

IMPLEMENTASI MEDIA POWTOON DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Meilania¹, Rinaldi Yusup²

^{1 2}PGSD Universitas Nusa Putra

[1meilania.npu_sd23@nusaputra.ac.id](mailto:meilania.npu_sd23@nusaputra.ac.id). [2rinaldi.yusup@nusaputra.ac.id](mailto:rinaldi.yusup@nusaputra.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing Powtoon learning media on the learning interest of fifth-grade students in IPAS lessons at elementary school. The research uses a quantitative approach with a pre-experimental method thru the One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consisted of 27 fifth-grade students at one of the public elementary schools in Sukabumi Regency, selected using the saturated sampling technique. The implementation of Powtoon media in learning was carried out thru the Problem Based Learning (PBL) model to support active student engagement during the learning process. Data collection was conducted using a learning interest questionnaire supported by observation and documentation. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test, paired sample t-test, and N-Gain test with the help of IBM SPSS Statistics. The research results showed that the data were normally distributed with pretest significance value of 0.654 and posttest significance value of 0.604. The paired sample t-test results showed a significance value of 0.030 (<0.05), indicating that the use of Powtoon media had a significant effect on the remaining interest in learning. Meanwhile, the N-Gain test results obtained an average value of 0.07, which falls into the low category. These findings indicate that the Powtoon learning media is capable of increasing students' interest in learning, although the level of improvement is still relatively low. Therefore, Powtoon media can be used as one of the alternative digital learning media that can create more engaging, interactive, and student-centered IPAS learning.

Keywords: Powtoon learning media, learning interest, Problem Based Learning, IPAS, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran Powtoon terhadap minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Sukabumi yang dipilih menggunakan teknik *sampling* jenuh. Implementasi media Powtoon dalam pembelajaran dilaksanakan melalui model *Problem Based Learning (PBL)* untuk mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang didukung dengan observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, *paired sample t-test*, dan uji N-Gain dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pretest sebesar 0,654 dan posttest

sebesar 0,604. Hasil paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,030 ($<0,05$), sehingga penggunaan media Powtoon berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Sementara itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,07 yang termasuk dalam kategori rendah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Powtoon mampu meningkatkan minat belajar siswa, meskipun Tingkat peningkatannya masih relative rendah. Oleh karena itu, media Powtoon dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran Powtoon, minat belajar, Problem Based Learning, IPAS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di sekolah dasar dirancang untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Jannah & Atmojo, 2022).

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran IPAS adalah minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk memberikan perhatian, merasa senang, serta terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias, aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, dan memiliki dorongan yang lebih besar untuk memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran (Septiani Aulia, n.d.).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah dasar negeri di

Kabupaten Sukabumi, ditemukan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS masih relatif rendah. Kondisi tersebut terlihat dari masih adanya peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mudah kehilangan fokus ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang belum bervariasi sehingga peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik (Dianto, 2022).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran digital menjadi alternatif yang banyak digunakan karena mampu

mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, serta animasi dalam satu penyajian materi yang lebih interaktif (Nisya Frasetia et al., 2024). Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, pemanfaatan sumber belajar digital seperti video edukasi, animasi, dan media interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena penyajian materi menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Dyana et al., 2024).

Salah satu media pembelajaran digital yang dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS adalah Powtoon. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi melalui animasi, ilustrasi, suara, dan efek visual yang menarik sehingga pembelajaran menjadi komunikatif dan tidak monoton. Penyajian materi yang menarik diharapkan mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini, implementasi media Powtoon dilaksanakan melalui model Problem Based Learning (PBL) sebagai model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam berdiskusi dan memecahkan masalah, sedangkan

fokus penelitian tetap pada pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap minat belajar peserta didik (Muthmainnah et al., 2021).

Penelitian mengenai penggunaan media Powtoon telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif. (Rizqa Pratiwi et al., 2022) melaporkan bahwa penggunaan media Powtoon berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian (Wartina et al., 2025) juga menunjukkan bahwa media animasi Powtoon mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media Powtoon mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Yuniar & Nurdyansyah, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh (Marlina, 2023) menunjukkan bahwa media Powtoon layak digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar karena mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif.

Meskipun demikian, penelitian mengenai implementasi media Powtoon pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih perlu dikembangkan, khususnya yang berfokus pada peningkatan minat belajar peserta didik. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti pengaruh media Powtoon terhadap hasil belajar, motivasi belajar, atau pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan kajian pada pengaruh implementasi media Powtoon terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, dengan model *Problem Based Learning* digunakan sebagai model pembelajaran selama proses implementasi media. Fokus tersebut diharapkan dapat memberikan tambahan bukti empiris mengenai pemanfaatan media Powtoon dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar (Rizqa Pratiwi et al., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran Powtoon terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen (*pre-experimental design*) menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran Powtoon terhadap minat belajar peserta didik dengan membandingkan hasil angket sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan. Menurut Sugiyono (2022), desain *One Group Pretest-Posttest* memungkinkan peneliti mengetahui perubahan yang terjadi setelah pemberian perlakuan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Sukabumi. Subjek penelitian berjumlah 27 peserta didik kelas V yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2022).

Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran

Powtoon. Implementasi media dilakukan melalui model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Penerapan PBL dalam penelitian ini mengacu pada lima sintaks, yaitu: (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Media Powtoon digunakan pada tahap orientasi untuk menyajikan materi sekaligus memberikan stimulus awal terhadap permasalahan yang akan didiskusikan peserta didik, sedangkan tahapan berikutnya dilaksanakan sesuai sintaks PBL. Meskipun demikian, fokus penelitian ini tetap pada pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap minat belajar peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang disusun berdasarkan empat indikator, yaitu perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang. Data pendukung diperoleh melalui

observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melalui uji validitas oleh ahli (*expert judgment*) dan uji empiris kepada guru kelas V SDN Cilentab dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen penelitian (Mahkotawati et al., n.d.)

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics. Tahapan analisis meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk untuk mengetahui distribusi data, uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui pengaruh implementasi media Powtoon terhadap minat belajar peserta didik, serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar setelah diberikan perlakuan. Interpretasi nilai N-Gain mengacu pada kategori yang dikemukakan oleh (Wahab et al., 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS di sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui

penyebaran angket minat belajar kepada 27 siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Powtoon. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah penerapan media tersebut.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal sebagai syarat analisis parametrik (Sugiyono, 2022).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Shapiro Wilk			
	Statistics	df	Sig
Pretest	.972	27	.654
Posttest	.970	27	.604

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada data pretest sebesar 0,654, sedangkan pada data posttest sebesar 0,604. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran

Powtoon berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas sehingga layak dianalisis menggunakan statistik parametrik (Sugiyono, 2022).

Terpenuhinya asumsi normalitas menunjukkan bahwa sebaran data pretest dan posttest tidak mengalami penyimpangan yang berarti. Dengan demikian, perubahan skor minat belajar yang diperoleh setelah implementasi media pembelajaran Powtoon dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap minat belajar peserta didik. Tahap analisis ini penting karena menjadi dasar dalam pengujian hipotesis penelitian mengenai pengaruh implementasi media Powtoon terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS (Sugiyono, 2022).

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test*. Uji ini dilakukan dengan membandingkan skor minat belajar peserta didik sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan. Hasil analisis

menggunakan IBM SPSS Statistic disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Paired
Sample t-test**

Variabel	pre	Post	t (df)	Sig. (2- tailed)	ket
Pretest- Posttest	43,56	44,74	-2,302 (26)	0,030	Signifikan

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, diketahui bahwa rata-rata skor minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 43,56 pada saat angket awal menjadi 44,74 pada saat angket akhir. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (sig.(2-tailed)) sebesar 0,030, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,030 < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran Powtoon berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Rizqa Pratiwi et al., 2022).

Peningkatan minat belajar tersebut menunjukkan bahwa media Powtoon mampu menyajikan materi pembelajaran melalui kombinasi animasi, gambar, teks, dan audio yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penyajian materi yang menarik membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari, meningkatkan perhatian selama pembelajaran, serta mendorong keterlibatan mereka dalam setiap kegiatan belajar. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Rizhardi et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi Powtoon memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media Powtoon mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui penyajian yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam penelitian ini, implementasi media Powtoon dilaksanakan melalui model Problem Based Learning (PBL) yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, mengidentifikasi permasalahan, dan menyampaikan hasil diskusi. Penerapan model tersebut berfungsi

sebagai pendukung proses pembelajaran, sedangkan media Powtoon menjadi faktor utama yang menarik perhatian peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik (Muthmainnah et al., 2021).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Muthmainnah et al., 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan ketertarikan dan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Wartina et al., 2025) yang menyatakan bahwa media Powtoon dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan animasi dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Dengan demikian, implementasi media Powtoon pada pembelajaran IPAS menjadi salah satu alternatif yang

efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar

Selain menguji signifikansi pengaruh implementasi media Powtoon terhadap minat belajar peserta didik, Penelitian ini juga menghitung nilai N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar setelah diberikan perlakuan. Hasil uji N-Gain disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Variabel	Rata-rata N-Gain	Kategori
Minat belajar	0,07	Rendah

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,07 yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun implementasi media Powtoon memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik berdasarkan hasil uji paired sample t-test, Tingkat peningkatan minat belajar yang terjadi masih tergolong rendah. Kategori tersebut mengindikasikan bahwa perubahan minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan belum mengalami peningkatan yang optimal (Wahab et al., 2021).

Rendahnya nilai N-Gain dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Salah satunya Adalah waktu implementasi media Powtoon yang relative singkat sehingga belum mampu memberikan perubahan minat belajar secara maksimal. Selain itu, minat belajar merupakan aspek afektif yang berkembang melalui proses pembiasaan dan pengalaman belajar yang berkelanjutan, sehingga peningkatannya memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan peningkatan kemampuan kognitif. Meskipun demikian, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon tetap memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media Powtoon berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik apabila digunakan secara konsisten dalam proses pembelajaran (Wartina et al., 2025).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran Powtoon berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Media Powtoon mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui penyajian materi berbasis

animasi, gambar, teks, dan audio sehingga meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Penerapan model Problem Based Learning dalam penelitian ini turut mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah, namun fokus utama peningkatan minat belajar tetap dipengaruhi oleh penggunaan media Powtoon. Dengan demikian, media Powtoon dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran Powtoon berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,030 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah implementasi media Powtoon. Meskipun demikian, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata

sebesar 0,07 dengan kategori rendah, sehingga peningkatan minat belajar belum optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan perhatian, serta mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan model *Problem Based Learning* berperan sebagai model pembelajaran yang mendukung implementasi media tersebut. Oleh karena itu, media Powtoon dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, dan penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta waktu implementasi yang lebih panjang agar efektivitas media Powtoon terhadap minat belajar peserta didik dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Dianto, D. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar IPS Melalui Media Visual Pada Siswa SD. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(2), 49–59. <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.80>

- Dyana, K. I., Suprapmanto, J., & Pradesa, K. (2024). *Dampak Sumber Belajar Digital pada Minat dan Motivasi Belajar Siswa di Era 5.0*. 6(2), 129–136.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
- Mahkotawati, R., Rijanto, T., Wanarti Rusimanto, P., Sosial Emosional, P., Belajar, G., Belajar David Kolb, G., & Merdeka, K. (n.d.). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian: Angket Pengalaman Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada Siswa SMK Kata kunci* (Vol. 8, Number 2). Retrieved <http://Jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Marlina, D. (2023). Pengembangan Media Powtoon dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 1–14.
- 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.
- Nisya Frasetia, Faarah Salsabila, Azizah Abi Jasmine, Rika Aprilia, & Wismanto Wismanto. (2024). Analisis Konsep Dasar Media Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 52–61. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2066>
- Rizhardi, R., Suryani, I., & FKIP Universitas PGRI Palembang, P. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Iv Sd Negeri 165 Palembang* (Vol. 10).
- Rizqa Pratiwi, R., Lisnawati, S., & Arif, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Pecahan Kelas 3 Sdn Sukamaju Jonggol Melalui Whatsapp Group. In *Attadib: Journal of Elementary Education* (Vol. 6, Number 2).
- Septiani Aulia, R. (n.d.). *Hubungan Antara Minat Belajar dengan Proses Belajar Sejarah Peserta Didik di SMA Negeri 1 Ranah Pesisir*.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Wartina, T., Wardiah, D., Murniviyanty, L., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & PGRI Palembang, U. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Video Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 17 Rambutan Banyuasin*. 5(4).
- Yuniar, V., & Nurdyansyah, N. (2023). Development of Powtoon Media on Natural Resources Material to Increase Learning Interest and Logical Thinking of Learners in Elementary School. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(2), 58.