

Pemanfaatan *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi

Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media

Ni Putu Mayra Dian Purnami^{1,*}, Ni Wayan Widia Sulianingsih^{2,*}, Ni Putu Eka Widyantari^{3,*}

Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Jl. Seroja Tonja – Denpasar Utara, Bali (80239)

Pos-el : mayradianpurnai@gmail.com, sulianingsih999@gmail.com, widyawidyantari0@gmail.com

Abstrak *Powtoon* adalah layanan presentasi online dengan fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, transisi yang lebih hidup, dan pengaturan *timeline* yang sangat sederhana. Permasalahan dalam penulisan ini adalah “bagaimanakah keefektifan dari penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran kreatif?”. Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pengembangan media pembelajaran *powtoon*. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah menggunakan metode analisis deskriptif berdasarkan data sekunder yang bersumber dari jurnal ilmiah, skripsi, dan media elektronik seperti internet. Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa aplikasi video animasi *powtoon* layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif yang interaktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Melalui penelitian terdahulu yang telah dilakukan diketahui juga sumbangsih dari penggunaan *powtoon* dalam proses pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan jauh dari kata membosankan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Kreatif , *Powtoon*

Abstract *Powtoon* is an online service for creating a presentation that has very interesting animation features including handwritten animation, animated cartoons, and livelier transition effects as well as very easy time line settings. The problem in this paper is "how is the effectiveness of using *powtoon* as a creative learning media?". This writing aims to determine how effective the development of *powtoon* learning media is. The method used in this paper is descriptive analysis method based on secondary data sourced from scientific journals, theses, and electronic media such as the internet. Based on the results of the literature study conducted by the author, it can be concluded that the *Powtoon* animation video application is feasible to be used as one of the interactive creative learning media in teaching and learning activities. Through previous research that has been done, it is also known that the contribution of using *Powtoon* in the learning process can make the learning process more effective, efficient and far from boring.

Keywords: Creative Learning Media, *Powtoon*

PENDAHULUAN

Teknologi adalah alat yang dikembangkan oleh ilmu pengetahuan serta digunakan untuk memudahkan orang memecahkan masalah dalam melaksanakan aktivitas kehidupan sehari-hari. Secara etimologis, teknologi sendiri berasal dari gabungan dua kata *techne* dan *logos*. Dalam bahasa Yunani *techne* berarti keterampilan dan *logos* berarti pengetahuan. Singkatnya, teknologi berarti mempelajari keterampilan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis, dan secara keseluruhan, suatu aplikasi yang menyediakan produk-produk yang diperlukan untuk membangun dan membantu kehidupan manusia, salah satunya adalah ilmu pengetahuan.

Di era digitalisasi 5.0 saat ini, teknologi berkembang dari waktu ke waktu di berbagai bidang kehidupan manusia, baik di bidang transportasi, sosial budaya, ekonomi, dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi telah berkembang pesat dan banyak digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar, menggali ilmu pengetahuan, serta berkomunikasi antara guru dengan siswa. Saat ini digunakan oleh guru sekolah membantu mereka lebih memahami materi yang disampaikan. Akan tetapi, di zaman modern saat ini, masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan media sekitar untuk proses belajar mengajar. Hal ini mungkin dikarenakan guru kurang tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memberikan materi selama proses pembelajaran. Pembelajaran media pada hakikatnya membantu merangsang pemikiran dan pemahaman siswa, sehingga mereka dapat lebih cepat memahami materi pembelajaran.

Sedangkan dilihat pada saat ini kemajuan teknologi semakin meningkat seiring dengan kemajuan zaman, guru perlu menggunakan lebih banyak media dalam proses pendidikan, dan guru perlu mengetahui lebih banyak tentang standar siswa. Kriteria di sini adalah kemampuan dan kelebihan siswa dengan

kelima panca inderanya. Misalnya, ada siswa yang dapat mendengar dengan baik (suara), siswa yang dapat melihat (*visual*), dan siswa yang menggerakkan atau menulis bahan materi. Dalam menghadapi fenomena ini, guru harus lebih termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif. Namun mungkin kurikulum yang memaksa guru untuk kurang aktif, jadi hanya memaksa siswa untuk aktif, dengan demikian guru kehilangan minat dalam menggunakan media pembelajaran kreatif.

Di masa modern ini dikembangkan berbagai aplikasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar dengan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satu diantaranya adalah *Powtoon*. *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. *Powtoon* mudah digunakan saat membuat tampilan materi pembelajaran, karena pendidik dapat mengakses hampir semua fitur dalam satu layar. Layanan yang menampilkan karakter kartun, model animasi, dan objek kartun lainnya ini sangat cocok untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk merangsang minat siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan, pendidik harus menyampaikan materi secara jelas agar peserta didik mampu memahami dan menyerap materi yang disampaikan di kelas.

Penggunaan media pembelajaran kreatif yang tepat dan beragam mengatasi sikap pasif siswa, serta membangkitkan semangat belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa untuk sendiri. insentif yang sama. Media Pembelajaran *Powtoon* membuat konsep pembelajaran yang membosankan dan membingungkan menjadi lebih mudah dan menyenangkan, karena pendidik dapat menyajikan konsep materi yang diajarkan kepada siswa dengan tampilan dan fungsi

yang lebih menarik. Pendidik hanya perlu memberikan penjelasan tambahan atas apa yang tidak dijelaskan dalam media pembelajaran *powtoon* tersebut. Oleh karena itu, penulis menyusun karya tulis dengan judul “Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi” sebagai langkah mencerdaskan bangsa melalui tenaga kependidikan kreatif menghadapi era Revolusi Industri 5.0. Karya tulis ilmiah telah saya susun.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penulisan ini adalah untuk dapat mengetahui keefektifan dari penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran kreatif berbasis teknologi.

Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penulisan ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pemanfaatan *powtoon* sebagai media pembelajaran kreatif yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

METODE

PENELITIAN *Jenis Penelitian*

Beberapa data dan informasi yang diperoleh pada tahap pengumpulan data, kemudian diolah dengan menggunakan suatu metode analisis deskriptif berdasarkan data sekunder.

Teknik Pengumpulan Data

Data dan informasi yang mendukung penulisan dikumpulkan dengan melakukan penelusuran pustaka, pencarian sumber-sumber yang relevan dan pencarian data melalui internet. Data dan informasi yang digunakan yaitu data dari skripsi, jurnal ilmiah, serta media elektronik berupa internet. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. Sebelum analisis data dilaksanakan, penulis terlebih dahulu melakukan studi pustaka yang menjadi bahan pertimbangan dan tambahan wawasan untuk penulis.

2. Untuk melakukan pembahasan analisis dan sintesis data-data yang diperoleh, diperlukan data referensi yang digunakan sebagai acuan, dimana data tersebut dapat dikembangkan untuk dapat mencari kesatuan materi sehingga diperoleh suatu solusi dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang masalahnya terdapat keterkaitan dengan masalah yang akan diteliti, Data yang terkumpul diseleksi dan diurutkan sesuai dengan topik kajian dengan teknik analisis data bersifat deskriptif argumentatif, ditemukan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Menurut penelitian One (2017) pada Kelas X IIS 3 tanggal 14 November 2016 dan 21 November 2016 bertempat di MA Mathla`ul Anwar. Dalam pembelajaran kelas X IIS 3, motivasi pendidikan diamati sebelum dan sesudah melaksanakan eksperimen. Berdasarkan data penelitian pra eksperimen yang dilakukan pada tanggal 14 November 2016, rata-rata indeks motivasi belajar siswa adalah 67,86. Sedangkan menurut hasil penelitian setelah dilakukan percobaan pada tanggal 21 November 2016, indeks motivasi belajar siswa rata-rata sebesar 80,06. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebelum dan sesudah percobaan.

Peningkatan ini merupakan keberhasilan dari pemanfaatan media pembelajaran *Powtoon* sebagai media penyampaian materi *audiovisual* di kelas percobaan. Memaparkan materi pembelajaran melalui media *Powtoon* tidak hanya dapat merangsang minat siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dengan bertanya kepada guru mengenai konten materi pembelajaran yang masih belum dipahami. Kehadiran media pembelajaran *Powtoon* telah membawa perubahan yang signifikan, hal ini terlihat dari semakin meningkatnya motivasi siswa untuk fokus terhadap materi yang disampaikan dalam video tersebut.

Sebelum menggunakan video, semuanya berbeda ketika banyak siswa lebih sering berbicara dengan teman sekelasnya saat menyampaikan materi.

Pemanfaatan layanan media pembelajaran *Powtoon* telah berjalan dengan baik, akan tetapi peneliti menghadapi banyak kendala dalam penelitiannya. Hambatan tersebut adalah sebagai berikut. (1) Proyektor yang ada di sekolah jumlahnya terbatas, jumlah proyektor yang dimiliki sekolah ada dua, sedangkan hanya satu yang dapat bekerja normal dan satunya lagi tidak dapat digunakan dikarenakan rusak. (2) Tidak semua ruang kelas dilengkapi proyektor, sehingga peneliti harus memasang proyektor terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Proses instalasi ini memakan waktu lama, sehingga menunda kegiatan pembelajaran. (3) Aksesori terbatas, aksesori yang dimaksud adalah kabel yang digunakan untuk menghubungkan proyektor dengan stop kontak listrik di dalam kelas, akan tetapi peneliti mengatasi solusi tersebut dengan menggunakan kabel cuk roll.

Menurut penelitian Rio Arianto (2018), pada kelas 8 D SMP Nurul Islam Jember tahun akademik 2017/2018 penggunaan layanan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam System Perekonomian Indonesia dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Berkat penelitian tersebut, terlihat bahwa minat belajar siswa meningkat dari tingkat menengah ke tingkat atas. Hasil belajar siswa pada percobaan ke dua meningkat dari 77,28 menjadi 81,42. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil prestasi belajar siswa kelas 8 D telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 70. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian tersebut telah terbukti kebenarannya.

Tumbuhnya minat belajar siswa dapat dilihat pada proses pembelajaran menggunakan layanan media pembelajaran *Powtoon*. Pendidik menggunakan *Powtoon* untuk memfokuskan waktunya pada peserta

didik, terbukti dengan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Setelah melihat pemaparan materi melalui *powtoon*, siswa dapat menemukan kata kunci topik yang kemudian dapat dijadikan acuan sebagai catatan materi selama kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran *powtoon* siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti dan memahami pembelajaran di ruang kelas, meskipun tidak semua siswa aktif bertanya, hal ini dikarenakan siswa sudah memahami apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga mereka tidak perlu bertanya untuk lebih memperjelas topik pembelajaran yang dibahas.

Menurut penelitian Yeni Andrianti dkk (2015:66), terhadap 39 siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang tanggal 1 September 2015 telah dilaksanakan penelitian terhadap media pembelajaran dan ditemukan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *audiovisual* peneliti melakukan observasi dengan dibantu oleh dua orang observer yaitu Ayu Wulandari dan Widya. Pengamatan pada aspek afektif menunjukkan bahwa 5% siswa tergolong sangat baik, 56% siswa tergolong baik, 29% siswa tergolong cukup baik, dan 10% siswa tergolong kurang. Pengamatan pada aspek psikomotorik: 13% siswa tergolong sangat baik pada aspek psikomotorik, 21% baik, 56% cukup, dan 10% kurang. Setelah dilakukan evaluasi terhadap aspek afektif dan psikomotor dapat disimpulkan bahwa kepraktisan proses pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran *Powtoon* dapat dikatakan berhasil.

Menurut penelitian Ratu Fiara Ammiansyah (Mega Chandravati Abdula, 2017) pada siswa kelas 11 MP2 SMK Pasundan 4 Bandung tahun akademik 2015/2016 menggunakan metode penelitian *One Group pre-test post-test design* serta menggunakan metode studi *literature review*, observasi, dan tes. Dalam temuannya sebagai berikut: 1) Penulis dapat mengajarkan menulis teks eksplanasi kompleks menggunakan media *Powtoon* (pemutar

video) untuk siswa kelas 11 MP2 SMK Pasundan 4 Bandung. Hal ini dapat ditunjukkan dengan mengevaluasi rencana pelatihan dan pelaksanaan sebesar 3,73. 2) Siswa kelas 11 MP2 SMK Pasundan 4 Bandung dapat menggunakan *Powtoon* untuk membuat teks deskriptif kompleks. Hal ini terlihat dari rata-rata 44,4 poin sebelum tes dan rata-rata 77,6 poin setelah tes. Media *Powtoon* terbukti efektif digunakan untuk membuat teks eksplanasi kompleks untuk siswa kelas 11 MP2 SMK Pasundan 4 Bandung.

Penelitian Feby Hera Fitriyaningrum (2018) menemukan bahwa perangkat pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* yang diadakan di SMA Negeri 1 Karangdowo berhasil dan dapat dikembangkan dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. KD 3.5 Memahami pemasaran produk pengolahan makanan awetan dari bahan nabati secara langsung. Menurut hasil evaluasi ahli media, skor rata-rata adalah 4,36 poin yang termasuk kategori sangat baik. Hasil evaluasi ahli materi memperoleh rata-rata 3,88 poin termasuk kategori 'baik'. Hasil evaluasi yang dilakukan peneliti tersebut memperoleh rata-rata 3,57 poin dalam kategori 'Baik' dalam versi uji coba. Dari hasil evaluasi tes eksperimen diperoleh rata-rata 3,97 poin yang termasuk dalam kategori 'baik'. Oleh karena itu, berdasarkan hasil evaluasi, perangkat pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini juga ditegaskan oleh ahli media, penilaian ahli media terhadap materi, tanggapan subjek terhadap demonstrasi penggunaan media pembelajaran, serta pengujian yang dilakukan.

Penelitian berdasarkan analisis data dan uji hipotesis umum oleh Syahrul Fajjar (2017) menemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif siswa yang pembelajarannya menggunakan layanan media pembelajaran *Powtoon* dengan yang pembelajarannya hanya menggunakan *Microsoft Power Point* terhadap mata pelajaran IPS Terpadu di SMA Negeri 25 Bandung Tahun 2016. Hasil

tersebut dapat dilihat dengan membandingkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Di sini, untuk siswa pada kelas kontrol, memperoleh nilai rata-rata *pre-test* adalah 12,60 dan skor rata-rata tes adalah 21,95, dan untuk siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pre-test* adalah 14,55, dan nilai rata-rata tes yang diperoleh adalah 26,00. Jadi selisih (kenaikan) untuk kelas kontrol adalah 8,35 dan 11,45 untuk kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis tersebut ditemukan bahwa peningkatan kinerja belajar ranah kognitif kelas eksperimen memberikan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan dengan perolehan kinerja belajar ranah kognitif kelas kontrol. Jika pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Powtoon* dan pada kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Microsoft Power Point* 2016, maka baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen ditunjukkan sebagai peningkatan yang signifikan setelah diproses menggunakan media presentasi, tetapi dalam hal ini tidak dapat disangkal bahwa menggunakan media *Powtoon* memiliki keunggulan dibandingkan *Microsoft Power Point* 2016.

Menurut penelitian Eko Ribawati (2019), “Hasil Program Pembelajaran Media Video Animasi Berbasis *Powtoon*” pada materi sejarah Afrika di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa berdasarkan data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media memiliki kategori sangat baik dengan 93,33% dalam hal meneliti media video animasi. Dalam hal tampilan hasil program, 82% dinilai baik. Sedangkan aspek ketiga mengenai kualitas teknis dan efisiensi dinilai sangat baik sebesar 82,22%. Hasil tersebut dikatakan berdasarkan pada rentang kriteria suatu kategori produk termasuk dalam kategori baik, yaitu cukup untuk melakukan uji kelayakan dalam pendidikan. Berdasarkan beberapa penjelasan data di atas, dapat disimpulkan bahwa materi pada mata kuliah sejarah Afrika menggunakan

media video animasi *Powtoon* materi pokok bahasan mengenal “kedatangan prancis di Aljazair” sangat baik kualitasnya. Dikatakan bahwa sisi tampilan program baik dan sisi efisiensi baik.

Namun dalam validasi teknis materi pada mata kuliah sejarah Afrika berbasis media pembelajaran *Powtoon* yang dilakukan oleh para ahli, Ageng Tirtayasa mengalami kendala yang dihadapi dalam bidang ini. Namun kendala tersebut tidak menghalangi peneliti untuk melakukan penelitiannya. Adapun kendala yang ditemui peneliti sebagai berikut: 1) Koneksi yang stabil diperlukan untuk menghasilkan video pembelajaran menggunakan animasi melalui *Powtoon*, dan peneliti jarang menggunakan Internet yang stabil dalam kehidupan sehari-hari. 2) Peneliti masih belum mahir atau menguasai penuh penggunaan animasi *powtoon* ini. Solusi yang peneliti ajukan untuk mengatasi kendala tersebut antara lain:

1) Peneliti menggunakan koneksi kampus yang cukup stabil yang dapat digunakan untuk membuat video animasi melalui media pembelajaran *Powtoon*. 2) Meskipun kurangnya teknologi mendalam tentang cara membuat animasi *powtoon* ini, para peneliti selalu mempelajarinya.

Menurut penelitian Marta Dwi Pangestu & Achmad Ali Wafa (2018), penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *Powtoon* topik kebijakan moneter di SMA Negeri 1 Singosari pada kelas 11 IPS D. sebanyak 33 siswa. Berdasarkan hasil analisis verifikasi secara keseluruhan, menunjukkan bahwa rata-rata verifikasi materi adalah 88,33%, rata-rata verifikasi media adalah 93,24%, rata-rata verifikasi produk adalah 90,15%, dan skor verifikasi keseluruhan adalah 90,57%. meningkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa layanan media pembelajaran interaktif *Powtoon* dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi terhadap pokok bahasan materi kebijakan moneter.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa aplikasi video animasi *Powtoon* layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif yang interaktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Melalui penelitian terdahulu yang telah dilakukan diketahui juga sumbangsih dari penggunaan *Powtoon* dalam proses pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan jauh dari kata membosankan. Manfaat lainnya adalah penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, serta prestasi belajar siswa didik.

Walaupun demikian, dalam melakukan studi literatur terhadap beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan beberapa kendala oleh para peneliti dalam melakukan penelitian pemanfaatan dan efektivitas penggunaan *Powtoon* ini sebagai media pembelajaran kreatif. Akan tetapi para peneliti tersebut mampu mencari solusi dari kendala yang sedang dihadapi sehingga penelitian terhadap *Powtoon* sebagai media pembelajaran kreatif tersebut dapat berjalan dengan baik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka saran yang dapat disampaikan oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendapatkan tambahan wawasan kemampuan oleh guru agar mampu mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media pembelajaran untuk proses belajar mengajar serta perlunya ketersediaan sarana teknologi yang lengkap agar dapat mengakses *Powtoon*, seperti ketersediaan proyektor, computer, dan LCD dengan spesifikasi yang sesuai, serta adanya fasilitas internet yang memadai.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif dan sederhana yang bisa membuat tertarik dan mempermudah siswa pada mata pelajaran

yang dianggap sulit. Jika hendak menggunakan *Powtoon* sebagai media pembelajaran, guru maupun mahasiswa juga perlu meningkatkan ketrampilan penggunaan perangkat teknologi agar manfaat dari penggunaan *Powtoon* dapat tercapai dengan optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Chandrawati Mega. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar CD Interaktif Berbentuk Powtoon*. Skripsi. Cirebon : Institiut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati
- Andrianti Yeni. ,Susanti Retno. ,Hudaidah. (2015). *Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah* , Jurnal Pendidikan. Palembang : Universitas Sriwijaya
- Arianto Rio. (2018). *Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia*, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomidan Ilmu Sosial. Volume 12, No. 1. Pp 125 ISSN 1907- 9990
- Arsyad, Azhar. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Deliviana, Evi. (2017). *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya*, Jurnal Pendidikan. Makassar :Universitas Negeri Makassar
- Fajar, Syahrul & Cepi Riyana & Nadia Hanoum. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Jurnal Edutcehnologia . Volume 3, No. 2. Bandung
- Fitrianingrum Hera F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X SMA Negeri 1 Karangdowo*. Skripsi. Surakarta : Universitas Muhamadyah Surakarta
- Jatiningtias, Henu Niken. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- One. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Volume 6, No. 3. Pontianak
- Pangestu Dwi Marta & Wafa Ali Achmad. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Ekonomi Moneter Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Singosari*. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Volume 11, No. 1. Malang : Universitas Negeri Malang
- Ribawati Eko. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar E- Learning Pada Mata Kuliah Sejarah Afrika*. Jurnal Pendidikan dan Sejarah. Volume 5, No. 1. ISSN: 2477-2771