

Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Video Animasi di SD/ MI

Lukluk Roudhotul Jannah¹, Chasanatul Mardiyah², Chusnul Chotimah³

^{1,2}Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

³Dosen Tetap Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Article Info

Article history:

Received May 21, 2024

Revised July 24, 2024

Accepted Oktober 24, 2024

Keywords:

Education,
Indonesian,
Learning Media.

ABSTRACT

Indonesian plays a very important role in the social, intellectual and emotional development of students. Indonesian language learning is directed at improving students' ability to communicate well, correctly and precisely in writing and orally. However, the lack of creative methods and open media makes students bored in participating in the teaching and learning process in class. Therefore, this research will explain how media is used in the teaching and learning process in the classroom. This research uses the literature study method, namely research activities whose sources are libraries or books, reading and taking notes and managing research materials. Based on research, it can be concluded that the presence of media in the teaching and learning process can make it easier for students to understand learning material independently.

Corresponding Author:

Lukluk Roudhotul Jannah

luklukroudhotuljannah23@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi krusial untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran menjadi bagian integral dalam mencapai tujuan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang semakin diminati dan terbukti efektif adalah penggunaan video animasi.

Video animasi menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam konteks Bahasa Indonesia, penggunaan video animasi dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep linguistik, meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Melalui kombinasi visual dan audio yang menarik, video animasi mampu mengaktifkan berbagai indera siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Namun, penggunaan media pembelajaran berbentuk video animasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang SD/MI tidak selalu memberikan hasil yang optimal tanpa didukung oleh desain yang tepat dan implementasi yang terencana dengan baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak penggunaan media ini dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa di jenjang tersebut.

Dalam rangka itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia serta keterampilan berbahasa siswa SD/MI. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi media pembelajaran ini di lingkungan pendidikan yang berbeda. Melalui pemahaman yang mendalam tentang potensi dan tantangan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbentuk video animasi, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di tingkat pendidikan dasar.

2. METODE

Metode penulisan ini menggunakan metode (research), research ialah penelitian yang ditujukan untuk mengumpulkan bahan dan informasi dari berbagai sumber yang tersedia seperti di buku, jurnal, laporan, dokumen atau internet. Pemahaman penelitian adalah untuk menemukan berbagai pembahasan, teori, solusi, prinsip, pendapat, gagasan, dan lain-lainya yang dapat dipakai untuk menganalisis dan memecahkan masalah yang sedang diteliti. Dengan kata lain penelitian ini merujuk pada jurnal, internet, dokumen dan lain-lain yang ada relevansinya dengan masalah yang dibahas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Pengertian Media sendiri berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Berdasarkan pengertian di atas maka media tidak lain merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media yaitu sesuatu yang berupa benda yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman kepada siswa. Tujuan dari media pembelajaran adalah menciptakan meaningfull learning atau pembelajaran bermakna, karena dengan adanya suatu instrumen pengantar pesan-pesan pembelajaran, siswa akan mengalami aktifitas kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran. Aktivitas ini disebabkan oleh berfungsinya media dalam mentransfer pesan-pesan pembelajaran sehingga menyebabkan bekerjanya kompetensi siswa dalam meretensi pesan-pesan pembelajaran tersebut. Selain itu, ditinjau dari proses pembelajaran di jenjang SD/MI maka fungsi dari media pembelajaran SD/MI adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa).[1]

Adanya berbagai jenis media akan membantu pendidik untuk memilih media sesuai dengan kebutuhannya. Adapun jenis- jenis Media Pembelajaran adalah sebagai berikut: 1.) Media Visual, Media Visual, merupakan media yang dinikmati dengan menggunakan indra penglihatan (mata) sehingga media ini dapat dilihat. Contohnya yaitu buku, koran, majalah, gambar, poster, foto, lukisan, dan lain-lain, 2.) Media Audio. Berbeda dengan media visual, media audio mengandalkan (indra pendengaran) sebagai salurannya sehingga dapat dinikmati dengan didengarkan, seperti musik, siaran radio, dan lain-lain, 3.) Media Audio Visual. Sesuai dengan namanya yaitu audio visual, maka media ini dapat dinikmati oleh indra penglihatan dan indra pendengaran kita. Media audio visual dapat didengar dan dilihat secara bersamaan, seperti film, televisi, drama, musical, pementasan, dan lain sebagainya, 4.) Multimedia. Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai jenis media dan terangkum jadi satu. Contohnya yaitu penggunaan internet untuk pembelajaran jarak jauh dengan mengaplikasikan semua jenis media yang ada.[2]

Beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka antara lain: 1.) Media visual, Media pembelajaran visual merupakan media yang fokus pada aspek visul atau penglihatan saja. Media ini masih bisa digunakan saat pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Salah satu karakteristik media visual adalah mudah digunakan dan tidak membutuhkan teknologi yang rumit. Beberapa media visual yang bisa dimanfaatkan antara lain modul, poster dan komik. Penggunaan media visual tentunya juga harus mempertimbangkan pemanfaatan teknologi. Media-media visual yang berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi tentunya lebih diprioritaskan, terutama dalam aplikasi dalam pembelajaran. Media yang bisa dibuka dengan mudah menggunakan perangkat yang dimiliki pasti akan lebih dipilih oleh siswa. 2.) Animasi, Animasi bisa masuk menjadi salah satu jenis dari media video karena merupakan media audio visual. Karakteristik yang paling membedakan dengan media video adalah bahwa film animasi merupakan video yang diproses dari gambar kreasi atau buatan. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi bisa diartikan kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Salah satu kelebihan animasi adalah penggunaan karakter yang bisa disesuaikan dengan karakteristik siswa. Karakter dibuat semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa sebagai penggunanya. Karakter yang sudah dibuat harus dibuat seolah-olah hidup dengan gerakan-gerakan yang tampak nyata. Media animasi bisa diterapkan secara tunggal atau bisa menjadi media pelengkap media yang lain seperti multimedia interaktif. Selain berupa animasi karakter, animasi motion graphic juga menjadi salah satu jenis animasi yang banyak digunakan. Motion graphic merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dan desain grafis. Menurut penjelasan Biteable, secara sederhana motion graphic dapat dikatakan sebagai animasi dengan komponen utama berupa teks. Dapat dikatakan pula bahwa motion graphic adalah desain grafis yang dianimasikan. 3.) Media berbasis smartphone (Mobile), Era perkembangan teknologi saat ini menjadikan gawai atau smartphone seakan menjadi kebutuhan primer. Hampir semua orang memiliki handphone sebagai salah satu alat untuk berkomunikasi, termasuk diantaranya siswa usia sekolah. Oleh karena itulah salah satu syarat media pembelajaran adalah bisa dibuka menggunakan smartphone. Menurut Rogozin, dengan menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran maka, a.) memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam b.). siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, c.). melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh smartphone.

d.). Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan menggunakan smartphone siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis. Media pembelajaran berbasis smartphone atau lebih dikenal dengan aplikasi. Aplikasi yang bisa dikembangkan sangat beragam mulai dari yang bentuknya multimedia interaktif sampai dengan game edukasi. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini bisa menjadi salah satu jenis media yang cocok dalam implementasi kurikulum merdeka. 4.) Media Video, Media video menjadi salah satu media yang paling popular dan umum digunakan saat ini, termasuk ketika penerapan pembelajaran jarak jauh saat Pandemi Covid-19 kemarin. Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video masih menjadi salah satu media yang sangat diminati oleh siswa hal ini beberapa hal, antara lain : a.) kemudahan dalam distribusi media, b.) cocok dan mudah dibuka dengan perangkat apa saja, c.) materi yang dijelaskan lebih mudah dipahami dibandingkan hanya teks saja, d.) mampu memberikan gambaran nyata sebuah materi, lokasi atau peristiwa yang tidak terjangkau. Media video yang digunakan dalam pembelajaran sangat beragam. Beberapa jenis video yang biasa digunakan dan relevan dengan kurikulum merdeka antara lain video dokumenter, video tutorial, video storyline, film, dan sebagainya.[2]

Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Karakter merupakan kualitas, kekuatan mental, moral, akhlak atau budi pekerti individu, yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong, serta pembeda antara individu satu dengan individu lainnya. Seorang dapat dikatakan berkarakter apabila orang tersebut telah mampu menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki oleh masyarakat, serta digunakan sebagai kekuatan moral dalam menjalani kehidupannya. Karakter terbentuk menjadi tiga macam bagian yang saling berkaitan diantaranya pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui kebaikan, menginginkan kebaikan, dan melakukan kebaikan kebiasaan pikiran, kebiasaan hati, serta kebiasaan perbuatan. Ketiga hal tersebut menjadi faktor pembentuk kematangan moral seseorang. Apabila ketiga hal tersebut sudah dimiliki oleh seseorang, maka dapat diartikan bahwa seseorang itu sudah memiliki karakter yang baik.

Prinsip-prinsip pertumbuhan dan perkembangan anak terbagi menjadi tujuh antara lain : 1.) Proses Perkembangan dari the head downward (cephalocaudal principle), 2.) Proses Perkembangan the center of the body outward (proximodistal development.), 3.) Perkembangan berdasarkan pada pemantangan dan pembelajaran, 4.) Pertumbuhan dan Perkembangan adalah proses berkelanjutan, 6.) Pertumbuhan dan Perkembangan siswa-siswi berproses mulai dari umum (general) hingga sampai spesifik.

Periode umur 7-8 tahun (SD kelas 1 dan 2): 1.) Latihan untuk memperbaiki postur tubuh, 2.) Jalan, lari hop dengan irama music, kombinasi lari lompat, 3.) Aktivitas otot-otot besar (lengan, tungkai, perut, punggung). Periode umur 9 tahun (SD kelas 3): 1.) Libatkan dalam aktivitas-aktivitas conditioning seperti lari, lompat, berjangkit, bentuk-bentuk latihan senam dan keterampilan bermain, 2.) Gabungan dari dua atau lebih gerakan, 3.) Berbagai variasi permainan yang menuntut aktivitas yang harus lebih keras, 4.) Mulai mempelajari skill menendang dengan bola sepak, 5.) Keterampilan lempar bola untuk jarak dan ketepatan. Priode umur 10-11 tahun (SD kelas 4 dan 5): Dalam periode ini transisi dalam aktivitas-aktivitasnya yang diberikan dalam pelajaran-pelajara pendidik rohani/olahraga. Pendidikan gerak (movement education) seperti yang lebih ditekankan dalam periode sebelumnya mulai berubah ke aktivitas kesegaran jasmani dan keterampilan olahraga. Periode umur 12-13 tahun (SD kelas 6): 1.) Meningkatkan keterampilan dalam aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, lari, lompat, lempar, 2.) Melibatkan diri dalam beberapa permainan beregu yang bertujuan untuk memperbaiki koordinasi, mengatasi kekakuan gerak, 3.) Melanjutkan keterampilan dalam cabang olahraga menggunakan bola, 4.) Meningkatkan kemahiran dalam cabang olahraga memukul bola dengan raket, 5.) Berbagai keterampilan senam lantai maupun dengan alat.[3]

Berikut adalah beberapa karakteristik media pembelajaran yang sesuai: 1.) Interaktif dan Menyenangkan (Periode Konkret), untuk anak usia dini (usia 6-8 tahun), penggunaan media yang konkret, interaktif, dan berwarna dapat sangat efektif. Misalnya, aplikasi pembelajaran berbasis permainan atau permainan edukatif yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. 2.) Visual dan Audiovisual (Periode Pikir Operasional Konkret), pada tahap ini (usia 8-11 tahun), anak-anak mulai mampu memahami konsep yang lebih abstrak, tetapi tetap membutuhkan dukungan visual dan audiovisual. Media pembelajaran seperti video pendek, animasi, atau presentasi berbasis gambar dan grafik yang menarik dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. 3.) Kolaboratif dan Kreatif (Periode Pikir Operasional Formal), di usia 11 tahun ke atas, siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks dan dapat mengambil bagian dalam pembelajaran kolaboratif. Media pembelajaran yang mendorong kolaborasi, seperti platform pembelajaran daring yang memungkinkan siswa untuk berdiskusi, berbagi ide, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek kreatif, sangatlah penting, 4.) Dukungan Teknologi (Semua Periode), teknologi memainkan peran penting dalam Kurikulum Merdeka. Memanfaatkan perangkat lunak pendidikan, aplikasi mobile, dan platform pembelajaran daring dapat membantu memperluas akses siswa terhadap sumber daya

pendidikan. Penggunaan perangkat lunak pembelajaran adaptif yang dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman masing-masing siswa juga bisa menjadi nilai tambah.[3]

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama video animasi, meningkatkan minat belajar siswa karena disajikan dengan cara yang menarik. Selain itu, hal ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena tidak perlu lagi mengandalkan ceramah panjang, menulis di papan tulis, dan juga membantu guru untuk mengasah kemampuan teknologi, terutama di era digital atau era disruptif. Media video animasi memiliki keunggulan yaitu membangkitkan minat belajar siswa, mendorong respon, serta mendorong kreativitas dan keterampilan siswa. Persepsi siswa terhadap apa yang mereka dengar dan lihat juga dipicu oleh konten video animasi.[4]

Konsep Video animasi “Dunia Glen” ini menggabungkan antara cerita petualangan, belajar literasi numerasi, serta bernyanyi bersama. Badan pengembangan dan pembinaan bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi senantiasa berusaha untuk menghadirkan produk-produk kebahasaan dan kesastraan adapun produk yang baru dibuat yaitu video animasi pembelajaran literasi dan numerasi “Dunia Glen”. Video animasi ini berisi mengenai mengenal abjad sebelum tidur, adapun tokoh yang berperan dalam video animasi itu Glen, Ibu Bina, Bina, Putri Kosaka. Bina diajak untuk menyelamatkan putri kosaka dengan melalui beberapa rintangan yang mengharuskannya untuk menebak benda yang berbentuk huruf abjad, dari segi isi video tersebut sudah sangat bagus menurut kami, namun ada baiknya jika durasi dalam video tersebut ditambah agar huruf – huruf abjad dapat diketahui oleh penontonnya.[5]

Ketika mengintegrasikan media video animasi ke dalam pembelajaran di SD, guru perlu memilih video animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, guru dapat menggunakan video animasi sebagai alat bantu untuk mengukur atau mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan dengan menyertakan soal evaluasi pada akhir cerita videonya. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran termasuk Bahasa Indonesia di SD. Penggunaan media pembelajaran animasi sangat bermanfaat terutama untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, selain itu video animasi juga dapat menambah hal baru dalam proses pembelajaran. Aplikasi video animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa didik menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak. Sejalan juga dengan dengan penelitian dari dalam video animasi siswa dapat memperoleh gambar bergerak beserta suara sehingga hal tersebut menjadikan proses belajar mengajar menjadi sangat unik. Dengan penggunaan media yang sangat bervariasi ini dapat mengatasi hal-hal yang membuat siswa enggan dan pasif saat belajar, oleh karena itu penggunaan media tersebut pada siswa sangatlah tepat karena memiliki banyak keunikan.[6]

Penggunaan video animasi dapat menjadi pilihan yang bagus untuk semua jenjang di sekolah dasar, namun, perlu memperhatikan beberapa faktor untuk memastikan efektivitasnya: 1.) Konten yang Sesuai: Pastikan bahwa konten yang disampaikan melalui video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat siswa di setiap jenjang. Animasi harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif dan emosional mereka. 2.) Kompleksitas Konsep: sesuaikan kompleksitas konsep dalam video dengan periode perkembangan siswa. Untuk siswa yang lebih muda, animasi dapat menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan gambar yang lebih konkret, sementara untuk siswa yang lebih tua, animasi dapat mencakup konsep yang lebih abstrak. 3.) Durasi yang Sesuai: perhatikan durasi video agar sesuai dengan tingkat konsentrasi siswa di setiap jenjang. Anak-anak yang lebih muda mungkin memiliki keterbatasan dalam mempertahankan perhatian mereka, sehingga disarankan untuk membuat video yang lebih pendek dan padat untuk jenjang tersebut. 4.) Interaktivitas Opsional: meskipun animasi biasanya bersifat pasif, Anda juga bisa mempertimbangkan untuk menyisipkan elemen-elemen interaktif di dalamnya, terutama untuk siswa yang lebih tua. Misalnya, Anda dapat menambahkan pilihan-pilihan jawaban yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, video animasi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mengajar di semua jenjang sekolah dasar. Namun, penting untuk selalu memperhatikan karakteristik dan kebutuhan perkembangan siswa agar pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal.

4. KESIMPULAN

Bahasa Indonesia sangat berperan penting dalam perkembangan sosial, intelektual, dan emosional peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa/siswi untuk berkomunikasi dengan baik, benar dan tepat secara tertulis maupun lisan.

Penggunaan video animasi dapat menjadi pilihan yang bagus untuk semua jenjang di sekolah dasar, namun, perlu memperhatikan beberapa faktor untuk memastikan efektivitasnya: 1.) Konten yang Sesuai, 2.) Kompleksitas Konsep, 3.) Durasi yang Sesuai, 4.) Interaktivitas Opsional. Penggunaan media pembelajaran animasi sangat bermanfaat terutama untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, selain itu video animasi juga dapat menambah hal baru dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh peserta didik dan lebih menarik. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai bahan ajar. Bahan ajar tersebut harus mampu menghadirkan beberapa bentuk materi pembelajaran seperti teks, gambar, animasi, suara, video, dan simulasi kejadian nyata dalam satu bentuk atau satu wadah program, agar lebih mudah digunakan dan membuat materi pembelajaran tersebut mudah dipahami.

REFERENSI

- [1] O. Dita Ayu Khoerunnisa, A. Alamsyah, A. Sanjaya, P. Studi Pendidikan Agama Islam, F. Tarbiyah, and S. Tinggi Agama Islam Riyadhus Jannah Subang, “MODEL PEMBELAJARAN SERTA MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI JENJANG SD/MI,” *J. Educ. Lang. Res.*, vol. 3, no. 6, pp. 2807–937, 2024, [Online]. Available: <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- [2] O. Liana Komalasari, H. Ilham Hamdani, S. Alfarizsky, P. Studi Pendidikan Agama Islam, and S. Riyadhus Jannah, “Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar,” *JCI J. Cakrawala Ilm.*, vol. 3, no. 5, pp. 1607–1614, 2024, [Online]. Available: <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- [3] D. Iverson, “MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI Oleh,” vol. 4, no. 02, pp. 7823–7830, 2024.
- [4] N. Aisyah *et al.*, “PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI DALAM,” vol. 3, no. 4, pp. 202–212, 2023.
- [5] H. Wulandari, M. Sari, and S. Mutmainna, “Literasi Digital Animasi Dunia Glen sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD,” *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 119–126, 2023.
- [6] E. K. Kotimah, “Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA,” vol. 2, pp. 1–18, 2024.