

**PELATIHAN PEMANFAATAN *POWTOON* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI GURU SDN 2 RAJABASA
JAYA BANDAR LAMPUNG**

Yulita Dwi Lestari^{1*}, Rohana², Riska Alfiawati³, Deviyanti Pangestu⁴,
Made Maulana Saputra⁵, Cici Sundari⁶
¹²³⁵⁶STKIP PGRI Bandar Lampung, ⁴Universitas Lampung,
*dwilestariyulita@gmail.com

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih guru-guru pada jenjang Sekolah Dasar di SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung dalam memanfaatkan media pembelajaran *Powtoon*. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pemaparan, interaksi, *drilling*, dan penugasan. Respons positif diberikan oleh peserta dalam pelatihan ini. Pemaparan dilakukan dengan menayangkan materi melalui *Power Point* sekaligus menjelaskan media pembelajaran dan *Powtoon*, mulai dari yang bersifat ontologis hingga epistemologis. Pada tahap interaksi, guru sebagai peserta diberi kesempatan untuk menanyakan penggunaan media *Powtoon* secara teknis. Dari interaksi itu, tim instruktur sekaligus menggali permasalahan yang akan dihadapi di sekolah apabila media *Powtoon* digunakan. Berdasarkan interaksi yang dilakukan terungkap bahwa sebagian peserta belum familiar dengan media pembelajaran berbasis online. Oleh sebab itu pada tahap selanjutnya yaitu *drilling* tim PKM berbagi tugas dalam mendampingi para peserta dalam mengerjakan latihan pemanfaatan *Powtoon* sebagai media pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia. Dengan pembagian tugas itu kendala yang dihadapi oleh para peserta pelatihan dapat diselesaikan. Diharapkan dapat meningkatkan sumber daya manusia, terutama dari kalangan guru-guru SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *powtoon*, pembelajaran bahasa Indonesia

Abstract: *This community service activity aims to train elementary school teachers at SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung in utilizing Powtoon as a learning medium. This activity was carried out using presentation, interaction, drilling, and assignment methods. The participants responded positively to this training. The presentation was carried out by displaying material via PowerPoint while explaining learning media and Powtoon, from ontological to epistemological aspects. During the interaction stage, teachers as participants were given the opportunity to ask questions about the technical use of Powtoon. From this interaction, the instructor team also explored the problems that would be faced in schools if Powtoon was used. Based on the interaction, it was revealed that some participants were unfamiliar with online-based learning media. Therefore, in the next stage, namely drilling, PKM team shared tasks in assisting participants in carrying out exercises on utilizing Powtoon as a learning medium for Indonesian language studies. By dividing the tasks, the obstacles faced by the training participants were resolved. It is hoped that this will improve human resources, particularly among the teachers at SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung.*

Keywords: *Learning media, powtoon, Indonesian language learning*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Pendidikan dapat berdampak positif dan juga negatif dalam membentuk karakter seseorang melalui perkembangan IPTEK yang terjadi.

Manusia tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan bagi setiap manusia merupakan sebuah kebutuhan dalam menjalani hidup di dunia. Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Pendidikan dapat memberikan manfaat pribadi maupun sosial dan sebagai sumber utama untuk membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat, sehingga mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Satu diantara bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dari perkembangan ini adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar apabila digunakan secara tepat, sehingga dalam perkembangan teknologi ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan dunia digital dalam pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional perlu adanya inovasi pengajar dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian peserta didik.

Di era globalisasi abad ke-21 saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi terjadi begitu pesat, secara langsung maupun secara tidak langsung akan memengaruhi ke beberapa aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang terkena dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi ialah aspek pendidikan (Pangestu & Achmad, 2018:72). Tuntutan global membawa dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi, terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya menunjang proses pembelajaran (Fitrah 2017:32). Menurut Wahyuningsih (2019:17) Proses pembelajaran di kurikulum 2013 disemua jenjang menerapkan pendekatan saintifik. Sebagaimana yang tertuang dalam lampiran IV Nomor 81A Tahun 2013, pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, diharapkan peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami konsep, hukum dan prinsip yang mana menggunakan tahapan 5M yaitu Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi (melakukan percobaan), Mengolah informasi (melakukan penalaran/mengasosiasi), dan Mengomunikasikan hasil yang telah ditemukan.

Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran yang penting dalam kehidupan sekarang dan di masa yang akan datang, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah

memicu kecenderungan pergeseran dari pembelajaran konvensional secara tatap muka ke arah pembelajaran jarak jauh yang dapat diakses dengan menggunakan media, seperti komputer, multimedia dan internet tanpa dibatasi jarak, tempat, dan waktu oleh siapa pun yang memerlukannya. Apalagi dengan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktivitas kerja yang kompetitif (Dr.munir, 2009).

Kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan yang ada. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat tersebut untuk menjadi alat bantu belajar-mengajar di kelas dengan semua mata pelajaran yang akan di pelajari siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan yang mendorong berbagai usaha perubahan yang dilakukan di dalam dunia pendidikan. Pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metologi, peralatan, dan penilaian. Serta juga terjadi perubahan pada bidang administrasi, organisasi, personil (SDM), dan supervisi pendidikan itu sendiri. Kemajuan dan peran teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat bantu mengajar, alat- alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audio- visual serta perlengkapan sekolah lainnya di sesuaikan dengan perkembangan tersebut dan di sesuaikan dengan tuntutan kurikulum, materi, metode, dan tingkat kemampuan siswa, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. (Tafonao, 2018:103) juga mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas dan juga dapat memfokuskan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan termotivasi untuk belajar, lebih mudah menulis point-point penting, berbicara dan dapat menstimulus ransangan imajinasinya. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu pembelajaran semakin efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran juga mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran tidak menjadi monoton. (*Nasional Education Association/NEA*) Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan bahwa media dapat berupa cetak ataupun audio visual yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Media memiliki fungsi dan manfaat sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Perkembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah

dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sumber daya pengajar, fasilitas di sekolah, lingkungan tempat atau lokasi sekolah, dan lain-lain.

Telah banyak software dan hardware komputer yang digunakan untuk media seperti notped, office 2007, maupun office 2010. Dan diantara sekian banyak yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah microsoft power point. Microsoft power point yaitu program yang banyak digunakan sebagai presentasi oleh pendidik. Saat ini banyak media yang berkembang lebih menarik dan mudah dioperasikan secara online, seperti *Prezi, Tiki-Toki, Slide share, PowToon* dan *Google Docs* (Pangestu & Achmad, 2018:72-73). Jenis multimedia software online ini termasuk interaktif yang dapat digunakan dalam memberikan presentasi menarik berupa teks, gambar, suara, dan animasi sehingga peserta didik termotivasi dalam menerima materi (Awalia Izomi dkk, 2019:51).

Teknologi ada yang berupa perangkat keras (*hard ware*) dan ada pula yang berupa perangkat lunak (*soft ware*). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, saat ini sangat dimungkinkan perangkat lunak untuk dijadikan media pembelajaran. Bahkan kini, media pembelajaran telah banyak dikembangkan sehingga dapat diakses hanya dengan mengandalkan gawai (Akhmad, 2017). Media itu membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Dengan kelengkapan fitur yang disediakan, media tersebut dapat diisi dengan berbagai materi, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit. Pemanfaatannya pun tidak menghabiskan banyak biaya. Dengan bentuknya yang lunak (*soft ware*), media itu dapat digunakan secara berulang-ulang dan lebih tahan lama.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informatika yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah *Powtoon*. Media animasi berbasis web itu memudahkan penggunaannya untuk memasukkan materi kebahasaan dan kesastraan dengan tampilan visual yang menarik. Media *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar, baik pada bidang sains dan teknologi (Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019) maupun bidang sosial humaniora (Fajar, Riyana, & Hanoum, 2017; Puspitarini, Akhyar, 2019). Tidak hanya itu, media *Powtoon* dapat menjadi sarana untuk meningkatkan minat belajar (Ariyanto, Kantun, & Sukidin, 2018).

Menurut Puspitarini, (2018:199) *Powtoon* merupakan aplikasi online untuk membuat animasi kartun atau presentasi video dengan cara yang mudah. *Powtoon* adalah perangkat online yang memiliki fitur animasi tulis tangan, animasi kartun, dan memberikan efek transisi untuk memberikan kesan hidup serta pengaturan waktu yang mudah. Aplikasi *powtoon* ini cara kerjanya mirip dengan microsoft *power point* yang biasa digunakan untuk membuat presentasi. Cara kerjanya adalah dengan mengisi slide yang ada dengan materi presentasi, kemudian slide yang berisi materi presentasi digabungkan dengan animasi dan transisi untuk lebih menarik. Perbedaannya terletak pada karakter animasi.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat dua subdisiplin ilmu, yaitu kebahasaan dan kesastraan. Dari segi keterampilan yang diajarkan, bidang studi bahasa Indonesia dibedakan menjadi empat jenis, yaitu keterampilan yang sifatnya reseptif (menyimak dan membaca) dan keterampilan yang sifatnya produktif (berbicara dan menulis). Media *Powtoon* telah teruji dapat meningkatkan dua keterampilan produktif

sekaligus (Febriana, 2019; Pulungan, Effendy, & Izdihar, 2016). Meskipun demikian, minimnya pengetahuan tentang pemanfaatan gawai dan aplikasi dalam proses pembelajaran menjadi kendala terbesar bagi seorang guru saat ini (Nurul Amali, Hapsari, & Senowarsito, 2018).

Situasi yang terjadi di SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung justru sedikit berbeda, guru cenderung berpedoman pada buku ajar bahkan lebih ke pembelajaran menggunakan metode ceramah. Namun sebenarnya, penggunaan metode tersebut justru akan membuat kejenuhan oleh peserta didik, terlebih bagi mereka yang memiliki daya dan minat baca rendah. Penerapan metode dan media yang melibatkan siswa secara aktif dan secara langsung masih belum maksimal digunakan oleh guru. Oleh karena itu berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi permasalahan mitra yang menjadi fokus pada kegiatan PKM pada semester ganjil TA 2025/2026 di SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung.

Topik di atas menjadi bagian dari fokus mitra dalam penggunaan media *powtoon* sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan pemahaman pembelajaran bahasa Indonesia yang maksimal. Tujuan PKM yang dilakukan di SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengajar dengan baik dan menjadikan guru-guru lebih meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran..

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru SDN 2 Rajabasa Jaya Bandar Lampung akan dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 bertempat di SDN 2 Rajabasa Jaya yang beralamat di Jl. Saburai, Rajabasa Jaya, Kec. Rajabasa Kota Bandar Lampung. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, dimulai pukul 08.00 sampai dengan 15.00 dengan waktu istirahat 11.30 sampai dengan 12.30. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru SDN 2 Rajabasa Jaya yang berjumlah 10 orang.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang media *powtoon* untuk pembelajaran di SD;
2. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana;
3. Mengirim surat kepada SD sasaran di SDN 2 Rajabasa Jaya dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan;
4. Kesepakatan bersama dengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada hari Kamis tanggal 16 Oktober 2025 kegiatan pelatihan akan dimulai dari pukul 08.00 hingga 15.00 dengan susunan acara:

1. Registrasi Peserta;

2. Pembukaan pelatihan oleh Kepala Sekolah selaku tuan rumah dan Ketua TIM Pengabdian Kepada Masyarakat Yulita Dwi Lestari, S.Pd., M.Pd.;
3. Penyampaian Materi
 - a. Materi Pertama disampaikan Oleh Rohana, S.Pd., M.Pd. dengan materi Media Pembelajaran *Powtoon*.
 - b. Materi Kedua disampaikan Oleh Riska Alfiawati, S.Pd., M.Pd. memberikan pelatihan pembelajaran Bahasa Indonesia
4. Refleksi dan Evaluasi dipandu oleh TIM Pelaksana;
5. Kesan dan Pesan peserta kegiatan dan TIM Pelaksana;
6. Penutupan oleh Kepala SDN 2 Rajabasa Jaya selaku Tuan Rumah kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang didapat pada pelatihan terhadap guru-guru di SDN 2 Rajabasa Jaya tentang pemanfaatan *powtoon* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan guru dan membuat siswa semakin antusias dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan baik sesuai harapan kita bersama.

Kegiatan ini setidaknya memberikan manfaat dari dua sisi: tim PKM dan peserta pelatihan. Dari sisi tim PKM pemahaman holistik mengenai persoalan pembelajaran yang dialami oleh Guru SDN 2 Rajabasa Jaya diperoleh. Selain itu, pemberian pelatihan berbekal pemahaman mengenai media *powtoon* dapat menjadi bentuk pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri tim PKM. Dari sisi peserta pelatihan, ada tawaran solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, khususnya faktor kejenuhan peserta didik. Di samping itu, pengenalan terhadap produk teknologi informasi berupa media *Powtoon* juga memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pengajarannya.

Pemahaman menyeluruh yang diperoleh tim PKM diawali dengan observasi awal kepada Guru SDN 2 Rajabasa Jaya. Observasi itu berupaya menggali persoalan dan kebutuhan Guru SDN 2 Rajabasa Jaya, khususnya dalam pembelajaran di sekolah. Diketahui bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi kejenuhan peserta didik ketika mempelajari teks-teks bahasa Indonesia. Setelah itu, tim mengonfirmasinya dengan penyebaran angket sebelum kegiatan pelatihan. Angket didistribusikan sebanyak dua kali, sebelum dan setelah pelatihan.

Berdasarkan angket pertama yang disebar, terkonfirmasi bahwa peserta pelatihan pada umumnya tidak menggunakan media pembelajaran. Sebagian besar dari mereka mengandalkan buku teks terbitan Kemendikbud Republik Indonesia yang disediakan oleh sekolah. Akibatnya, peserta didik seringkali menemukan titik jenuh ketika dihadapkan pada teks-teks yang relatif panjang. Apalagi mata pelajaran bahasa Indonesia didominasi dengan teks. Pembelajarannya kini tidak dilakukan sebagaimana dahulu yang mengajarkan tata bahasa lepasan (tidak diintegrasikan dengan teks). Tantangan ini yang dihadapi oleh peserta pelatihan selama ini. Meskipun sebagian peserta pelatihan telah berupaya memperkaya sumber belajar dari teks-teks yang bersifat kontekstual (diadaptasi dari berbagai media sosial), efektivitasnya tidak signifikan. Hampir setiap peserta didik yang mereka ajar aktif dengan media sosialnya. Artinya, peserta didik telah memahami teknologi informasi. Sebagian peserta pelatihan justru

beranggapan bahwa peserta didik mereka lebih memahami teknologi informasi (khususnya media sosial) dibandingkan dengan sang guru. Namun, keaktifannya itu justru seringkali mengganggu fokus dan konsentrasi mereka dalam belajar.

Didasarkan pada penyebaran angket kedua, diketahui bahwa peserta pelatihan terkesan positif dengan kegiatan itu. Meskipun sempat ada kendala teknis saat penayangan media, para peserta tetap antusias dan sabar menunggu kendala itu teratasi. Mereka juga senang dengan kegiatan tersebut karena pelatihan tidak berhenti pada hari itu juga, tetapi berlanjut dengan pendampingan melalui grup WhatsApp (WA) dalam menyelesaikan tugas pengembangan Powtoon dengan satu materi utuh.

Dari hasil yang didapat tersebut tentunya membawa hasil yang baik dengan adanya pelatihan *powtoon* sebagai media pembelajaran ini. Baik itu dari guru ataupun peserta didik terdapat perubahan yang signifikan sesuai harapan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapat dari pelatihan di SDN 2 Rajabasa Jaya dapat disimpulkan bahwa teknik ini tepat sasaran untuk guru Sekolah Dasar. Kejenuhan peserta didik dalam belajar teks-teks bahasa Indonesia seringkali dihadapi oleh guru SDN 2 Rajabasa Jaya. Apalagi keaktifan peserta didik dalam menggunakan media sosial kadangkala mengacaukan konsentrasi dan fokus mereka. Kenyataan itu menjadi tantangan sekaligus potensi yang mendasari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim PKM STKIP PGRI Bandar Lampung. Dengan mengadakan pelatihan pemanfaatan *Powtoon* sebagai media pembelajaran diharapkan Guru SDN 2 Rajabasa Jaya dapat mengatasi persoalan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Nilai Pengetahuan HAM Menggunakan Media Video pada Mapel PPKn Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, VI(2), 41–49
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3(2), 101–114. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/8957>

- Febriana, M. B. (2019). Hasil Belajar Keterampilan Berbahasa Jerman dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon. *Laterne*, 8(2).
- Nurul Amali, L., Hapsari, F. R., & Senowarsito. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menulis Descriptive Text dengan Menggunakan Teknik Roundtable pada Siswa Kelas X SMAN 2 Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. *Media Penelitian Pendidikan*, 12(1), 54–64.
- Pangestu, Marta Dwi & Achmad Ali Wafa. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol.11, No.1.
- Pulungan, M., Effendy, U., & Izdihar, S. (2016). Pengaruh Media Powtoon Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 3(1).
- Puspitarini, Y.D. Akhyar, M. & Djono. 2019. Development of video media based on powtoon in social sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198-205. [Diakses 20 April 2025]
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2 [Diakses 20 April 2025]
- Wahyuningsih, Endang. 2019. Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Problem Base D Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*. Vol I No 2