

ANALISIS KELAYAKAN DAN EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS DONGENG FANTASI BERBASIS POWTOON DI SMPN 13 MEDAN

Silfani Hulu¹, Tiara A. Banjarnahor², Tina Arsita Siregar³, Nadhifa Syalaisha⁴,
Silva⁵, Desclaudia Silaban⁶, Trisnawati Hutagalung⁷, Nurul Azizah⁸

^{1'2'3'4'5'6'7'8}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas
Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

¹greitasilfani04@gmail.com, ²tiarabanjarnahor83@gmail.com, ³tinasrgsrg@gmail.com,
⁴nadhifasyalaisha@gmail.com, ⁵munthesilva@gmail.com, ⁶desclaudiaslbn@gmail.com,
⁷trisnahutagalung@unimed.ac.id, ⁸nurulazizah@unimed.ac.id

ABSTRACT

Teaching fantasy fairy tales in junior high schools often encounters obstacles due to the abstract nature of the material and the lack of supporting visual media. Students find it difficult to understand the structure of the text, develop characters, imagine the setting of the story, and construct a coherent plot. This study aims to develop and assess the feasibility and effectiveness of Powtoon-based fantasy fairy tale teaching materials as a learning medium at SMPN 13 Medan. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of needs analysis, media design, Powtoon video development, limited implementation, and evaluation. The research subjects consisted of one Indonesian language teacher and six seventh-grade students. Data were collected through interviews, observations, and expert validation, then analyzed descriptively and qualitatively. The results showed that Powtoon media was deemed feasible for use based on the teacher's assessment as a validator, mainly because it was able to present fantasy concepts more concretely through a combination of animation, illustrations, text, and audio. This media was also considered easy to understand, interesting, and in line with learning objectives. In terms of effectiveness, the use of Powtoon was proven to help students better understand the structure and linguistic elements of fantasy stories. Students appeared more focused, enthusiastic, and able to retell parts of the story more coherently. In addition, their ability to develop ideas and write fantasy stories also improved due to the visualization of characters, settings, and storylines.

Keywords:Teaching materials, fantasy tales, Powtoon

ABSTRAK

Pembelajaran teks dongeng fantasi di SMP sering mengalami kendala karena materi yang bersifat abstrak dan kurang didukung media visual yang menarik. Siswa kesulitan memahami struktur teks, mengembangkan tokoh, membayangkan latar cerita, serta menyusun alur yang runtut. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menilai kelayakan serta efektivitas bahan ajar teks dongeng fantasi berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran di SMPN 13 Medan. Penelitian

menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan video Powtoon, implementasi terbatas, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas satu guru Bahasa Indonesia dan enam siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan validasi ahli, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Powtoon dinilai layak digunakan berdasarkan penilaian guru sebagai validator, terutama karena mampu menyajikan konsep fantasi secara lebih konkret melalui kombinasi animasi, ilustrasi, teks, dan audio. Media ini juga dinilai mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari sisi efektivitas, penggunaan Powtoon terbukti membantu siswa memahami struktur dan unsur kebahasaan dongeng fantasi secara lebih baik. Siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan mampu menjelaskan kembali bagian-bagian dongeng dengan lebih runtut. Selain itu, kemampuan mereka dalam mengembangkan ide dan menulis cerita fantasi juga meningkat karena adanya visualisasi tokoh, latar, dan alur cerita.

Keywords: Bahan ajar, dongeng fantasi, Powtoon.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP menuntut peserta didik untuk menguasai empat keterampilan utama, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu bentuk teks yang menjadi fokus pembelajaran adalah teks dongeng fantasi. Teks ini tidak hanya menekankan kemampuan memahami struktur dan unsur kebahasaan, tetapi juga menuntut siswa untuk mengembangkan kreativitas dan daya imajinasi. Dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan ketika diminta menyusun cerita fantasi secara runtut. Kesulitan tersebut terutama muncul pada bagian

penyusunan orientasi, penyelesaian konflik, dan penutupan cerita. Selain itu, beberapa konsep seperti karakterisasi tokoh imajinatif, pengembangan latar yang tidak nyata, atau alur peristiwa fantasi sering kali belum dipahami secara mendalam oleh siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa adalah penyajian materi yang masih bersifat abstrak. Guru telah menggunakan bahan ajar yang mengacu pada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, namun sebagian besar penyajian kontennya belum menyediakan contoh visual yang

konkret. Hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa di SMPN 13 Medan juga mendukung temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa siswa memerlukan media yang tidak hanya memberikan penjelasan teks, tetapi juga mampu menampilkan contoh ilustrasi tokoh, gambaran alur, visualisasi tempat, hingga contoh cerita yang diperkaya unsur fantasi. Tanpa dukungan visual seperti itu, siswa cenderung mengalami kebingungan dalam memahami bagaimana sebuah cerita fantasi dibangun. Kurangnya media yang menarik juga berdampak pada rendahnya minat belajar dan kurang optimalnya kemampuan siswa dalam menganalisis maupun memproduksi teks cerita fantasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Eva (2024) memberikan gambaran bahwa penggunaan media visual dapat menjadi solusi bagi permasalahan tersebut. Melalui penelitian tindakan kelas, ia menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media visual mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam membentuk ide cerita, mengembangkan tokoh, serta merancang alur yang lebih runtut.

Media visual dinilai membantu siswa memahami unsur imajinatif secara lebih konkret karena konsep yang sebelumnya abstrak dapat divisualisasikan melalui gambar, ilustrasi, ataupun animasi sederhana. Selain itu, peningkatan motivasi dan antusiasme siswa juga menjadi salah satu indikator bahwa penggunaan media visual memberikan dampak positif dalam pembelajaran teks fantasi.

Seiring berkembangnya teknologi, berbagai media digital kini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu media yang relevan untuk pembelajaran teks fantasi adalah Powtoon, yaitu aplikasi penyusun video animasi yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan ilustrasi bergerak dalam satu tampilan. Media ini memungkinkan guru menghadirkan materi dengan penyajian yang dinamis dan menarik. Temuan penelitian dalam beberapa tahun terakhir memperkuat efektivitas video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep. Permana dan Suniasih (2022) menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya

menarik dan mudah dipahami. Penelitian lainnya oleh Lestari dan Apoko (2024) menegaskan bahwa visualisasi melalui animasi mampu membantu siswa fokus pada materi dan lebih memahami alur cerita. Bahkan, riset yang dilakukan oleh Rizkyka Hamid dan Muthmainnah membuktikan bahwa Powtoon mampu meningkatkan hasil belajar serta mempermudah proses penyampaian konsep yang bersifat abstrak.

Berdasarkan permasalahan dan temuan empiris tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kelayakan dan efektivitas pengembangan bahan ajar teks dongeng fantasi berbasis Powtoon di SMPN 13 Medan. Penelitian ini mencakup identifikasi kebutuhan belajar siswa, proses perancangan bahan ajar berbasis video animasi, serta uji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan memahami struktur dan unsur cerita fantasi. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan bahan ajar yang lebih adaptif dan inovatif, sekaligus menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi

yang menuntut visualisasi dan kreativitas tinggi seperti teks dongeng fantasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) karena bertujuan menghasilkan produk berupa bahan ajar teks dongeng fantasi berbasis Powtoon serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran di SMPN 13 Medan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena bersifat sistematis dan banyak digunakan dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru Bahasa Indonesia dan enam orang siswa kelas VII SMPN 13 Medan yang dipilih secara purposif sesuai kebutuhan penelitian.

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru dan siswa untuk memetakan kesulitan pada materi

teks dongeng fantasi dan kebutuhan akan media audiovisual yang menarik. Hasil analisis menjadi dasar tahap desain yang mencakup perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi pokok, penyusunan alur penyajian, serta rancangan tampilan visual dan animasi video Powtoon. Tahap pengembangan kemudian mewujudkan rancangan tersebut menjadi bahan ajar berbasis Powtoon yang berisi penjelasan konsep, contoh dongeng fantasi, ilustrasi tokoh, alur, serta kombinasi teks, gambar, dan audio untuk memperjelas materi.

Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan bahan ajar Powtoon dalam pembelajaran di kelas untuk melihat respons, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap struktur dan unsur kebahasaan dongeng fantasi. Tahap evaluasi mencakup penilaian kelayakan produk melalui validasi ahli materi dan ahli media, serta penilaian efektivitas melalui observasi dan wawancara mengenai pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan Powtoon. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif sehingga memberikan gambaran komprehensif tentang kelayakan dan

efektivitas bahan ajar Powtoon dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks dongeng fantasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dijabarkan berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa kelas VII SMPN 13 Medan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi teks dongeng fantasi. Hal tersebut diketahui melalui wawancara dengan guru dan enam siswa yang menjadi subjek penelitian. Siswa menyampaikan bahwa mereka masih sulit memahami struktur dongeng fantasi dan kebingungan dalam mengembangkan imajinasi ketika diminta menulis cerita. Selain itu, guru menjelaskan bahwa bahan ajar yang digunakan selama ini masih bersifat teks dan minim visualisasi sehingga kurang membantu siswa dalam membangun gambaran cerita dalam pikiran mereka. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan tahap desain media pembelajaran berbasis Powtoon. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan materi mengenai dongeng fantasi yang terdiri dari sembilan bagian utama, yaitu pengertian dongeng fantasi, ciri-ciri, jenis-jenis, struktur teks, unsur kebahasaan, penokohan, alur, pesan moral, serta langkah-langkah menulis dongeng fantasi. Rancangan media disusun dengan memperhatikan keterbacaan bahasa untuk siswa SMP, alur pemaparan materi yang sistematis, serta pemilihan tampilan visual berupa animasi, ilustrasi tokoh, dan latar fantasi untuk membantu siswa memvisualisasikan isi materi.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media, yaitu dengan mewujudkan rancangan tersebut menjadi sebuah video pembelajaran Powtoon. Video dirancang dalam bentuk animasi dengan narasi suara, teks ringkas, dan ilustrasi pendukung. Untuk memberikan gambaran lebih jelas terkait produk yang dikembangkan, berikut tampilan media Powtoon yang digunakan dalam pembelajaran:



Gambar 1 Tampilan materi pengertian dongeng fantasi pada media Powtoon



Gambar 2 Tahap pembuatan media pembelajaran berbasis Powtoon

Produk awal yang dikembangkan berupa video pembelajaran Powtoon yang berisi sembilan materi utama mengenai teks dongeng fantasi. Media ini dirancang dengan memadukan animasi, ilustrasi tokoh, narasi suara, dan teks singkat sehingga mampu membantu siswa memahami konsep secara visual. Pada bagian akhir video juga disertakan contoh alur cerita dan latihan menulis untuk mendukung penerapan pengetahuan siswa dalam menulis dongeng fantasi. Hasil pengembangan media tampak nyata melalui tampilan warna cerah,

karakter animasi yang menarik, serta latar cerita yang dekat dengan dunia imajinasi siswa kelas VII SMP sehingga media ini dapat menjadi alternatif bahan ajar yang lebih inovatif daripada bahan ajar sebelumnya yang hanya berbentuk teks.

Setelah proses pengembangan selesai, media divalidasi oleh guru Bahasa Indonesia. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu menyajikan materi dengan lebih menarik, sehingga berpotensi membantu siswa dalam memahami struktur teks dan meningkatkan kreativitas dalam penulisan dongeng fantasi. Validator juga memberikan saran teknis untuk memperjelas audio narasi agar informasi dapat diterima dengan lebih baik oleh siswa. Berdasarkan saran tersebut, peneliti kemudian melakukan perbaikan sebelum media diujicobakan kepada siswa.

Implementasi media dilakukan secara terbatas kepada enam siswa kelas VII. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, terlihat adanya perubahan positif selama pembelajaran. Siswa lebih fokus

memperhatikan penjelasan dalam video dan menunjukkan antusiasme lebih tinggi dibandingkan ketika menggunakan bahan ajar berbasis teks saja. Penyajian materi dalam bentuk video animasi terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan media lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai berani bertanya dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran.

Temuan lainnya menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami struktur teks dongeng fantasi meningkat setelah menggunakan media Powtoon. Mereka mampu menjelaskan kembali susunan bagian cerita dengan lebih tepat dan runtut. Visualisasi tokoh dan latar cerita yang ditampilkan dalam media turut membantu siswa dalam mengembangkan ide cerita, sehingga kemampuan menulis dongeng fantasi mereka ikut berkembang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar ini mampu memberikan dampak langsung terhadap peningkatan pemahaman konsep serta keterampilan menulis siswa.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan akhir media setelah diujicobakan. Media Powtoon dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran teks dongeng fantasi karena membantu mengatasi kesulitan siswa yang ditemukan pada tahap analisis, terutama dalam memvisualisasikan alur cerita dan tokoh. Namun, perlu adanya penyempurnaan lanjutan pada kualitas audio narasi dan penambahan variasi contoh dongeng agar penggunaannya dapat lebih optimal pada kelas yang lebih luas.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini mengaitkan temuan lapangan dengan teori-teori yang relevan mengenai efektivitas media visual animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks dongeng fantasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi, terutama setelah tahap pengembangan bahan ajar dan penerapannya di lapangan.

Secara teoritis, kelebihan Powtoon telah dijelaskan oleh Adkhar (2016) yang menyatakan bahwa media ini mudah digunakan dan tidak memerlukan keterampilan teknis khusus karena langkah pengoperasiannya serupa dengan memutar video biasa. Selain itu, Powtoon menyediakan berbagai pilihan animasi menarik yang sudah tersedia dalam aplikasi sehingga pengguna tidak perlu membuat animasi secara manual. Hasil akhir berupa video animasi mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih fokus memperhatikan tayangan selama proses pembelajaran berlangsung. Karakteristik ini sejalan dengan kebutuhan belajar siswa pada materi dongeng fantasi yang memerlukan dukungan visual agar mereka dapat membayangkan alur cerita secara konkret.

Efektivitas Powtoon dalam pembelajaran juga tercermin dari terpenuhinya lima fungsi media pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan Nurseto (2011). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu mewujudkan

pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu mengkongkritkan hal yang abstrak, serta berkolaborasi dengan komponen pembelajaran lainnya untuk menciptakan situasi belajar yang optimal. Fungsi ini sangat relevan mengingat kesulitan siswa terletak pada pemahaman struktur teks dongeng fantasi yang selama ini dipahami secara abstrak.

Selain keefektifan pedagogis, Powtoon juga unggul dari segi teknis. Aplikasi ini menyediakan fitur lengkap seperti animasi karakter, gambar, efek transisi, templat siap pakai, serta bilah garis waktu yang memudahkan pengguna mengatur urutan dan durasi animasi dalam setiap slide. Powtoon juga dapat diunduh dalam berbagai format dan dibagikan melalui platform digital seperti YouTube dan Facebook sehingga aksesibilitasnya tinggi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan, penggunaan Powtoon terbukti menjawab kendala pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar konvensional. Pada tahap awal penelitian, siswa mengalami

kesulitan memahami materi karena keterbatasan contoh konkret dan visualisasi. Setelah model bahan ajar berbasis Powtoon dikembangkan dan diterapkan, siswa menjadi lebih termotivasi, lebih fokus, serta lebih mampu memahami struktur dan unsur kebahasaan dongeng fantasi. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai mampu mengembangkan alur cerita karena telah memperoleh gambaran visual yang lebih jelas dan sistematis.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, penggunaan Powtoon bukan hanya menjadi inovasi teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga strategi pedagogis yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran teks dongeng fantasi. Media ini mampu membantu proses internalisasi konsep, memperkuat pemahaman struktur teks, serta menstimulasi kreativitas siswa dalam menulis. Oleh karena itu, Powtoon dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi yang menuntut visualisasi, imajinasi, dan kemampuan produksi teks kreatif.

Hasil penelitian ini didukung oleh temuan Lestari dan Apoko (2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah diikuti. Visual yang ditampilkan melalui animasi membantu siswa memahami isi materi secara lebih jelas, terutama pada bagian yang bersifat imajinatif. Selain itu, penelitian Hamid dkk. (2024) menunjukkan bahwa media Powtoon dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena perpaduan teks, audio, dan gambar bergerak membuat proses pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton. Kedua penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan Powtoon dalam pembelajaran dongeng fantasi membantu siswa memvisualisasikan tokoh, latar, dan alur cerita, sehingga mempermudah mereka memahami struktur teks dan mengembangkan ide saat menulis.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis Powtoon untuk teks dongeng fantasi di SMPN 13 Medan sangat layak dan

efektif digunakan. Media ini mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi, terutama dalam hal struktur dan unsur kebahasaan dongeng. Penggunaan Powtoon tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi melalui visualisasi yang menarik, tetapi juga membantu mereka dalam membangun imajinasi dan menulis cerita secara lebih sistematis. Oleh karena itu, media Powtoon direkomendasikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran sastra, khususnya untuk materi yang membutuhkan unsur visual dan imajinatif, guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa Syafrina Rizkyka Hamid, Harry Soeprianto, Muhammad Turmuzi, Arjudin Efektivitas Media Pembelajaran Software Powtoon terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar

<https://doi.org/10.37630/jpm.v1i3.1772>

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 (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 122–127.
- Bastiar Ismail Adkhar (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD LabSchool UNNES. *Journal on Education* 1–195. <http://lib.unnes.ac.id/24027/1/102411080>
- Dewanti, A., & Putra, A. (2022). Pengembangan video animasi untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 178–188. <https://doi.org/10.21831/jipip.v15i2.50209>
- Dwi Aulia Lestari, Tri Wintolo Apoko (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- Ermawati, Rochmiyati, S., Rufaidah, D., Aprilia, A., & Solehati, A. (2021). Implementation of Powtoon Media On Students' Fiction Writing Learning Junior High School. The 3rd International Conference on Technology, Education and Sciences, 19–23.
- Eva, M. (2024). Peningkatan kemampuan menulis cerita fantasi melalui model Picture and Picture berbantuan aplikasi Canva: Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VII-H SMP Negeri 3 Rancaekek (Skripsi S1). Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/id/eprint/117457>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hamid, A. S. R., Soeprianto, H., Turmuzi, M., & Arjudin. (2024). Efektivitas media pembelajaran software Powtoon terhadap hasil belajar dan minat siswa pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 693–703. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1772>
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal*

Basicedu, 5(6), 5159–5168.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>

Permana, I. G. A. P., & N. W. Suniasih. (2022). Pentingnya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pembelajaran Animasi Berbasis Discovery Learning Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 226–240.

<https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50969>

Tejo Nurseto(2011).Membuat Media Pembelajaran yang Menarik.
<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>