

THE INFLUENCE OF POWTOON-BASED LEARNING MEDIA ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF GRADE 3 STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL 131 PEKANBARU

Liska Oktaviani, M. Jaya Adi Putra, Eddy Noviana
liskaoktaviani1601@gmail.com, Jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id,
eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id.085265905012

*Primary School Teacher Education Study Program
Faculty of Teachers Training and Education
Riau University*

Abstract : *The background of this research is the lack of creativity of teachers in using media in the learning process. While the learning media used affects student learning outcomes. This study aims to determine the effect of Powtoon-based learning media on natural science learning outcomes. The subjects of this study were 34 grade 3 elementary school students in Pekanbaru. the instruments used as data in this study were tests o student learning outcomes during the initial test (pretest) and final test (posttest). Hypothesis testing is done using SPSS Ver 24 and a significance value of 0,000 is obtained, then Sig.(2 tailed) < 0,05 because 0,000 < 0,05. This shows that there is a significant effect of science learning outcomes in grade III student of SD Negeri 131 Pekanbaru between before (pretest) and after being given treatment (posttest) using Powtoon-based learning media.*

Key Words : *Powtoon-Based Learning Media, Learning Outcomes*

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SD NEGERI 131 PEKANBARU

Liska Oktaviani, M. Jaya Adi Putra, Eddy Noviana
liskaoktaviani1601@gmail.com, Jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id,
eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id.085265905012

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah kurang kreatifnya guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Padahal media pembelajaran yang digunakan mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 131 Pekanbaru yang berjumlah 34 orang. Instrumen yang digunakan sebagai data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa pada saat tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS Ver 24 dan diperoleh nilai signifikansi 0,000, maka Sig. (2-tailed) < 0,05 karena 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri 131 Pekanbaru antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Kualitas dan mutu pendidikan bergantung kepada proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru. Hal ini membuat guru dan siswa berperan penting akan kualitas dan mutu pendidikan. Pengukuran pencapaian kualitas dan mutu pendidikan dituangkan dalam prestasi belajar siswa. Sanjaya (2008) mengatakan bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama seorang guru ialah merancang kegiatan pembelajaran termasuk metode, media pembelajaran, model, strategi belajar dan instrumen lain yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode mengajar tradisional yang menekankan pada guru bercerita dan siswa mendengarkan harus lebih banyak di hindari agar keaktifan siswa meningkat.

Memudahkan pembelajaran bagi siswa adalah tugas seorang guru. Seorang guru tidak hanya di tuntut untuk membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, tetapi juga harus mampu menciptakan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh seorang guru. Media sebagai sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Kesulitan siswa dalam memahami konsep dapat di atasi dengan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari siswa (Fitri, 2015). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar adalah media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Penye (dalam Maryatun, 2015) mengatakan media pembelajaran merupakan perantara untuk menyalurkan pesan antara sumber (guru) dengan penerima pesan (peserta didik) dalam memahami materi pembelajaran saat terjadinya proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Sejalan dengan itu, Hamdani (2011) juga menyatakan media pembelajaran adalah alat atau perantara yang dikemukakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar mudah dipahami dan ditangkap maknanya oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, suara, gambar, video maupun animasi. Salah satu media pada komputer (*software*) yang mampu membuat dan menyajikan informasi tersebut yakni dengan menggunakan *software powtoon* (Hanu, 2017).

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan paparan. Paparan yang memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar, karena akan menimbulkan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas (Juliana, 2017).

Maesyarah(2018) mengatakan *powtoon* adalah sebuah *website* yang memungkinkan pengguna membuat video pendek menggunakan bank elemen yang telah disediakan yang telah dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar, dan alat peraga.

Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2015), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Tujuan dalam setiap pembelajaran ialah membekali siswa dengan berbagai kemampuan yang merupakan hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kompilasi ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang jika diterapkan akan menghasilkan suatu kemampuan (Musakkir, 2015).

Silvina (2005) mengatakan Ilmu pengetahuan alam (IPA) “ilmu” tentang “pengetahuan alam” ilmu artinya suatu pengetahuan yang benar. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolok ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Objektif artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataannya, atau sesuai dengan pengalaman melalui alat indra. Pengetahuan alam adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya.

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler (dalam Winataputra, 2003) bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.

METODE PENELITIAN

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Negeri 131 Pekanbaru. Terletak di Jalan Perkasa No.1, Kelurahan Rejosari, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 tepatnya pada bulan April sampai bulan Mei 2019.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan metode *pre-eksperimental design*. Menurut Sugiyono (2017) eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Arikunto (2013) juga menyatakan bahwa eksperimen sengaja membangkitkan timbulnya sesuatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Dengan kata lain, eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang di sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel di beri *pretest* (tes awal) dan setelah perlakuan diberikan sampel diberi *posttest* (tes akhir). Tes dilakukan untuk membandingkan antara keadaan sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2017). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III B SD Negeri 131 Pekanbaru yang berjumlah 34 orang, yang terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah dengan teknik tes. Tes yang digunakan adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada 34 orang siswa kelas III SD Negeri 131 Pekanbaru. Tes yang dibuat berupa soal objektif dengan 4 alternatif jawaban. Soal yang digunakan pada tes awal sama dengan soal yang digunakan pada tes akhir dengan alternatif jawaban yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh terdiri dari skor tes hasil belajar IPA materi lingkungan sehat dan tidak sehat yang berupa tes awal (*pretest*), tes akhir (*posttest*) dan peningkatan skor hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

1. AnalisisSkorTesAwal(*Pretest*)

Hasil tes awal (*pretest*) adalah kemampuan awal belajar siswa terhadap materi tentang lingkungan sehat dan tidak sehat dalam pembelajaran IPA di kelas III SD. Dalam proses ini siswa belum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Hasil tes awal (*pretest*) dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Data Hasil Belajar IPA pada Tes Awal (*Pretest*)

Data	JumlahSiswa (n)	Rata- rata (\bar{x})	StandarDeviasi (s)	Varians (s^2)	Nilai Min	Nilai Max
<i>Pretest</i>	34	61,05	11,067	122,481	36	80

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 61,05, standar deviasi 11,067, varians 122,481 serta nilai minimal adalah 36 dan nilai maksimal adalah 80.

2. AnalisisSkorTesAkhir(*Posttest*)

Hasil tes akhir (*posttest*) adalah kemampuan hasil belajar siswa terhadap materi tentang lingkungan sehat dan tidak sehat setelah mereka mendapatkan perlakuan dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Hasil tes akhir dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Data Hasil Belajar IPA pada Tes Akhir (*Posttest*)

Data	JumlahSiswa (n)	Rata- rata (\bar{x})	StandarDeviasi (s)	Varians (s^2)	Nilai Min	Nilai Max
<i>Posttest</i>	34	84,47	9,885	97,711	68	100

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan adalah 84,47, standar deviasi 9,885, varians 97,711 serta nilai minimal adalah 68 dan nilai maksimal adalah 100.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 24 dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normalitas data nilai tes awal dan data nilai tes akhir dengan pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi atau Sig. < 0,05, maka dikatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Adapun hasil perhitungan uji normalitas terhadap tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) menggunakan SPSS 24 dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar IPA

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		34	34
Normal parameters ^{a,b}	Mean	61,06	84,47
	Std. Deviation	1,067	9,885
Most Extreme Differences	Absolute	0,126	0,139
	Positive	0,126	0,128
	Negative	-0,103	-0,139
Test Statistic		0,126	0,139
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,186	0,092

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa sig. tes awal (*pretest*) adalah 0,186 yang berarti $0,186 > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Sig. tes akhir (*posttest*) adalah 0,092 yang berarti $0,092 > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas Data

Dalam hasil uji normalitas telah diketahui bahwa skor tes awal dan tes akhir siswa berdistribusi normal, maka selanjutnya dapat dilakukan uji homogenitas. Pengujian homogenitas data ini dilakukan dengan uji Anova pada SPSS 24 dengan pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi atau Sig. < 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).
2. Jika nilai signifikansi atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Adapun hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan SPSS 24 dapat di lihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

		Sum of Square	Df	Mean Square	F	Sig.
<i>Pretest</i>	Between Groups	382,771	1	382,771	3,347	0,077
	Within Groups	3659,111	32	114,347		
	Total	4041,882	33			
<i>Posttest</i>	Between Groups	1,471	1	1,471	0,015	0,905
	Within Groups	3223,000	32	100,719		
	Total	3224,471	33			

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa Sig. tes awal (*pretest*) adalah 0,077 dan Sig. tes akhir (*posttest*) adalah 0,905 yang berarti nilai Sig. data *pretest* dan *posttest* > 0,05 sehingga dikatakan bahwa varians dari kelompok populasi data adalah sama (homogen).

5. Uji Hipotesis (t) *Pretest* dan *Posttest*

Untuk menganalisis perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPA menggunakan *pretest posttest one group design*, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS 24 dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dengan rumusan hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri 131 Pekanbaru antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

H_a : Terdapat pengaruh signifikan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri 131 Pekanbaru antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Adapun hasil dari uji t dengan menggunakan *simple paired test* pada SPSS 24 untuk skor *pretest* dan *posttest* dapat di lihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5 Uji t Skor *Pretest* dan *Posttest*
Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95 % Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest-Posttest	-23,412	11,319	1,941	-27,361	-19,462	-12,060	33	0,000

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui selisih antara rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar -23,412, standar deviasi 11,319, standar error rata-rata 1,914, t_{hitung} -12,060 dan Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Dapat disimpulkan bahwa Sig. (2-tailed) < 0,05 karena 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya pada tingkat kepercayaan 95% terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* memiliki fungsi dan kemampuan yang cukup dalam mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, hal tersebut dibuktikan dari hasil perolehan gain skor *pretest* dan *posttest* yang dikategorikan naik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Salah satu keunggulan yang menonjol dari media pembelajaran berbasis *powtoon* itu sendiri adalah media pembelajaran berbasis *powtoon* mampu memberikan berbagai tampilan animasi kartun yang unik dan sangat menarik, sehingga hal tersebut menjadikan siswa lebih fokus terhadap materi pelajaran yang sedang disampaikan dan akhirnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa menjadi lebih baik. Sejalan dengan Fauzan (2017) menyatakan bahwa berbedanya hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest* disebabkan oleh perlakuan yang diberikan pada saat proses belajar-mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* dalam proses pembelajaran mampu menarik perhatian serta merangsang motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Tampilan animasi yang bergerak dengan karakter animasi yang sangat unik yang dimiliki media pembelajaran berbasis *powtoon* menjadikan tampilan presentasi media pembelajaran diruang kelas menjadi lebih menarik, sehingga berbagai macam gangguan yang biasa muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti rasa bosan dan jenuh dapat lebih di minimalisir.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* dalam proses pembelajaran telah terbukti mampu menarik perhatian serta meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Aksoy (2012) yang menyatakan bahwa “metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa”. Selain itu hal tersebut diperkuat oleh pendapat Mayer dan Moreno (2002) yang menyatakan bahwa “penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu

dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran”. Ampa (2013) juga mengatakan “penggunaan multimedia dapat mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, mengekspresikan pengetahuan mereka dengan berbagai cara, menyelesaikan masalah, merevisi pekerjaan mereka dan membangun pengetahuan”. Oleh karena itu proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, siswa menjadi aktif bertanya dan meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 131 Pekanbaru. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa pada saat tes awal yang mendapatkan rata-rata sebesar 61,05 dengan standar deviasi 11,067 menjadi 84,47 dengan standar deviasi 9,885 pada saat tes akhir. Berdasarkan nilai rata-rata tes awal dan tes akhir tersebut terdapat adanya pengaruh sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Pengaruh ini didasarkan pada hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi 0,000, maka Sig. (2-tailed) < 0,05 karena 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri 131 Pekanbaru antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Rekomendasi

Berdasarkan simpulan penelitian, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Bagi guru kelas direkomendasikan agar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk membantu dalam proses pembelajaran. Karena penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* lebih efektif dan menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran dibanding dengan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

2. Bagipeneliti

Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai referensi dalam memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Dan bagi peneliti selanjutnya agar dapat lebih baik lagi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* dan digunakan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, G. 2012. The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. *Journal of Scientific Research*. Vol. 3, No. 3, 304-308. <http://www.scirp.org/journal/ce>. Diakses tanggal 11 Juli 2019.
- Ampa, Andi Tenri. 2013. The Implementation Of Multimedia Learning Materials In Theaching English Speaking Skills. *International Journal of English Language Education*, Vol. 1, No. 3, 296. www.macrothink.org/ijele. Diakses tanggal 12 Juli 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzan, Ahmad. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X Mipa Di SMA Negeri 8 Kota Jambi. repository.unja.ac.id (diakses 10 Juni 2019)
- Fitri, Eka. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum Malang. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanu, Niken. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Juliana. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Pokok Bahasan Struktur Atom di Kelas X SMA/Sederajat. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Riau. Pekanbaru.
- Maesyarah, Ima Ayu. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Powtoon* Pada Materi Dinamika Untuk SMA Kelas X. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Maryatun. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi

Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3 (1). 2-12.

Mayer & Moreno. 2002. Animation As An Aid Multimedia Learning. *educational psychology review*. Vol. 14, No. 1.

Musakkir. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 6, No. 1.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Silvina. 2005. *Pendidikan IPA*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Udin S. Winataputra. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbitan Universitas Terbuka