**PENGGUNAAN MEDIA *POWTOON* MATERI BANGUN DATAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

**Abstrak**

Penggunaan media pembelajaran video animasi powtoon mata pelajaran matematika pada materi bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa penerapan media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan studi literature atau studi kepustakaan dengan mencari referensi teori yang releven dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara yang dilakukan bertempat di SD Negeri 2 Mantingan. Hasil dari penelitian ini pembelajaran video animasi aplikasi *powtoon* bahwa media pembelajaran *powtoon* sangat layak dan baik dalam membantu pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci**: Penggunaan, *Powtoon*, Hasil Belajar

**PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Kedua komponen tersebut harus saling berkaitan dengan baik agar mendukung proses pembelajaran yang efektif dan tujuan pembelajaran secara optimal. Hal yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam memilih suatu metode pembelajaran yang akan digunakan, tentu juga akan berpengaruh terhadap jenis media pembelajaran yang digunakan. Hadirnya sebuah media sangat diperhatikan sebagai alat perantara dalam penyampaian sebuah materi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat bantu yang berguna untuk memudahkan proses pembelajaran. (Jatiningtias, 2017)

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, dimana sudah banyak sekali media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang canggih untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan saat ini merupakan media berbasis teknologi informasi yaitu *Powtoon. Powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, 2018). Aplikasi *powtoon* memiliki beberapa manfaat yaitu pembelajaran menjadi lebih efektif, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Animasi *powtoon* salah satu media interaktif online yang didalamnya terdapat berbagai macam template yang digunakan untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada siswa melalui visualisasi yang menarik (Nurdiansyah, 2018). Selain itu, *powtoon* sudah direkomendasikan menjadi program yang cocok digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang nasional. Karena sudah memiliki alat dan berbagai efek yang cocok untuk mempengaruhi kreativitas , pemikiran dinamis, serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 Mei 2022 yang bertempat di SD Negeri 2 Mantingan. Masalah yang diangkat peneliti yaitu peserta didik kesulitan pada materi bangun datar sehingga memiliki dampak pada hasil ulangan harian, uts serta uas dimana belum tercapainya KKM pada materi bangun datar. Peserta didik beranggapan bahwa dalam memahami materi bangun datar itu sulit dan bingung. Guru telah berusaha memberikan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Dalam strategi pembelajaran guru menggunkan pendekatan Kontekstual agar peserta didik dapat mudah memahami materi pembelajaran dan untuk media pembelajaran guru menggunakan media penggaris dari kayu serta dibarengi dengan buku Paket, LKS, dan juga internet. Namun peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi bangun datar sehingga peserta didik kurang maksimal dalam nilai ulangan harian atau kurang dari KKM. Dari hal tersebut peneliti berupaya menawarkan solusi dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *powtoon* agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Aplikasi *powtoon* memiliki visualisasi yang dapat merangsang motivasi dan minat belajar. Selain itu, hasil dari *powtoon* dapat berupa mp4 yang sudah dilengkapi dengan animasi, audio serta musik yang berbeda (Marlena, 2018). Materi pelajaran matematika khususnya materi bangun datar yang menjadi momok pelajaran yang susah untuk dipahami dan sekaligus banyaknya materi pada setiap bab yang harus dimengerti oleh peserta didik. Maka dengan hadirnya *powtoon* sedikit lebihnya bisa membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan bisa mendapatkan hasil belajar secara maksimal. Menurut Sudjana (Sutriyani, 2020) hasil belajar merupakan kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut peserta didik hasil belajar digunakan sebagai segala puncak proses belajar yang selama ini sudah terlaksana dan dilakukan (Bagja & Supriyadi, 2018). Dengan adanya perubahan dalam hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik dapat diketahui bahwa mereka telah melakukan perbuatan belajar, peningkatan dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, serta sikap atau tindakan yang lebih baik lagi (Ariyanto, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu yang kami jadikan untuk referensi untuk penelitian kami bahwa penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa. (Titin & Safitri, 2021) dengan penelitian video animasi *powtoon* layak digunakan, respon terhadap media pembelajaran *powtoon* menunjukan ketertarikan terhadap media, dan video animasi *powtoon* dapat menunjukan peningkatan hasil belajar setelah menerapkan media video animasi *powtoon*. Dan penelitian terdahulu dari (Awalia, Pamungkas, & Alamsy, 2019), dengan hasil penelitian Hasil penelitian didapatkan 1) skor rata-rata dari validasi presentase sebesar 88%, 2) skor rata-rata kepratiksan dengan presentase sebesar 93,33%, 3) skor rata-rata dari respon siswa dengan presentase 94,73%, 4) skor rata-rata dari pos test sebesar 76,14% dimana termasuk kategori baik.

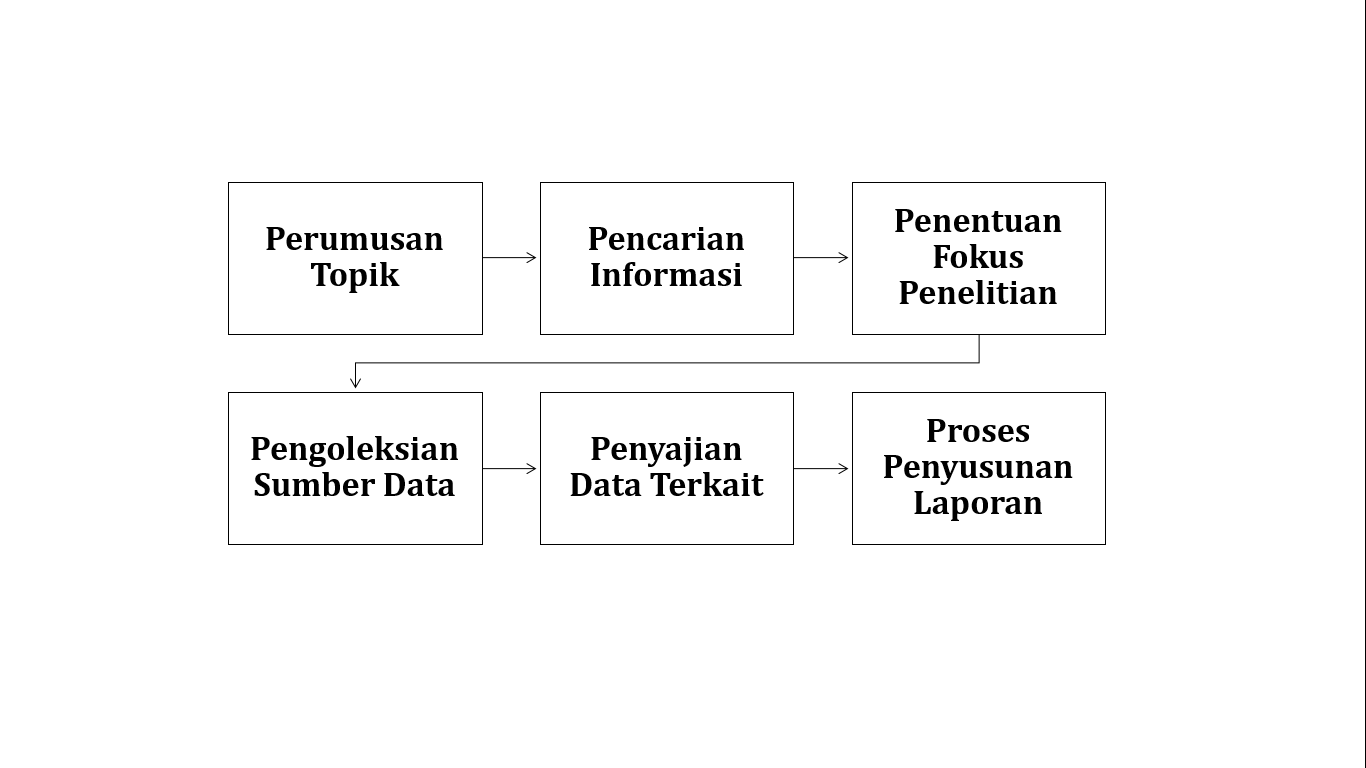
Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media *Powtoon* Materi Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar “. Dengan rumusan masalah Bagaimana penggunaan media *powtoon* pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekoah dasar?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa penerapan media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Jenis Penelitian**

Studi penelitian ini menggunakan studi literatur atau studi kepustakaan dengan mencari referensi teori yang releven dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Menurut (Siregar & Nurliana, H, 2019), studi kepustakaan merupakan bentuk kerangka, konsep, ataupun orientasi dalam melakukan penelitian melalui analisis dan klasifikasi fakta yang dikumpulkan. Tujuan akhir dari studi kepustakaan yaitu memperoleh gambaran yang berkaitan dengan apa yang pernah dilakukan orang lain sebelumnya. Studi kepustakaan berisikan pemaparan mengenai teori, temuan, serta bahan penelitian lainnya yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan dasar dalam melaksanakan penelitian.

**Prosedur**

Adapun alur dari studi pustaka yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

****

**Bagan 1. Alur Studi Pustaka**

**Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen. Karena peneliti mengambil dan mengumpulkan informasi berupa data-data. Dengan bantuan berbagai macam bahan yang ada seperti penelitian terdahulu, buku, artikel dan berbagai sumber yang masih berkaitan dengan tujuan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: a) Observasi, b) Wawancara, dan c) dokumentasi.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data menggunakan metode analisis isi yang dapat digunakan dalam memperoleh kesimpulan yang valid dan dapat diteliti kembali sesuai dengan isi konteksnya. Analisis dilakukan dengan memilih, membandingkan, menggabungkan, dan menyeleksi beberapa pengertian dan penjelasan sehingga didapatkan data yang releven (Sari & Asmendri, 2020).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Media *Powtoon***

Media yang dipilih dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran animasi *Powtoon* karena *Powtoon* lebih banyak menyediakan animasi daripada aplikasi lainnya. Animasi tersebut juga dapat diatur dengan mudah sesuai dengan keinginan penggunanya sehingga mudah digunakan untuk memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan. Animasi *Powtoon* adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan, aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Dalam pembelajaran tersebut juga dikemukakan bahwa animasi memiliki banyak keunggulan, seperti dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, membangkitkan gairah belajar, dan tentunya animasi dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar (Hasbulah, 2018).

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan, minat, serta motivasi dan stimulasi pada peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik ataupun peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu *Powtoon*. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan, minat, serta motivasi dan stimulasi pada peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik ataupun siswa dalam proses pembelajaran yaitu *Powtoon*. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Aplikasi *Powtoon* dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun peserta didik (Kholilurrohmi, 2017).

Salah satu kelebihan dari aplikasi *Powtoon* yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien. Tujuan yang diharapkan dengan melaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas media audiovisual *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa, mengetahui kepraktisan penggunaan media audiovisual *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa serta mengetahui efektifitas hasil belajar siswa setelah diterapkannya media audiovisual *Powtoon.*

**Bangun Datar**

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya mempunyai panjang dan lebar serta dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Menurut Roji (Handayani, 2021) bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis berupa garis lurus maupun garis lengkung. Bangun-bangun geometri baik dalam kelompok bangun datar adalah sebuah konsep yang abstrak. Artinya bangun datar bukan merupakan sebuah benda konkret yang dapat dipegang maupun dilihat secara langsung. Begitu pula dengan konsep bangun geometri, dimana bangun-bangun geometri merupakan sifat bangun geometri. Misalnya bangun-bangun yang sering kita jumpai dalam pelajaran matematika persegi, segitiga, dan persegi panjang yang merupakan sebuah konsep abstrak yang diidentifikasikan melalui sebuah karakteristik persegi, persegi panjang dan segitiga.

Berdasarkan uraian diatas maka bangun datar dapat didefinisikan bangun datar adalah bangun-bangun dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis berupa garis lurus maupun garis lengkung. Bangun datar bukan merupakan benda konkret, benda-benda yang memiliki sifat bangun geometri.

**Hasil Belajar Siswa**

Menurut Properinci dan Millar (Andriani & Rasto, 2019) hasil belajar adalah laporan mengenai apa yang telah diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Nurrita, 2018) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melakukan proses belajar yang meliputi beberapa aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pemahaman, pengetahuan, dan penilaian. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Sedangkan ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik.

Menurut Slameto (Nabillah & Abadi, 2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu:

1. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik yang meliputi faktor kesehatan, minat, bakat, dan motivasi.
2. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

**Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu mengenai kelayakan media pembelajaran video animasi *powtoon* berisi bagaimana media pembelajaran video animasi *powtoon* tersebut dapat dinyatakan layak untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun penelitian terdahulu mengenai penggunaan media *powtoon* untuk pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar antara lain:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Judul**  **Jurnal** | **Tujuan Penelitian** | **Hasil Peneltian** | **Kesimpulan Akhir Penelitian** |
| 1. | Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi *Powtoon* Di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto  (Aprilia Fani Sabilla, Sony Irianto & Badarudin, 2020) | Bertujuan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* untuk tingkat Sekolah Dasar. | Hasil penelitian yang didapatkan siswa sangat baik dan antusias, hal ini dibuktikan hasil siswa dalam data kuesioner dimana data angket yang diperoleh 30 siswa (83%) termasuk kategori sangat baik dan hasil respon guru terhadap media pembelajaraan animasi *powtoon*. KKM hasil belajar siswa menggunakan media animasi *powtoon* berdasarkan analisis hasil belajar yang diperoleh 21 siswa memperoleh KKM dan 7 siswa tidak. | Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* pada pembelajaran matematika didapatkan dari hasil penelitian ketiga validator ahli. Hasil ketiga ahli memperoleh skor 46,6 termasuk pada kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. |
| 2. | Pengembangan Media Audiovisual *Powtoon* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar.  (Elly Anjasari, Donny Dwi Farisdianto, & Abdul Wahid Asadullah, 2020) | Bertujuan untuk mengembangkan suatu video animasi yang didalamnya mengandung unsur edukatif. Agar siswa lebih senang dan tentunya bisa memahami materi yang telah dipelajari. | Hasil diperoleh bahwa media audiovisual *powtoon* memenuhi kelayakan nilai kelayakan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validasi materi menunjukan nilai 3,53, dari aspek media nilai 3,28, dari aspek tampilan program memperoleh nilai 3,5 serta aspek kualitas teknis dan keefektifan program nilai 3,5 dengan kategori valid. | Penelitian pengembangan media audiovisual *powtoon* pada pembelajaran matematika SDN Mantup 1 yang telah dilakukan dinyatakan valid dengan tahapan penilaian evaluasi oleh para ahli yang mumpuni di masing-masing bidangnya. |
| 3. | Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD  (Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas, &Trian P. Alamsyah, 2019) | Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi *powtoon* pada mata pelajaran matematika di kelas IV, khususnya materi keliling dan luas bangun datar. | Hasil penelitian didapatkan 1) skor rata-rata dari validasi presentase sebesar 88%, 2) skor rata-rata kepratiksan dengan presentase sebesar 93,33%, 3) skor rata-rata dari respon siswa dengan presentase 94,73%, 4) skor rata-rata dari pos test sebesar 76,14% dimana termasuk kategori baik. | Kesimpulan bahwa media pembelajaran animasi *powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada kelas siswa kelas IV mengenai mata pelajaran materi keliling dan luas bangun datar. |

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu tentang penerapan media pembelajaran video animasi aplikasi *powtoon* bahwa media pembelajaran *powtoon* sangat layak dan baik dalam membantu pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar. Bahwa video animasi *powtoon* juga lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan aplikasi powtoon memiliki animasi dan fitur-fitur yang menarik sehingga dapat menimbulkan perhatian siswa lebih fokus dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran video animasi *powtoon* juga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik bagi siswa. Serta media pembelajaran animasi *powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada kelas siswa kelas IV mengenai mata pelajaran materi keliling dan luas bangun datar.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil studi pustaka yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Powtoon* merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang mempunyai fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Media *Powtoon* dapat memudahkan guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media tersebut lebih menarik. Serta media video animasi *powtoon* sangat layak dan baik dalam membantu pelajaran matematika Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menggunakan metode *powtoon* sebagai alternatif untuk menangani permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan adanya kemauan untuk menerapkan metode *powtoon* pada kegiatan pembelajaran maka akan memberikan pengaruh pada hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.
2. Bagi siswa, jika mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode *powtoon* dengan baik, maka peserta didik dapat memperoleh berbagai keterampilan, peserta didik dapat menyerap materi dengan baik dan dapat menjadi lebih aktif serta mengembangkan kemampuan kerja sama dalam kelompok.
3. Bagi peneliti, dapat melaksanakan penelitian dengan variabel metode *powtoon* yang bisa dikolaborasikan dengan metode pembelajaran lain atau media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar atau pembelajaran lain.

**DAFTAR PUSTAKA**

Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1).

Ariyanto. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku – Pelaku Ekonomi Dalam System Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12 (1).

Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsy, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Vol. 10(1).

Bagja, W., & Supriyadi. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogic Guru Dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edutecno*, Vol 18.

Ernalida, D. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2).

Handayani, P. (2021). *Cara Asyik Belajar Bangun Datar di SD.* Bangka Belitung: Guepedia.

Hasbulah. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasi Powtoon Siswa Kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(2), 124-131.

Jatiningtias, N. H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang.* Lampung: Skripsi UIN Raden Intan Lampung.

Kholilurrohmi, I. (2017). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semeseter 1 SMAN 1 Plere.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Marlena. (2018). Penyegaran Kemampuan Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screen 0 Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, Vol 2, 204-223.

Nabillah, T., & Abadi. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika.*

Nurdiansyah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civis*, 15.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1).

Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian kepustakaan (Library Research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 6(1).

Siregar, A. M., & Nurliana, H. (2019). *Strategi dan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Publikasi.* Yogyakarta: Deepublish.

Sutriyani, W. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa PGSD Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, Vol. 2 (1).

Titin, & Safitri, E. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, Vol.1 (2).