

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS POWTOON  
PADA TEMA KAYANYA NEGERIKU SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN  
ALAM DI INDONESIA PEMBELAJARAN 3**

Ayu Nabilla Puteri<sup>1</sup>, Yuyun Elizabeth Patras<sup>2</sup>, Dita Destiana<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas Pakuan Bogor  
ayunabillaputeri@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research aims to produce innovations in Powtoon-Based Video Learning Media on the Theme Kayanya Negeriku Subtheme of Natural Wealth Utilization in Indonesia Learning 3 class IV. The study was conducted at SD Negeri Bantarkemang 1 with 28 people in the 2022-2023 school year. This research is a Research and Development (RnD) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Learning media is a device and channel as a source to convey and distribute information to students in an arranged manner to achieve the objectives of the message or information conveyed. It can create conducive and efficient learning through video, audio, and audio-visual learning media. Research begins by analyzing the needs of teaching materials, curriculum, and students, then making product designs. Then develop and validate products with experts in their fields, which are then in limited trials with respondents. The results of the validation trial stated that it was very feasible, with an average score of 97%. The results of the limited trial stated that Powtoon-based video learning media was in the excellent category, with an average score of 89%. Based on the study's results, Powtoon-based video learning media is feasible.*

*Keywords: Video Learning Media, Powtoon, RnD, ADDIE.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi Media Pembelajaran Video Berbasis Powtoon pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Indonesia Pembelajaran 3 kelas IV. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Bantarkemang 1 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang pada tahun ajaran 2022-2023. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media pembelajaran merupakan sebuah alat dan saluran sebagai sumber untuk menyampaikan dan menyalurkan informasi kepada siswa secara terencana untuk mencapai tujuan dari pesan atau informasi yang disampaikan. Dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif dan efisien melalui media pembelajaran video, audio, dan audio visual. Penelitian diawali dengan melakukan analisis kebutuhan bahan ajar, kurikulum, dan siswa, kemudian membuat desain produk. Kemudian melakukan pengembangan dan validasi produk dengan para ahli di bidangnya, yang kemudian di uji coba terbatas dengan responden. Hasil uji coba validasi menyatakan sangat layak, dengan skor rata-rata 97%. Hasil uji coba terbatas menyatakan bahwa media pembelajaran video berbasis Powtoon berada pada kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 89%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran video berbasis Powtoon layak digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video, Powtoon, RnD, ADDIE.

## **A. Pendahuluan**

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 teknologi dalam bidang Pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi pendidik dan peserta didik. Peserta didik yang memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih malas dan mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung, perlu adanya inovasi mengajar dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang penting untuk membantu pendidik dalam pembelajaran. Selain itu media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi di kelas. Materi yang diajarkan dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang menarik dan kreatif dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan powtoon juga dinilai

sangat efektif karena dapat menghindarkan para peserta didik dari kebosanan dalam proses pembelajaran (Anggita, 2021)

Menurut Kustandi dan Darmawan (2020) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran merupakan apa pun yang memiliki kegunaan sebagai sarana penyampaian pesan yang disampaikan pendidik kepada peserta didiknya, sehingga dapat menstimulasi daya pikir, emosi, dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Kemudian Dewi & Handayani, (2021) mengemukakan penggunaan alat atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, serta membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis pada siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam memberikan pembelajaran di Sekolah Dasar, yang sistem pembelajarannya menggunakan pembelajaran Tematik.

Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran dengan lingkungan sehari-hari siswa sebagai sumber belajarnya (Donna et al., 2021). Dalam hal ini guru tidak hanya mengandalkan satu alternatif media berupa buku cetak melainkan menggunakan media lain yang dapat membantu peserta didik seperti penggunaan media berbasis teknologi (Kusumawati & Setyadi, 2022).

Kompetensi pedagogik seorang guru mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik (Wulandari et al., 2020). Semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik ketika belajar, maka materi akan lebih dipahami oleh peserta didik (Hidayati et al., 2019).

Berdasarkan pendapat Benny, (2017:23), mengemukakan Media pembelajaran umumnya memuat informasi dan pengetahuan, yang tiap jenis memiliki kekhasan untuk digunakan dalam proses belajar. Misalnya media audio sangat tepat untuk memahami kemampuan mendengar informasi dan pengetahuan komprehensif. Media

gambar dapat mengurangi kesalahan interpretasi dalam informasi dan pengetahuan yang bersifat abstrak. Adapun media video memiliki keunggulan untuk mempelajari tentang gerakan, proses, dan prosedur melakukan suatu aktivitas. Media internet dapat digunakan untuk mencari beragam informasi yang diperlukan.

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, oleh karena itu media perlu dibuat secara efektif dan inovatif. Menurut Unang & Ahmad, (2018) media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Menurut (Salamah, 2017) media pembelajaran adalah alat bantu yang harus direncanakan oleh guru untuk pemberian materi kepada siswa.

Menurut Vebimawarti, (2017) berpendapat media pembelajaran adalah semua bahan dan alat memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Pendapat sama juga dipaparkan oleh Rosidah et al., (2021) beliau

memaparkan, media Pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

Powtoon yaitu suatu animasi pembelajaran perangkat lunak berbasis layanan online dan memungkinkan pengguna dengan mudah membuat presentasi animasi dengan objek, gambar, musik dan dapat memasukkan rekaman suara penggunaannya. Media pembelajaran video berbasis Powtoon ini adalah media yang cocok digunakan dalam pembelajaran, praktis, mudah diakses melalui website, tanpa harus mendownload aplikasi. Hal ini dapat menjadi nilai tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.

Menurut pendapat Pangestu & Wafa, (2018) powtoon ialah efek transisi yang lebih menggugah dan membantu meningkatkan penerapan aktivitas guru dan peserta didik. Media pembelajaran video ini mencakup berbagai elemen animasi dan membantu guru dalam meningkatkan kemampuan manajemen mereka. Dengan begitu pembelajaran menjadi

lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Powtoon ialah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan (Awalia et al., 2019). Sejalan dengan Elmawati et al., (2021)) mengemukakan bahwa powtoon merupakan media pembelajaran animasi dengan beberapa fitur tambahan, seperti animasi bergerak dengan warna, suara, gambar, dan video yang menarik sehingga dapat menarik peserta didik agar dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Serta Powtoon merupakan media animasi berbasis web dalam membuat presentasi yang terdapat fitur animasi, seperti gambar, music dan rekaman suara (Dewi & Handayani, 2021)

Berdasarkan Nurdiansyah et al., (2018) Powtoon adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simple. Powtoon juga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk semangat peserta

didik dalam belajar (Sukmanasa et al., 2020).

Menurut Ilahi & Desyandri,(2020) powtoon merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak (software) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena memiliki fitur animasi, yaitu animasi tulisan tangan dan animasi kartun serta Powtoon memiliki efek transisi dan pengaturan timeline. Sejalan dengan Deliviana, (2018) aplikasi powtoon merupakan aplikasi terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi, tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah.

Menurut Ernalida et al., (2018) powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.

Powtoon adalah layanan pembuatan presentasi online dengan beberapa fitur animasi yang sangat

menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, dari fitur tersebut membuat pengaturan timeline menjadi sangat mudah untuk dipahami (Purnami et al., 2022). Menurut Danang, (2022) PowToon merupakan aplikasi yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi yang memiliki keunggulan dalam fitur karakter, model animasi dan benda- benda kartun yang membuat pembelajaran lebih menarik.

Adapun kelebihan powtoon menurut Dewi & Handayani, (2021) dapat menyediakan musik, pengguna dapat menambahkan suara (record), animasi tulisan tangan, dan menyediakan efek transisi disertai berbagai macam warna yang menjadi pembelajaran lebih menarik dan terlihat hidup.

Kelebihan lainnya Media yang telah diciptakan dapat dibagikan langsung ke MPEG, MP4, YouTube dan lainnya (Fitriyani., 2019). Sangat praktis bisa digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga siswa mampu belajar secara mandiri(Anjarsari et al., 2020).

Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Yuni Ellyas Asmara, Wahyudi, dan Sutrisno Sahari Universitas Nusantara PGRI Kediri, tentang Pengembangan Media

Pembelajaran Audio Visual berbasis Powtoon pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda kelas IV sekolah dasar. Penelitian diatas memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada pengembangan media pembelajaran (Asmara et al., 2023).

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono, (2016), metode penelitian *Research and Development* (R&D) ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk mendapatkan data penelitian yang empiris tersebut maka seorang peneliti harus dapat menyusun atau mengembangkan instrument penelitian yang valid dan reliabel. Proses pengembangan instrumen penelitian yang valid dan reliabel tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) (Yuliani & banjarnahor, 2021)

Dalam penelitian pengembangan (R&D) ada beberapa model-model pengembangan yang

biasa digunakan dalam penelitian pengembangan, yaitu model ADDIE, model ASSURE, model Dick and Carey, model 4D dan lain sebagainya. Dari beberapa model tersebut diatas, menurut Pribadi, (2009:125) dalam Sukma et al., (2022) model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE.

Menurut Hidayat & Nizar, (2021) ADDIE merupakan sistem desain pengajaran yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Tahapan atau langkah tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruksional desain yang tidak prosedural atau siklikal atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang model desain pembelajaran intergratif

Begitupun dengan Tegah dan kirna (2013:16) dalam Safitri & Aziz, (2022) model ADDIE merupakan salah satu mode ldesain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-



Tahap ketiga untuk merealisasikan rancangan desain pembelajaran video menggunakan powtoon yang telah dibuat dengan sesain sebelumnya. Setelah selesai dilanjutkan uji validitas produk oleh ahli media, bahasa dan materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validitas yaitu tindakan pengumpulan data yang dilakukan oleh validator yang sesuai dengan keahliannya dengan tujuan untuk mengetahui hasil terhadap media yang telah dikembangkan.

Dengan dilakukan validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video berbasis powtoon tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran 3 berbasis powtoon. Mengembangkan produk yang sudah dibuat dengan tujuan menyempurnakan produk pengembangan peneliti sesuai dengan arahan atau masukan para ahli yang sudah dipilih oleh peneliti.

Pada penelitian kali ini ada 3 ahli yang terlibat yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Ahli materi yang dipilih yaitu guru kelas IV SDN Bantarkemang 1, kemudian ahli media yang dipilih adalah seorang dosen Ilmu Komputer Universitas Pakuan,

dan ahli bahasa yang terpilih yaitu seorang dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Pakuan yang berkompeten dibidangnya. Setiap ahli memiliki tugas untuk menilai produk peneliti dan memiliki hak untuk memberikan masukan baik saran maupun kritik, validasi dilaksanakan sebanyak dua kali sampai produk dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi. Berikut hasil uji validasi produk pengembangan media pembelajaran video berbasis Powtoon sebagai berikut.

**Tabel 1. Penilaian Validator Sesudah Revisi**

<b>Validator</b>	<b>RTV</b>	<b>Kriteria</b>
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	98%	Sangat Layak
Ahli Materi	96%	Sangat Layak
<b>Rata-Rata Total</b>	<b>97%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tahap keempat implementasi, produk yang sudah selesai direvisi berdasarkan saran serta kritik dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 28 peserta didik kelas IV SDN Bantarkemang 1 untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur berupa angket sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan produk tersebut kepada peserta didik.

Tahap terakhir, produk telah selesai diperbaiki akan diuji coba oleh peneliti kepada peserta didik di SDN Bantarkemang 1 pada kelas IV. Uji coba produk media pembelajaran video berbasis Powtoon dilaksanakan guna mengetahui respon peserta didik pada saat sedang digunakan dalam pembelajaran melalui angket yang sudah dibuat oleh peneliti. Angket yang diberikan total memiliki 15 nomor pernyataan, dan diisi oleh seluruh peserta didik kelas IV sebanyak 28 siswa. Sebelum peserta didik mengisi angket tersebut, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan kepada peserta didik dan melakukan koordinasi dengan guru wali kelas. Saat media pembelajaran video sudah selesai diputar dan digunakan barulah peserta didik mengisi angket yang diberikan sesuai dengan petunjuk yang ada. Berikut hasil angket peserta didik setelah media pembelajaran video digunakan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan dan hasil uji coba dan penelitian video pembelajaran tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran 3 menggunakan powtoon dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan media pembelajaran video berbasis powtoon pada tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran 3 menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develoment, Implementation, Evaluation).

Kelayakan produk pengembangan media pembelajaran video berbasis Powtoon ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Menurut ahli media berada pada kualifikasi "sangat layak" yaitu 96%. Menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi "sangat layak" yaitu 98%. Menurut ahli materi berada pada kualifikasi "sangat layak" yaitu 96%. Serta berdasarkan uji coba yang dilakukan kepada 28 peserta didik kelas IV berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 89%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis powtoon ini dinyatakan valid atau layak diterapkan pada tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran 3 di SDN Bantarkemang 1.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan yaitu pertama bagi peneliti lain, dapat mengembangkan media pembelajaran video berbasis powtoon dengan lebih kreatif lagi, dengan menambahkan lebih banyak animasi, memperhatikan tanda baca dan serta memikirkan durasi video. Selanjutnya bagi guru, video berbasis powtoon dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana dan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, kreatif dan inovasi, dan bagi peserta didik, dengan adanya keterbatasan dalam pembelajaran video ini diharapkan peserta didik dapat mencari sumber materi lainnya sebagai materi tambahan dapat melalui internet, buku, serta bertanya

kepada guru, orang tua ataupun teman.

2540.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>

#### DAFTAR PUSTAKA

Anggita, Z. (2021). PENGGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19. 7(2), 44–52.

<https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4538>

Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL POWTOON PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Development Of Audiovisual Based Powtoon Media In Mathematics Learning For Elementary School Students. Vol. 5 (2).

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>

Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 2530–

Donna, R., Egok, A. S., & Febrindi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3799–3813.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>

Elmawati, Priskilah, Musfirah, Pasinggi Yonathan S. (2021) Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Powtoon Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Barru. Journal Of Education. Vol 1 (2)

Fitriyani, N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL POWTOON TENTANG KONSEP DIRI DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. In Jurnal Tunas Bangsa (Vol. 6, Issue 1).

Hidayati, A., Pramono Adi, E., Praherdhiono, H., & Sholikh Hidayati Jalan Semarang, A. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kela Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang Article History. In Jinotep (Vol. 6, Issue 1).

<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>

- Hamid Mustofa Abi, Ramadhani Rahmi, Masrul, Juliana, Safitri Meilani, Munsarif Muhammad, Jamaludin, & Sinarmata Janner. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasanudin, M. P. (2017). *Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*. CV BUDI UTAMA. *Motivasi Belajar Kelas XI*. *Jurnal Media Infotama*, 12.
- Kustandi Cecep & Darmawan Daddy (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (1st ed.)*. KENCANA.
- Kusumawati, F., & Setyadi, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial*. 06(02), 1486–1498.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., Keguruan, F., & Revisi Dipublikasikan, D. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan*. In *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan (Vol. 15, Issue 1)*. [www.PowToon.com](http://www.PowToon.com).
- Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. In *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES (Vol. 1, Issue 1)*.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Vol. 03)*.
- Pangestu, M. D., Wafa, A. A., & Ekonomi, P. (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*, 11(1). <https://doi.org/10.17977/UM014.v11i12018p071>
- Pribadi & Benny. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana. 23
- Putu, N., Purnami, M. D., Wayan, N., Sulianingsih, W., & Widyantari, E. (n.d.). *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media*.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2258–2267. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785>
- Sugiono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). *PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN*

PEMBUATAN MEDIA  
PEMBELAJARAN POWTOON  
PADA GURU-GURU DI  
LINGKUNGAN GUGUS I  
BOGOR TENGAH KOTA  
BOGOR. Jurnal PKM:  
Pengabdian Kepada  
Masyarakat, 03(03).

Supranoto. (2017). Fungsi Dan Jenis  
Media Pembelajaran Dalam  
Pelajaran matematika Kelas VI.  
Jurnal Ilmiah Wahana  
Pendidikan, 12.

Tafonao (2018). PERANAN MEDIA  
PEMBELAJARAN DALAM  
MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR MAHASISWA. Jurnal  
Komunikasi Pendidikan, 2(2).

Wahid, A., Keguruan, S. T.,  
Pendidikan, I., & Pinrang, D.  
(n.d.). Volume V Nomor 2 Maret  
2018 ISTIQRA' PENTINGNYA  
MEDIA PEMBELAJARAN  
DALAM  
MENINGKATKAN PRESTASI  
BELAJAR (The Importance of  
Learning Media In Improving  
Student Learning  
Achievements).

Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim,  
L. (2020). Pengembangan Media  
Video Berbasis Powtoon pada  
Mata Pelajaran IPA di Kelas V.  
Jurnal Pendidikan Sains  
Indonesia, 8(2), 269–279.  
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>