

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik. Media dipandang sebagai salah satu komponen komunikasi yang berfungsi menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Menurut (*Derlina Sinaga 2021, n.d.*), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Senada dengan itu, (*Citra & Rosy, n.d.2020*), menyebutkan bahwa media merupakan perantara yang digunakan dalam komunikasi pembelajaran agar pesan dapat tersampaikan secara efektif.

Media pembelajaran bermanfaat untuk menyeragamkan penyampaian materi, menjadikan pembelajaran lebih jelas dan menarik, serta menciptakan interaksi dua arah antara guru dan siswa menurut (*Anwar et al., n.d.*). Sedangkan (*Rahmawati et al., 2022*), juga menekankan bahwa media berperan sebagai sarana yang mempermudah guru menyajikan informasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan itu, (*Purnamasari et al., n.d.*), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menghubungkan guru dan siswa dalam proses belajar sehingga tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna. Bahkan, (*Maulida et al., 2024*), menambahkan bahwa media interaktif, yang mengombinasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi, sangat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi, serta menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, dan interaktif.

2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Guru diharuskan memilih media pembelajaran yang paling tepat agar dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat bermacam-macam bentuknya.

Jenis-jenis media pembelajaran terbagi dalam lima jenis menurut (Cahyadi 2019, n.d.), yakni:

1. Media *audio*

Sesuai namanya, media *audio* merupakan media yang berisi pesan yang hanya diterima hanya melalui indera pendengaran. Media *audio* dapat menyampaikan pesan lisan maupun non lisan. Contoh dari media *audio* ini adalah musik MP3, radio, dan rekaman suara.

2. Media *visual*

Media *visual* merupakan media yang dirancang untuk indera penglihatan saja. Hanya terdapat gambar dan tidak ada suara yang ditimbulkan dari media *visual*. Contoh dari media *visual* adalah buku, gambar-gambar, poster, peta dunia, globe bumi, grafik, dan sebagainya.

3. Media *audio-visual*

Media *audio-visual* dapat disebut media video, yang memadukan antara unsur suara (*audio*) dan penglihatan (*visual*). Kedua perpaduan ini memungkinkan peserta didik menerima pesan melalui indera pendengaran dan penglihatan (visualisasi). Contoh dari media *audio-visual* adalah video, televisi, film, dan lain- lain.

4. Media multimedia

Multimedia merupakan media yang identik dengan internet dan berbasis komputer, sehingga penyajian media cenderung lebih kompleks dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Contohnya adalah televisi, media konferensi video yang memberikan akses presentasi berupa *audio video*.

5. Media *realita*

Media *realita* merupakan media nyata yang terdapat di lingkungan sekitar. Misalnya binatang, spesimen, herbarium, dan sebagainya. Dari jenis-jenis media di

atas, penggunaan video animasi *Powtoon* termasuk dalam katagori/jenis media berbentuk *audio-visual* (video), dimana materi atau informasi yang diberikan mengandung pesan berbentuk suara dikombinasikan dengan gambar yang bergerak.

Efektivitas media teknologi dalam pembelajaran terletak pada kemampuannya meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih teraktif, menarik, serta mudah dipahami baik secara tatap muka maupun daring menurut (Fitra & Maksum, 2021).

2.1.3 Video Animasi

Perkembangan pendidikan sejalan dengan kemajuan zaman menuntut adanya berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan era digital. Pemanfaatan media berupa video animasi dinilai mampu meningkatkan interaktivitas siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Video animasi dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif karena, mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami siswa, memberikan tampilan menarik dengan perpaduan gambar bergerak, warna, teks, dan audio sehingga menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, khususnya matematika yang sering dianggap sulit, menurut (Mashuri, n.d.). Menambahkan (Andrasari et al., n.d.), Video animasi merupakan media audiovisual yang menggabungkan gambar, suara, teks, dan animasi sehingga menarik perhatian siswa, dapat membantu siswa memahami materi abstrak menjadi lebih konkret, serta membuat pembelajaran lebih bermakna, memberikan pengalaman belajar baru karena siswa dapat melihat dan mendengar secara langsung materi yang dipelajari, serta media ini juga membantu guru.

2.1.4 Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga

membentuk tertarik, berpikir ilmiah, dan keterampilan proses siswa melalui pendekatan yang sistematis.

Isi dari (*Buku Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, n.d.), Belajar IPA adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya kecakapan dan kemampuannya, daya rekasinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Powtoon*.

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, dimana keduanya menjadi fondasi dalam suatu media tertentu. *Powtoon* sebagai media pembelajaran pun juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

Dilansir menurut website www.powtoon.com (diakses pada tanggal 15 agustus 2021), Kelebihan media Powtoon adalah menawarkan fitur yang cukup lengkap, misalnya fitur animasi menarik yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan media pembelajaran kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar dan mengurangi rasa bosan dalam belajar daring. Selain itu, kelebihan yang lain adalah penggunaannya yang cukup praktis dan mudah, serta gratis tanpa harus berlangganan aplikasi. *Powtoon* juga dapat membantu peserta didik belajar dengan menggunakan berbagai macam indera, dan memudahkan peserta didik belajar secara audio maupun visual. Penggunaan video dalam pembelajaran akan sangat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan baik.

Kelebihan tersebut, pasti terdapat kekurangan. *Powtoon* telah dianggap sebagai media yang dapat merusak kreativitas karena proses pembuatan dan penggunaannya dianggap terlalu mudah, ketergantungan dukungan teknologi dan jaringan, membutuhkan dukungan sumber daya manusia yang profesional untuk dapat mengoperasikannya. Maksudnya adalah guru membuat media ajar *Powtoon* minimal harus menguasai komputer secara mecaara mahir, dan mengerti cara-cara mengoperasikan aplikasi tersebut.

Kelebihan dan kekurangan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media juga harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga guru dapat mempersiapkan secara matang konsep media pembelajaran yang baik yang nantinya akan meningkatkan mutu pembelajaran yang baik dan kondusif.

2.1.6 Manfaat Media *Powtoon*

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa

Powtoon menampilkan materi dengan animasi, ilustrasi, dan efek visual yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran.

2. Membuat materi lebih mudah dipahami

Konsep yang abstrak dapat divisualisasikan melalui gambar bergerak, teks, dan suara sehingga lebih konkret dan jelas.

3. Meningkatkan interaktivitas pembelajaran

Guru dapat menyisipkan animasi, narasi, dan transisi sehingga pembelajaran tidak bervariasi seperti ceramah biasa.

4. Membantu guru menyampaikan materi dengan kreatif

Powtoon menyediakan banyak template, ikon, dan animasi sehingga guru dapat menyusun presentasi yang inovatif sesuai kebutuhan materi.

5. Efisien untuk pembelajaran tatap muka maupun daring

Video dari *Powtoon* bisa ditayangkan langsung di kelas atau dibagikan melalui platform online sehingga fleksibel digunakan.

6. Meningkatkan hasil belajar siswa

Dengan visualisasi yang menarik dan jelas, siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

2.1.7 Manfaat *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran

Menurut website www.powtoon.com, yang di akses pada tanggal 15 agustus 2025, manfaat media pembelajaran Powton adalah:

1. Memperjelas sajian pesan agar tidak cenderung bersifat verbalistik, atau tidak hanya berbentuk kata-kata dan lisan saja. Banyak sekali guru yang cenderung memberikan materi yang bersifat verbalistik, sehingga akan sangat menyulitkan peserta didik memahami materi, apalagi bagi peserta didik yang tidak bisa belajar hanya dari visual saja. Melalui media *Powtoon* yang menawarkan fitur animasi kreatif dan menarik, diharapkan suasana belajar menjadi lebih inovatif dan ramah bagi setiap kebutuhan belajar peserta didik.
2. Mengatasi terbatasnya ruang, waktu, dan daya indera. Hal ini berarti media pembelajaran dapat menjadi salah.
3. Satu cara belajar yang paling efektif dan efisien. Apalagi, di era pandemi COVID-19 ini yang mengharuskan pembelajaran serba online, keterbatasan guru menjelaskan secara langsung dapat tergantikan dengan penjelasan yang jelas di suatu video pembelajaran *Powtoon* yang di buat oleh guru.
4. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan selang waktu (*timelapse*) atau dengan *high speed photography*. Peristiwa yang terjadi di masa lampau dapat diputar kembali melalui rekaman film, video, foto, maupun secara lisan atau verbal.
5. Konsep yang terlalu luas dapat divisualisasikan ke dalam bentuk film, video, gambar, dan lain-lain. Penyampaian materi, pastilah guru menemui istilah yang terlalu luas untuk dijelaskan kepada peserta didik. Oleh karna itu, *Powtoon* dapat menyajikan penjelasan yang lebih mengerucut dan terarah, sehingga nantinya dapat dibuat materi pembelajaran yang menarik dalam bentuk gambar maupun video di dalam satu klip yang sama.

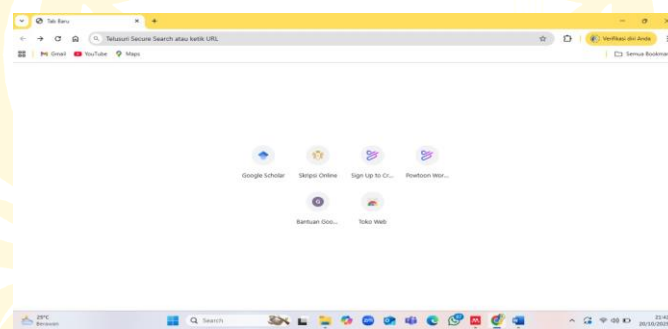
Manfaat *Powtoon* tersebut penulis menyimpulkan media pembelajaran *Powtoon* adalah Memperjelas sajian pesan dengan animasi kreatif, Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, Mengoptimalkan penyajian materi yang kompleks, Meningkatkan inovasi pembelajaran dengan fitur animasi dan video menarik, serta *Powtoon* membantu membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan inovatif.

2.1.8 Membuat *Powtoon* dengan Situs Web

Powtoon merupakan sebuah aplikasi pembuat video presentasi maupun video animasi kartun sederhana yang berbasis website *Powtoon* dapat diakses dengan gratis, dengan syarat perangkat harus terhubung dalam koneksi internet. Tampilan dari aplikasi *Powtoon* sendiri berupa video yang berisi animasi yang tentunya akan dapat menarik atensi dan minat belajar peserta didik.

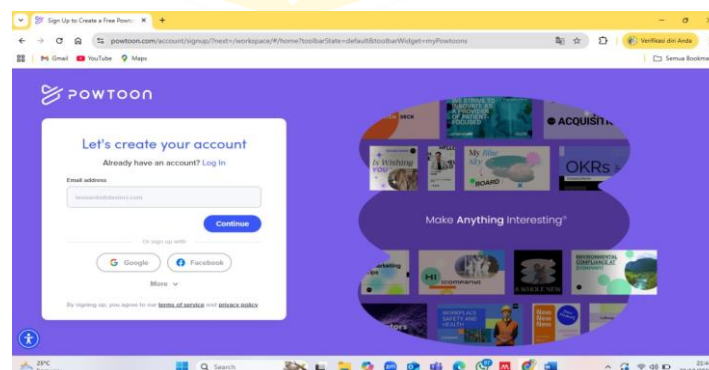
Powtoon merupakan layanan situs web yang digunakan untuk membuat video yang menarik. Dalam hal ini, Peneliti menggunakan *Powtoon* untuk membuat suatu media pembelajaran IPA pada materi “Rusaknya Ekosistem”. Video yang didalamnya menunjukkan beberapa karya hasil pembuatan video melalui *Powtoon*. Langkah-langkah memulai *Powtoon*:

1. Pertama buka browser anda lalu kunjungi alamat www.Powtoon.com



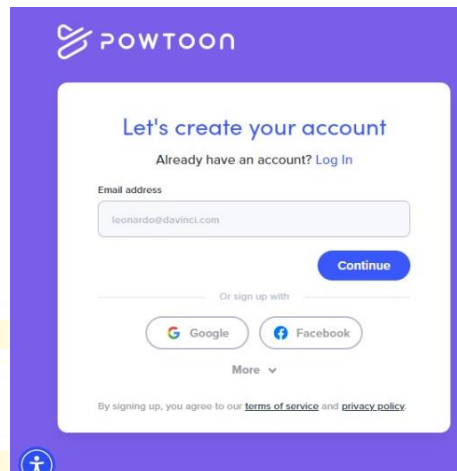
Gambar 2.1 Tampilan Web Google

2. Selanjutnya, muncul tampilan gambar di bawah kemudian login atau masuk.



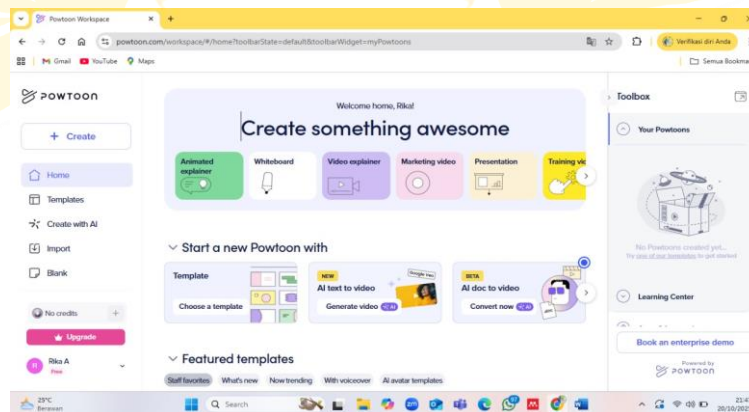
Gambar 2.2 Tampilan Situs Powtoon

3. Kemudian lakukan pendaftaran melalui akun pribadi kita bisa menggunakan Google, Facebook, atau email.



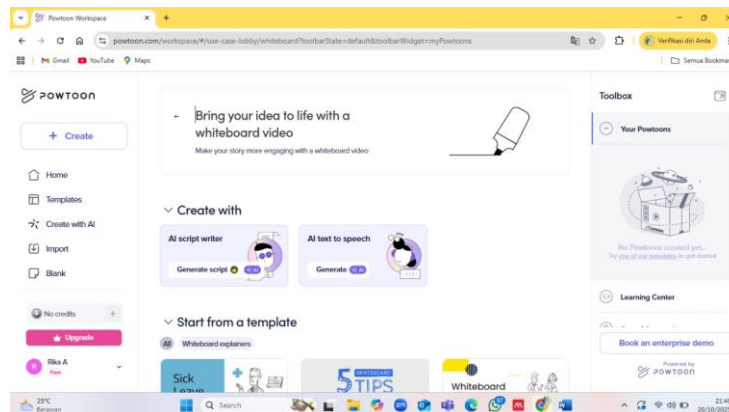
Gambar 2.3 Tampilan Untuk Login

4. Dalam hal ini, Peneliti masuk melalui akun Google
5. Selanjutnya, masukan email dan kata sandi Anda
6. Kemudian akan ditampilkan gambar seperti berikut



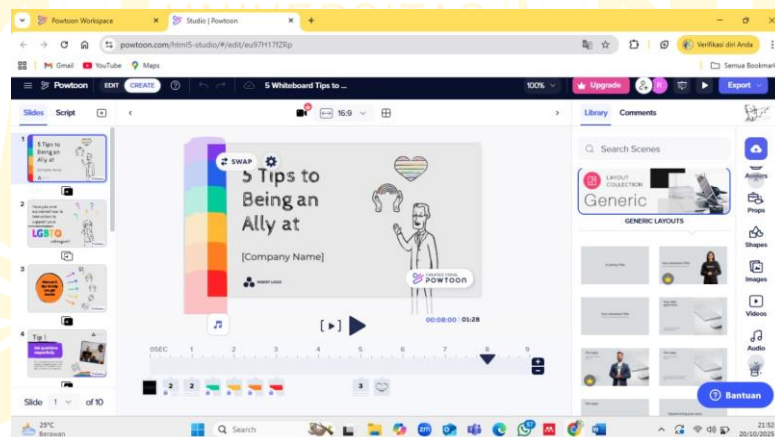
Gambar 2.4 Tampilan Untuk Memilih Tema

7. Kemudian klik buat atau *create* dan pilih horizontal
8. Selanjutnya, Anda melihat tampilan gambar seperti berikut dan pilih template yang disediakan *Powtoon*



Gambar 2.5 Tampilan Tema yang Dapat Dipilih

9. Kemudian Anda diperlihatkan tampilan yang mirip power point. Di sini Anda dapat memproses video pada *Powtoon*.



Gambar 2.6 Tampilan Elemen *Powtoon*

10. Buat video sesuai kebutuhan, simpan atau (*save*), untuk membuat media pembelajaran.

2.1.9 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

1. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan semua proses kehidupannya, serta mengungkap rahasia dan gejala alam, meliputi asal mula alam semesta beserta segala isinya, termasuk proses,

mekanisme, sifat benda, maupun peristiwa yang terjadi di alam (Sakila et al., n.d.). Selanjutnya (Kurniasih Negeri, n.d., 2021) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil pengamatan dan percobaan yang dilakukan oleh manusia untuk memperoleh data dan informasi tentang alam semesta menggunakan metode ilmiah. Serta (Muhammad Nazri Nurrahman dkk. (2022)) menambahkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa, karena dengan adanya IPA siswa dapat mengenal alam dan seisinya serta dapat memprediksi gejala-gejala yang akan terjadi di alam

Berdasarkan uraian di atas, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan fenomena alam secara sistematis melalui pengamatan dan percobaan ilmiah untuk memperoleh pemahaman tentang alam semesta. Pembelajaran IPA membantu peserta didik mengenal lingkungan, memahami gejala alam, serta mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar merupakan proses pembelajaran yang berfungsi untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah kepada peserta didik sejak usia dini. Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk memahami berbagai konsep dasar tentang makhluk hidup, benda, energi, serta fenomena alam yang terjadi di sekitar mereka. Pembelajaran IPA di SD tidak hanya menekankan pada penguasaan teori, tetapi juga pada kegiatan observasi, eksperimen, dan pengalaman langsung agar siswa mampu menemukan sendiri pengetahuan secara ilmiah.

Selain itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta membentuk sikap ilmiah seperti jujur, teliti, dan bertanggung jawab dalam mencari kebenaran. Melalui proses ini, siswa diharapkan dapat mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka mampu memahami hubungan antara manusia dan alam, serta menumbuhkan rasa syukur terhadap kebesaran Tuhan atas segala ciptaan-Nya.

2.1.10 Materi Pembelajaran IPA

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran(TP)

Capaian pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mampu memahami penyebab dan dampak rusaknya ekosistem yang diakibatkan oleh aktivitas manusia serta mengaitkannya dengan keseimbangan lingkungan dan keberlangsungan hidup makhluk hidup.	Mengidentifikasi berbagai penyebab kerusakan ekosistem, seperti penebangan hutan, pencemaran air dan udara, serta perburuan liar. Menjelaskan akibat yang ditimbulkan dari rusaknya ekosistem terhadap manusia, hewan, dan tumbuhan.
Peserta didik mampu menunjukkan sikap peduli lingkungan dan mengembangkan tindakan nyata dalam menjaga dan memulihkan ekosistem yang rusak di lingkungan sekitarnya.	Melakukan pengamatan terhadap bentuk-bentuk kerusakan ekosistem di lingkungan sekitar. Menyebutkan contoh kegiatan manusia yang dapat membantu memulihkan ekosistem, seperti menanam pohon, mengelola sampah, dan melakukan daur ulang.

a. Pengertian Ekosistem

Ekosistem adalah kesatuan antara makhluk hidup (komponen biotik) seperti manusia, hewan, dan tumbuhan dengan lingkungan tidak hidup (komponen abiotik) seperti air, tanah, udara, cahaya, dan suhu yang saling berinteraksi membentuk suatu keseimbangan.

Contoh ekosistem: hutan, sawah, kolam, laut, dan taman.

b. Penyebab Rusaknya Ekosistem

Kerusakan ekosistem umumnya disebabkan oleh aktivitas manusia maupun peristiwa alam.

- a. Akibat aktivitas manusia:
 - a) Penebangan hutan secara liar (deforestasi).
 - b) Pencemaran air, udara, dan tanah akibat limbah industri dan sampah.
 - c) Penggunaan pestisida dan bahan kimia berlebihan.
 - d) Perburuan liar terhadap hewan dan penangkapan ikan dengan bahan peledak.
- b. Akibat peristiwa alam:
 - a) Banjir, kebakaran hutan, tanah longsor, dan letusan gunung berapi yang mengubah struktur ekosistem.
- c. Dampak Rusaknya Ekosistem
 - a. Kerusakan ekosistem dapat menimbulkan berbagai akibat, antara lain:
 - b. Hilangnya keanekaragaman hayati (hewan/tumbuhan punah).
 - c. Terjadinya ketidakseimbangan lingkungan.
 - d. Menurunnya kualitas udara, air, dan tanah.
 - e. Meningkatnya bencana alam seperti banjir dan kekeringan.
- d. Upaya Menjaga dan Memulihkan Ekosistem

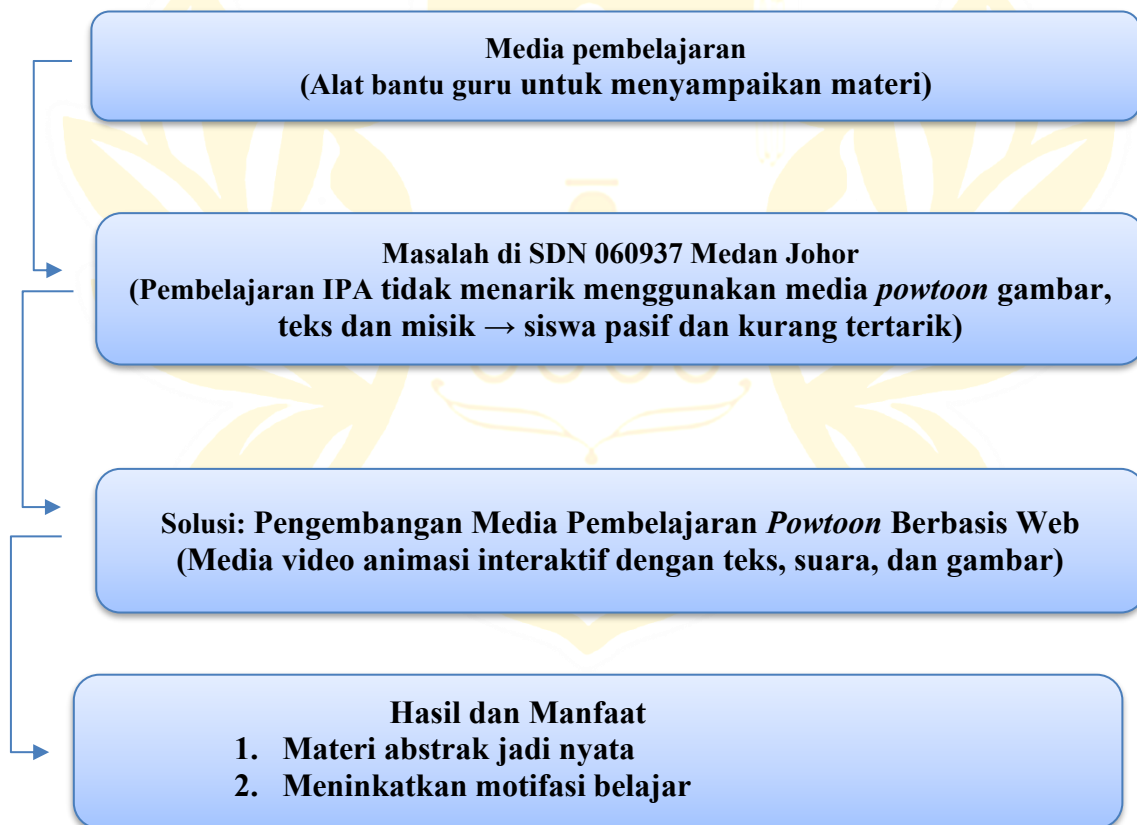
Untuk mencegah dan memperbaiki kerusakan ekosistem, dapat dilakukan berbagai cara, antara lain:

 - a. Melakukan reboisasi (penanaman kembali hutan).
 - b. Mengelola sampah dengan prinsip 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*).
 - c. Mengurangi penggunaan bahan kimia berbahaya.
 - d. Menjaga kebersihan lingkungan sekitar.

2.2 Kerangka Berfikir

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru sebagai perantara untuk membantu menyampaikan informasi berupa pesan maupun materi pelajaran kepada peserta didik demi tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan yang dapat menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Namun, pembelajaran IPA di SD Negeri 060937 Medan Johor banyak menggunakan media kurang menarik, yang melibatkan siswa kurang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran di kelas dan siswa merasa tidak tertarik dengan model pembelajaran yang di terapkan guru.



Gambar 2.7 Alur Kajian Penelitian

2.3 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media Video Animasi Berbasis Web *Powtoon* telah dilakukan oleh berbagai peneliti.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ningsih & Anggraini, 2022), berjudul "Pengembangan Media *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di MI Tarbiyatul Falahiyah". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Powtoon* layak, praktis, dan efektif digunakan untuk memvisualkan konsep abstrak matematika menjadi lebih konkret.

Selanjutnya, penelitian oleh (Wulandari et al., 2020), dengan judul "Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V". Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Media *Powtoon* terbukti efektif meningkatkan pemahaman materi IPA, khususnya sistem peredaran darah.

Kemudian, penelitian oleh (Fitriyani, 2019), yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar". Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media *Powtoon* efektif digunakan dalam pembelajaran bimbingan kelompok, dapat membantu peserta didik memahami konsep diri yang positif, dan *Powtoon* dinilai menarik, interaktif, dan memudahkan siswa meninjau ulang materi karena bisa diunggah ke internet.

Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Terdahulu

Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Fitriyani (2019)	pengembangan media pembelajaran audio-visual <i>powtoon</i> tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar.	Berdasarkan: • validasi ahli (88% – sangat layak), • kepraktisan guru (93,33% – sangat praktis), • respon siswa (94,73% – sangat baik), • dan hasil belajar (rata-rata 76,14 – kategori baik), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi <i>PowToon</i> yang dikembangkan oleh Fitriyani

		(2019) layak, praktis, dan efektif digunakan untuk membantu siswa kelas IV memahami materi keliling dan luas bangun datar
Ningsi & anggraini (2022)	pengembangan media powtoon pada mata pelajaran matematika kelas iv di mi tarbiyatul falahiyah	Berdasarkan hasil validasi ahli, tanggapan guru, dan respon siswa, dapat disimpulkan bahwa: • Media Powtoon sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika. • Media ini mampu memvisualisasikan konsep abstrak seperti pengukuran sudut menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. • Penggunaan media Powtoon meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa.

2.4 Definisi Operasional

1. Media *Powtoon*

Adalah media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*. Media ini memadukan teks, gambar, suara, musik, dan animasi bergerak untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.

2. Video Animasi Berbasis Web

Adalah video pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi online (*Powtoon*), yang dapat diakses melalui internet atau ditayangkan langsung di kelas, berisi kombinasi visual dan audio untuk mendukung pemahaman konsep IPA.

3. Materi IPA (Ekosistem)

Adalah materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SD yang membahas faktor penyebab, contoh, serta dampak ekosistem terhadap kehidupan makhluk hidup.

4. Kevalidan Media

Tingkat kesesuaian media *Powtoon* yang dikembangkan dengan indikator pembelajaran, dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa melalui instrumen validasi.

5. Kepraktisan Media

Tingkat kemudahan penggunaan media *Powtoon* oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, diukur melalui angket respon siswa dan guru setelah menggunakan media tersebut

