

Implementasi *PowToon* sebagai Media Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi SMP Kelas IX

Wahyu Rahmawati ^{1*}, Asep Yudi Utomo ², Fasha Nabilah Aprilliani ³, Malikhah ⁴,
Iwan Hardi Saputro ⁵, Chitra Sintarani ⁶, Khlara Martina Sagana ⁷

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Semarang, ⁶ SDN Sambiroto 02 Semarang, ⁷ TK Talenta Semarang

wahyurahmawati1804@gmail.com ^{1*}, aseppyu@mail.unnes.ac.id ²,
ppg.fashanabilahaprilliani64@program.belajar.id ³, malikhahwirda@gmail.com ⁴,
iwanhardisaputro@mail.unnes.ac.id ⁵, iwanhardisaputro@mail.unnes.ac.id ⁶,
iwanhardisaputro@mail.unnes.ac.id ⁷

Alamat: Sekaran, Gunung Pati, Semarang City, Central Java 50229

Korespondensi email: wahyurahmawati1804@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study is to determine the effectiveness of the implementation of PowToon media in learning to conclude the discussion text of Junior High School Class IX. This study uses a qualitative descriptive research method to describe the use of PowToon media in the classroom based on observations and interviews conducted. The results obtained from this study are that PowToon media is effectively used for learning to conclude discussion texts because the media can attract students' interest so that students are not bored during learning. In addition, PowToon media can make it easier for teachers to convey various materials that cannot be conveyed only by the lecture method. Based on this, it can be said that PowToon's learning media can be used as a learning medium to conclude discussion texts as a support for the learning process.*

Keywords: *powtoon, media, summarizing discussion texts.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan implementasi media *PowToon* pada pembelajaran menyimpulkan teks diskusi SMP Kelas IX. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara nyata penggunaan media *PowToon* di kelas berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah bahwa media *PowToon* efektif digunakan untuk pembelajaran menyimpulkan teks diskusi karena media tersebut dapat menarik minat peserta didik sehingga peserta didik tidak jenuh ketika pembelajaran. Selain itu media *PowToon* dapat memudahkan guru untuk menyampaikan berbagai materi yang tidak bisa disampaikan hanya dengan metode ceramah. Berdasarkan hal tersebut, bisa dikatakan bahwa media pembelajaran *PowToon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran menyimpulkan teks diskusi sebagai penunjang proses pembelajaran.

Kata Kunci: powtoon, media, menyimpulkan teks diskusi.

1. PENDAHULUAN

Dalam segala kegiatannya, manusia tidak dapat lepas dari bahasa untuk mencurahkan ide, gagasan, serta perasaan yang ia miliki kepada orang lain. Kegiatan berbahasa tersebut memiliki empat keterampilan yang saling berhubungan yaitu keterampilan menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Seperti yang diungkapkan oleh Tarigan (2008) bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan catur tunggal.

Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan membaca merupakan salah keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan. Seperti yang diungkapkan oleh Prastisi (2009) bahwa keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar bagi siswa yang harus mereka kuasai agar dapat mengikuti

seluruh kegiatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Membaca sebuah karangan yang sederhana sekalipun menuntut pembacanya untuk memiliki kemampuan memahami apa yang telah dibaca dan bagaimana cara menyampaikan isi bacaan tersebut. Tidak hanya itu, keterampilan membaca juga melibatkan berbagai keterampilan lainnya seperti kemampuan menyusun ide, gagasan, dan informasi yang ada pada sebuah bacaan dan menyimpulkannya menggunakan kata-kata sendiri dalam bentuk kalimat yang tepat sesuai dengan kaidah-kaidah tata bahasa, kemudian menyusunnya dalam bentuk paragraf. Keterampilan membaca yang dalam hal ini berfokus pada keterampilan menyimpulkan isi teks bacaan tidak bisa didapatkan secara instan dan serta merta, melainkan melalui proses belajar dan berlatih. Menurut Faiz (2012) keterampilan menyimpulkan merupakan salah satu aspek keterampilan berpikir kritis. Keterampilan menyimpulkan adalah kegiatan akal pikiran manusia berdasarkan pengertian/pengetahuan (kebenaran) yang dimilikinya untuk mencapai pengertian/pengetahuan (kebenaran) baru yang lain. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa keterampilan ini menuntut seorang untuk mampu menguraikan dan memahami berbagai aspek secara bertahap untuk sampai kepada suatu formula baru, yaitu sebuah kesimpulan. Oleh karena itu, menyimpulkan isi teks bacaan diajarkan di setiap jenjang pendidikan, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 jenjang SMP kelas IX, menyimpulkan isi teks tercantum dalam K.I 4 (Kompetensi Inti 4) yang berbunyi “Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.” Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran menyimpulkan teks diskusi yang terdapat dalam K.D 4.9 (Kompetensi Dasar 4.9) yang berbunyi “Menyimpulkan isi gagasan, pendapat, argumen yang mendukung dan yang kontra serta solusi atas permasalahan aktual dalam teks diskusi yang didengar dan dibaca.”

Menyimpulkan isi teks diskusi adalah menguraikan kembali intisari bacaan atau ide pokok menggunakan bahasa sendiri. Kegiatan menyimpulkan isi teks diskusi sangat bermanfaat bagi peserta didik karena dengan menyimpulkan isi teks diskusi, peserta didik akan lebih memahami isi dan tujuan teks tersebut. Ada banyak cara yang dapat guru untuk menyampaikan materi menyimpulkan teks diskusi, seperti penggunaan model yang menarik atau pemanfaatan teknologi untuk memudahkan dalam pembuatan media ajar. Oleh karena itu, pesatnya perkembangan dunia digital dan kemajuan teknologi saat ini telah menghasilkan beragam aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh berbagai pihak, salah satunya adalah guru. Maka

tak heran bahwa pada saat ini kemajuan teknologi telah diberdayakan guru untuk membantu mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar dalam dunia pendidikan.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Maswan dan Muslimin (2017) yang mengatakan bahwa antara teknologi dan dunia pendidikan dapat diibaratkan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Segala kemajuan teknologi yang terjadi juga menuntut guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan materi. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dan terintegrasi dengan perkembangan teknologi.

Dari berbagai kemajuan teknologi, aplikasi *editing* video online merupakan salah satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga peserta didik lebih cepat menerima materi pelajaran. Video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak yang tidak dapat tersampaikan hanya dengan metode ceramah.

Lebih lanjut Anita (2016) mengatakan bahwa media video animasi dapat meminimalkan kesalahan persepsi pada proses pembelajaran karena peserta didik akan menerima input berupa audio maupun visual yang tergambar jelas. Sudrajat (2010) menyebutkan bahwa media video animasi merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan suara sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam. Video animasi akan menghindarkan peserta didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami.

Sukiyasa & Sukoco (2013) menjelaskan bahwa materi pembelajaran yang dibuat secara visual ke dalam bentuk gambar animasi juga lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi peserta didik. Sedangkan Lee & Owens (2004) berpendapat bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat efektif untuk menarik perhatian peserta didik.

Merujuk beberapa pendapat tersebut, terlihat bahwa media pembelajaran video animasi memiliki manfaat yang berarti sehingga patut dipertimbangkan untuk dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam menangkap dan memahami setiap materi atau sumber-sumber belajar yang tersedia.

Salah satu aplikasi video animasi *online* yang sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *PowToon*. Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi yang dilengkapi dengan berbagai animasi dengan tampilan yang menarik. Kholilurrohmi (2017) menjelaskan bahwa aplikasi

PowToon bisa diakses oleh siapapun termasuk guru maupun peserta didik. Seklain itu, cara penggunaan dan pembuatan video animasi *PowToon* sangat mudah karena dalam aplikasi tersebut tersedia fitur yang cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah presentasi atau paparan.

Berdasarkan hal tersebut, tidak heran jika banyak peneliti yang menggunakan media pembelajaran *PowToon* sebagai variabel penelitian. Adapun penelitian yang terkait dengan implementasi *PowToon* sebagai media pembelajaran menyimpulkan teks diskusi adalah penelitian yang dilakukan oleh Purnami (2022), Anggita (2020), Ariyanto (2018), Asep dan Uki (2017), dan Deliviana (2017).

Purnami (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi” menyimpulkan bahwa aplikasi video animasi Powtoon layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif yang interaktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selain itu, 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 peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Purnami adalah penggunaan PowToon sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada pembelajaran menyimpulkan teks diskusi.

Anggita (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi Covid-19” mejelaskan bahwa media Powtoon memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Media Powtoon dapat memudahkan guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media tersebut lebih menarik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Anggita adalah sama-sama menggunakan *PowToon* sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada pembelajaran menyimpulkan teks diskusi.

Ariyanto (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia” menjelaskan bahwa penggunaan media *PowToon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian

Indonesia kelas VIII D SMP Nurul Islam Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan minat peserta didik yang awalnya pada kriteria rendah meningkat menjadi kriteria sedang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ariyanto (2018) adalah sama-sama menggunakan media *PowToon* sebagai variabel penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ariyanto (2018) adalah metode penelitian yang digunakan. Ariyanto menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Asep dan Uki (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia” menyimpulkan bahwa kebutuhan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia terdiri atas tingkat kebutuhan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK menurut mahasiswa dan dosen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Asep dan Uki (2017) adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Asep dan Uki (2017) adalah penelitian ini berfokus pada aplikasi *PowToon* sebagai sarana media pembelajaran menyimpulkan teks diskusi.

Deliviana (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya” menyimpulkan bahwa aplikasi video animasi Powtoon layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, penggunaan media PowToon juga membuat proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Media pembelajaran *PowToon* dapat memvisualisasikan konsep-konsep pelajaran yang masih abstrak yang tidak bisa dijelaskan oleh guru hanya dengan ceramah saja. Manfaat lainnya adalah penggunaan media pembelajaran *PowToon* dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, serta prestasi belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Deliviana adalah sama-sama mendeskripsikan penggunaan PowToon sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini lebih memfokuskan pada implementasi PowToon sebagai media pembelajaran menyimpulkan teks diskusi.

Dari berbagai penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media Powton efektif digunakan dalam pembelajaran, terutama untuk menarik minat dan motivasi peserta didik. Akan tetapi, dari berbagai penelitian di atas belum banyak yang membahas tentang penggunaan media Powton dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menyimpulkan teks diskusi. Padahal hal tersebut sangat diperlukan untuk menambah pengetahuan dan bahan referensi bagi pendidik. Berdasarkan uraian masalah tersebut, penulis merasa tertarik untuk

melakukan penelitian berkait dengan implementasi Powtoon sebagai media pembelajaran menyimpulkan teks diskusi pada peserta didik SMP kelas IX.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang ada, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan secara jelas dan mendetail tentang Implementasi *PowToon* sebagai Media Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi. Menurut Mukhtar (2013) metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Kemudian dilanjutkan dengan analisis deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan dan memberi gambaran tentang penggunaan aplikasi *PowToon* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menyimpulkan teks diskusi. Sedangkan hasil yang akan didapatkan berupa teks deskriptif atau uraian dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *PowToown*

Aplikasi *PowToown* merupakan aplikasi *editing* video yang dikerjakan secara daring dan memiliki berbagai fitur yang menarik. Dengan memanfaatkan aplikasi *PowToown*, kita bisa membuat media pembelajaran video interaktif, presentasi digital, dan animasi bergerak lainnya. Salah satu contohnya adalah kita dapat memanfaatkan *slide* atau film teks dengan menambahkan efek grafis, animasi, musik, serta latar yang menarik.



Gambar 1. Tampilan Muka Aplikasi *PowToon*



Gambar 2. Contoh Video *PowToon*

Hasil Implementasi *PowToon* sebagai Media Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi SMP Kelas IX

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penugasan yang dilakukan penulis di SMP Negeri 36 Semarang pada bulan November-Desember 2022 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowToon* efektif digunakan. Selama pembelajaran, peserta didik aktif bertanya dan merespon pertanyaan dari guru. Hal ini dapat dibuktikan dari lembar penilaian sikap peserta didik yang menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap guru mencapai 76-100% yang dapat dikategorikan dengan predikat ‘sangat baik’, keaktifan peserta didik mencapai 51-75% yang dikategorikan dengan predikat ‘baik’, tanggung jawab peserta didik mencapai 76-100% yang dikategorikan ‘sangat baik’, serta untuk penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, terdapat 51-75% peserta didik yang dapat dikategorikan dengan predikat ‘baik’.

Tabel 1. Hasil Penilaian Sikap Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi Kelas IX-I SMP negeri 36 Semarang.

Aspek yang Diamati	Kriteria Penilaian				Kategori (K/C/B/SB)
	Kurang (K)	Cukup (C)	Baik (B)	Sangat Baik (SB)	
Respon terhadap Guru (A)	0%-25%	26%-50%	51%-75%	76%-100%	SB
Keaktifan (B)	0%-25%	26%-50%	51%-75%	76%-100%	B
Tanggung Jawab (C)	0%-25%	26%-50%	51%-75%	76%-100%	SB
Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar (D)	0%-25%	26%-50%	51%-75%	76%-100%	B

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa Implementasi Media Powton sebagai Media Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi mendapatkan hasil yang positif oleh peserta didik. Dapat dilihat bahwa respon peserta didik terhadap guru mencapai 76-100% yang dapat dikategorikan dengan predikat ‘sangat baik’, keaktifan peserta didik mencapai 51-75% yang dikategorikan dengan predikat ‘baik’, tanggung jawab peserta didik mencapai 76-100% yang dikategorikan ‘sangat baik’, serta untuk penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, terdapat 51-75% peserta didik yang dapat dikategorikan dengan predikat ‘baik’.

Selain itu, pemahaman peserta didik juga mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal tersebut terlihat dari hasil penilaian pengetahuan yang memperoleh nilai rata-rata peserta didik yang mencapai 90,33 dan tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM (81). Berikut ini akan diuraikan hasil penilaian pengetahuan pembelajaran menyimpulkan teks diskusi kelas IX-I SMP negeri 36 Semarang.

Tabel 2. Hasil Penilaian Pengetahuan Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi Kelas IX-I SMP negeri 36 Semarang

No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	ADS	95	16	MAHA	91
2	AZPP	95	17	MFA	83
3	CAH	83	18	MHA	83
4	CSD	83	19	NAF	95
5	CMP	83	20	NMG	95
6	DR	83	21	NCPP	91
7	EPP	95	22	PCIP	91
8	FJS	91	23	RIA	91
9	FON	91	24	RAPA	91
10	JAP	95	25	RA	95
11	KAC	83	26	SNS	91
12	KAPW	83	27	TVP	91
13	KT	91	28	VS	95
14	KNI	95	29	WS	91
15	MLI	95	30	ZAK	95
Rata-rata		90,33			

Dari daftar nilai di atas dapat disimpulkan bahwa Implementasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi berhasil dilakukan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata peserta didik yang mencapai 90,33 dan tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM (81).

4. SIMPULAN DAN SARAN

Powtoon merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang mempunyai fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Media Powtoon memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Media Powtoon dapat memudahkan guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media tersebut lebih menarik. Salah satunya adalah pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran menyimpulkan teks diskusi. Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Powtoon sebagai media pembelajaran menyimpulkan teks diskusi efektif dilakukan. Hal ini dapat dibuktikan dengan respon, keaktifan, tanggung jawab, dan penggunaan bahasa peserta didik selama proses pembelajaran menunjukkan hal yang positif. Selain itu, penilaian pengetahuan peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Zulfah. "Penggunaan Powtoon sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19". *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 2016, pp.1-9. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/4538/3320>
- Anita, S. "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan." Tesis, Universitas Bandar Lampung, Lampung, 2016.
- Ariyanto, Rio, et. al. "Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia." *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Volume12, 2018, pp.122-127, 10.19184/jpe.v12i1.7622.
- Asep Purwo Yudi Utomo, Uki Hares Yulianti. "Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2017, pp. 1-8. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=s9RlajYAAAAJ&start=20&pagesize=80&citation_for_view=s9RlajYAAAAJ:d1gkVwhDpl0C
- Deliviana, Evi. "Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya." in Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Semarang," 201, pp. 1-7.
- Faiz, Fahrudin. *Thinking Skill: Pengantar Menuju Berpikir Kritis*. Yogyakarta: SUKA-Press, 2012.
- Kholilurrohmi, I. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas

- X Semester 1 SMAN 1 Plere.” Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2017.
- Lee, W.W., & Owens, D. L. *Multimedia-based instruction design: computer-based-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. New York: Pfeiffer, 2004.
- Maswan., & Muslimin, K. *Teknologi Pendidikan, Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Mukhtar. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi, 2013.
- Prastiti, Sri. *Membaca*. Semarang: Griya Jawi, 2009.
- Purnami, Ni Putu Mayra Dian, et. al. 2022. “Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi”. *Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi dan Inovasi Pembelajaran*, 2022, pp.1-7. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1718/1263>
- Sudrajat. *Media Animasi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Yogyakarta: Univ. Negeri Yogyakarta, 2013. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Tarigan, Henry Guntur. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa, 2008.