powtoon* Kelas V SDN 13 Payakumbuh Kecamatan Payakumbuh Selatan Kota Payakumbuh

Irsan Suhairi¹, Yesi Anita², Reinita³, Farida S⁴

¹²³⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: irsansuhairi10@gmail.com, yesianita@fip.unp.ac.id,
reinita.rei@gmail.com, faridas@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 13 Payakumbuh Kecamatan Payakumbuh Selatan Kota Payakumbuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dilakukan dalam II siklus dimana siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Data penelitian ini diperoleh dari penilaian modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, tes dan nontes. Subjek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas V sebanyak 19 orang, yang terdiri dari 10 orang peserta didik laki-laki dan 9 orang peserta didik perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek pengamatan modul ajar siklus I memperoleh persentase rata-rata 81,25 % dengan kualifikasi Baik (B) meningkat pada siklus II menjadi 95,84 % dengan kualifikasi sangat baik (A). Pada hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran, aspek pendidik siklus I memperoleh rata-rata persentase 78,56% dengan kualifikasi Cukup (C) meningkat pada siklus II menjadi 92,85% dengan kualifikasi Sangat Baik (A). Pada aspek peserta didik siklus I adalah 82,14 % dengan kualifikasi Baik (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 96,42 % dengan kualifikasi sangat baik (A). Penilaian terhadap peserta didik dalam peningkatan hasil belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 76,98 % dengan kualifikasi cukup (C) dan meningkat pada siklus II menjadi 91,34 % dengan kualifikasi sangat baik (A). Berdasarkan data hasil penelitian disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model *Problem Based Learning*, Media Animasi *Powtoon*.

Abstract

The aim of this research is to describe the application of the *Problem Based Learning model* assisted by *Powtoon Animation Media* to improve student learning outcomes in Pancasila Education learning in class V at SDN 13 Payakumbuh, South Payakumbuh District, Payakumbuh City. This type of research is classroom action research using qualitative and quantitative approaches carried out in 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Carried out in II cycles where cycle I consists of 2 meetings and cycle II consists of 1 meeting. This research data was obtained from the assessment of teaching modules, implementation of learning and student learning outcomes using data collection techniques, namely observation, tests and non-tests. The subjects of this research were 19 class V educators and students, consisting of 10 male students and 9 female students. The research results showed that the observation aspect of the teaching module in cycle I obtained an average percentage of 81.25% with good qualifications (B), increasing in cycle II to 95.84% with very good qualifications (A). Based on the results of observations of learning implementation, the educator aspect of cycle I obtained an average percentage of 78.56% with a Fair qualification (C), increasing in cycle II to 92.85% with a Very Good qualification (A). In the aspect of students in cycle I, it was 82.14% with good qualifications (B) and increased in cycle II to 96.42% with very good qualifications (A). The assessment of students in improving learning outcomes in cycle I obtained an average of 76.98% with sufficient qualifications (C) and increased in cycle II to 91.34% with very good qualifications (A). Based on the research data, it was concluded that the *Problem Based Learning learning model* assisted by *Powtoon animation media* could improve student learning outcomes in Pancasila education learning.

Keywords: *Learning outcomes, Pancasila Education, Problem Based Learning model, Powtoon Animation Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup yakni agar manusia dapat memahami hakikat dan arah hidup untuk pembentukan kepribadian yang unggul (Yesi Anita, dkk.. 2020) sedangkan Kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang telah disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain (hidayanti, 2018). Pemerintah melalui Kemendikbudristek berupaya untuk memulihkan pembelajaran yakni dengan mencanangkan Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum Merdeka, terjadi perubahan nama mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) menjadi Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila memegang peran sebagai pendorong peserta didik untuk menjadi lebih inklusif, menghargai satu sama lain, dan menerima perbedaan dalam semua aspek kehidupan. Pendidikan pancasila mendorong pluralisme, kesetaraan,

dan keragaman budaya. Jenis pendidikan ini juga membantu memerangi prasangka, diskriminasi, dan ketidakadilan sosial (Saputra et al., 2023).

Ketercapaian tujuan pembelajaran juga dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar merupakan ukuran atau tingkat keberhasilan yang bisa dicapai oleh peserta didik berdasarkan pengalaman yang sudah diperoleh setelah dilakukan evaluasi seperti tes yang biasanya diwujudkan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rohmah A, 2017). Seorang pendidik harus kreatif dan inovatif dalam melakukan pemilihan model, metode, strategi, serta media pembelajaran yang cocok dengan materi ajar agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai (Tiwow et al., 2022).

Berdasarkan Observasi yang peneliti lakukan di kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh Kecamatan Payakumbuh Selatan Kota Payakumbuh pada tanggal 15-17 Januari 2024 pada Bab (Norma dalam Kehidupanku) materi (Makna Norma dalam Kehidupanku), peneliti menemukan sejumlah permasalahan baik dari permasalahan yang dialami oleh pendidik dan peserta didik mulai dari segi Modul Ajar, Pelaksanaan dan hasil belajar dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan oleh Pendidik untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media-media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran dan juga Pendidik dapat mengaitkan pembelajaran dengan masalah-masalah nyata yang dapat diamati Peserta didik.

Tabel 1. 1 Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD Negeri 13 Payakumbuh Semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Pendidikan Pancasila	Keterangan
1	ANS	60	TT
2	AA	55	TT
3	ASR	45	TT
4	ASD	75	T
5	BAP	65	TT
6	DOA	80	T
7	EA	45	TT
8	FMS	75	T
9	GR	75	T
10	HRD	60	TT
11	IH	50	TT
12	KPA	60	TT
13	MKH	70	TT
14	MOM	75	T

15	MN	75	T
16	MZ	80	T
17	NSJ	45	TT
18	PR	65	TT

Sumber: Guru Kelas V SDN 13 Payakumbuh

Keterangan: T = Tuntas
TT = Tidak Tuntas
KKTP = 75

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa dari 18 Peserta Didik terdapat 11 Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dan hanya 7 orang yang mencapai Ketuntasan.

Salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar Peserta didik yaitu menggunakan media video animasi *powtoon* yang berupa gambar yang dapat bergerak serta mirip dengan keadaan sebenarnya (Elmawati et al., 2021). Media *powtoon* memiliki banyak kelebihan dalam dunia pendidikan dibandingkan media atau aplikasi edit video lainnya, beberapa kelebihan dari media *powtoon* yaitu video pembelajaran yang dapat menggabungkan antara gambar dan video, menyediakan konten animasi, huruf, dan transisi efek, dan memiliki banyak pilihan gambar *background* sehingga tidak perlu menyediakan gambar, teks, audio, dan video yang akan dijadikan materi pembelajaran (Pebriani & Zainil, 2022).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif (deskriptif) dan kuantitatif (berdasarkan jumlah). Pendekatan kualitatif adalah merupakan pendekatan yang bersifat deskriptif dan analisis. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh Penulis dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas serta agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara sistematis.

Alur penelitian adalah langkah-langkah yang harus dilakukan pada tiap bagian dalam suatu penelitian tindakan kelas. Menurut Mu'alimin & Rahmat. A. H. C., (2014) ada empat tahapan yang dipakai dalam penelitian tindakan kelas, yaitu (1) perencanaan (*plan*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*). Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 13 Payakumbuh Kecamatan Payakumbuh Selatan Kota Payakumbuh, Penulis memilih SD Negeri 13 Payakumbuh sebagai tempat penelitian. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh. yang berjumlah 19 orang yang terdiri dari 10 orang peserta didik laki-laki dan 9 orang peserta didik perempuan yang terdaftar pada semester I tahun ajaran 2023/2024. Di samping itu, juga melibatkan praktisi yaitu penulis, serta observer yakni guru kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II (dua) tahun ajaran 2023/2024 di kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh. Penelitian ini akan dilakukan

sebanyak dua siklus, yaitu siklus I dengan dua kali pertemuan, dan siklus II dengan satu kali pertemuan.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan Media Animasi *Powtoon* dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh yang meliputi perencanaan proses pembelajaran dan pengamatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Data ini diperoleh dari subjek yang diteliti, yaitu guru dan peserta didik di kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh. Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh hasil belajar dan kesimpulan penelitian. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid terkait penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh adalah *Non Tes* dan *Tes*. Adapun instrument penelitian ini yaitu lembar penilaian modul ajar, lembar observasi, dan lembar tes.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan model analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dalam dua tahapan, yaitu selama proses pengumpulan data dan pada akhir pengumpulan data. Kemudian analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam bentuk angka. Kriteria kualifikasi nilai ini akan menjelaskan hasil yang kita peroleh berupa predikat. Rumus persentase itu seperti yang dikemukakan Kemendikbud (dalam Detryzoza dan Mansurdin, 2022) sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan pada kelas V SDN 13 Payakumbuh Kecamatan Kecamatan Payakumbuh Selatan Kota Payakumbuh adalah 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Siklus I

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dengan model *Problem Based Learning* pada siklus I pertemuan 1 berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang belum mencapai hasil belajar sesuai yang diharapkan. Dapat dilihat dari jurnal penilaian sikap yang masih terdapat peserta didik yang sikapnya perlu bimbingan seperti kurangnya sikap spiritual, percaya diri, peduli, tanggung jawab dan menghargai. Sedangkan pada penilaian pengetahuan dan keterampilan rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus 1 pertemuan 1 yang diperoleh yaitu 71,44 dengan kualifikasi cukup (C). Adapun peserta didik yang tuntas pada siklus I pertemuan 1 ini berjumlah 7 orang, dan yang tidak tuntas sejumlah 12 orang. Hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 1 ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran belum mencapai hasil maksimal.

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dengan model *Problem Based Learning* pada siklus I pertemuan 2 berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang belum mencapai hasil belajar sesuai yang diharapkan. Dapat dilihat dari jurnal penilaian sikap yang masih terdapat peserta didik yang sikapnya perlu bimbingan seperti kurangnya sikap spiritual, percaya diri, peduli, tanggung jawab dan menghargai. Sedangkan pada penilaian pengetahuan dan keterampilan rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus 1 pertemuan 2 yang diperoleh yaitu 82,53 dengan kualifikasi Baik (B). Adapun peserta didik yang tuntas pada siklus I pertemuan 1 ini berjumlah 17 orang, dan yang tidak tuntas sejumlah 2 orang. Hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 2 ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran sudah mulai mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan.

SIKLUS II

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dengan model *Project Based Learning* pada siklus II pertemuan 1 berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa adanya peningkatan secara menyeluruh dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dapat dilihat dari jurnal penilaian sikap sudah ada peningkatan baik itu sikap spiritual, percaya diri, peduli, tanggung jawab dan menghargai. Sedangkan pada penilaian pengetahuan dan keterampilan rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II pertemuan 1 yang diperoleh yaitu 91,34 dengan kualifikasi sangat Baik (A). Adapun peserta didik yang tuntas pada siklus II pertemuan 1 ini berjumlah 19 orang, dan tidak ada peserta didik yang tidak tuntas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Penelitian pada siklus I masih banyak terdapat kekurangan yang harus diperbaiki agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Hal ini dikarenakan pendidik kurang memahami karakteristik peserta didik sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Kekurangan tersebut harus diperbaiki pada siklus berikutnya, karena modul ajar yang masih belum muncul akan berdampak pada peserta didik. Hasil pengamatan modul ajar pada siklus I pertemuan 1 adalah 75% dengan kualifikasi Cukup (C) dan hasil pengamatan modul ajar pada siklus I pertemuan 2 adalah 87,5% dengan kualifikasi Baik (B). Untuk itu, rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 81,25% dengan kualifikasi Baik (B). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan 2. Berikutnya melihat data hasil pengamatan pelaksanaan siklus I masih ada kekurangan, kekurangan tersebut diharapkan dapat diperbaiki di siklus II. Pelaksanaan pembelajaran yang masih belum maksimal akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa belum semua peserta didik memahami materi yang diajarkan, ini terbukti dari analisis penelitian siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan yaitu 71,44 dengan kualifikasi cukup. Sedangkan pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 82,53 dengan kualifikasi baik. Dari rata-rata

hasil belajar di atas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, namun ada komponen dalam hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut untuk selanjutnya diperbaiki pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan penilaian modul ajar pada siklus II sudah meningkat dari siklus sebelumnya, diperoleh presentase nilai rata-rata 95,84 % dengan kualifikasi sangat baik (A). Dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran pendidikan paancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi *Powtoon* di kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh Kecamatan Payakumbuh Selatan Kota Payakumbuh telah terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti menggunakan jurnal penilaian sikap pada siklus II sudah mengalami peningkatan, namun masih tampak perilaku negatif, yaitu sikap sosial poin sikap disiplin. Namun sikap spritual dan sikap sosial poin sikap percaya diri dan kerja sama sudah tidak tampak lagi. Sedangkan hasil penilaian aspek pengetahuan dan keterampilan pada siklus II diperoleh hasil belajar peserta didik dengan rata-rata yaitu 90,86 dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan paparan data penilaian hasil belajar peserta didik diatas dari hasil yang diperoleh pada siklus II, maka pelaksanaan siklus II telah terlaksana dengan sangat baik. Peneliti bersama pendidik kelas menyimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian dari siklus I dan siklus II telah terlaksana dengan sangat baik dan pendidik telah berhasil menggunakan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai siklus II, keputusan ini berdasarkan kesepakatan peneliti dan observer yaitu pendidik kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh Kecamatan Payakumbuh Selatan Kota Payakumbuh.

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi *Powtoon* di kelas V SD Negeri 13 Payakumbuh Kecamatan Payakumbuh Selatan Kota Payakumbuh disusun dalam bentuk modul ajar sesuai dengan langkah-langkah model *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi *Powtoon*. Modul ajar menggunakan model *Problem Based Learning* menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap siklusnya. Adapun pertemuan 1 memperoleh persentase 75% dengan kualifikasi Cukup (C), pada siklus I pertemuan 2 adalah 87,5% dengan kualifikasi Baik (B), kemudian peningkatan pada siklus II diperoleh presentase 95,84 % dengan kualifikasi sangat baik (A). Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh dari 2 aspek yaitu aspek pendidik dan aspek peserta didik. Pelaksanaan aspek pendidik dan peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi *Powtoon* meningkat. Peningkatan aspek pendidik pada siklus I pertemuan 1 pada aspek pendidik memperoleh persentase 71,42 % dengan kualifikasi C, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 pada aspek pendidik memperoleh persentase 85,71 % dengan kualifikasi Baik (B), dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 92,85% dengan kualifikasi Sangat Baik (A). Sedangkan peningkatan yang terjadi pada aspek peserta

didik pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase 75 % dengan kualifikasi Cukup (C), meningkat pada siklus I pertemuan 2 memperoleh persentase 89,28 % dengan kualifikasi Baik (B), dan semakin meningkat pada siklus II menjadi didik 96,42 % dengan kualifikasi Sangat Baik (A). Hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil jawaban soal evaluasi, hasil penyelesaian masalah peserta didik. Hasil belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi *Powtoon* meningkat. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 76,98 % dengan kualifikasi Baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 91,34 % dengan kualifikasi sangat baik (A), yang artinya telah melebihi batas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data rekapitulasi penilaian pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi *Powtoon* telah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan, baik dari penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Rekapitulasi hasil penilaian pada siklus I sudah mengalami peningkatan pada siklus II dimana peserta didik sudah banyak memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Y., Putera, R. F., & Ladiva H. B. 2020. Kognitif Moral dalam Upaya Pembangunan Emotional Intelligence Siswa Sekolah Dasar.. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*. Vol 5, No 2. Hal 9-16
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Fisika. *Prosiding Seminar Nasional LP2M UM Semarang*, 3, 168–178.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Elmawati, P., Musfirah, & Pasinggi, Y. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Barru. *Pinisi Journal of Education*, 1(3), 9–19.
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7–16. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i3.44>
- Febrita, I., & Harni. (2020). Penerapan Pendekatan Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1435.
- Ifah, C., & Untari, R. S. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Web Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 971–983.
- Lismaya L. (2019). *Berpikir kritis dan PBL (Problem Based Learning)*. Media Sahabat Cendekia.
- Mu'alimin & Rahmat. A. H. C. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Ganding.

- Murjani. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Ptk. *Cross-Border*, 5(1), 688–713.
- Nugrahini, Y., Rakhmawati, I., & Asriyanti, F. D. (2023). Pendampingan dan Pelatihan Membuat Media Pembelajaran dengan Aplikasi POWTOON pada Guru-Guru Sekolah Dasar di Lingkungan Kabupaten Tulungagung. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(4), 178–184. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i4.447>
- Pebriani, C., & Zainil, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2250–2253.
- Putra, A., S Farida. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar. e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar. Vol 11, No 1. Hal 281-290
- Reinita. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar. *Journal of moral and civic education*. Vol 4, No 2. Hal 88-96
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219.