

# IMPROVING STUDENTS' INDONESIAN LEARNING OUTCOMES USING POWTOON MEDIA IN 4<sup>th</sup> GRADE ELEMENTARY SCHOOL

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA MENGGUNAKAN MEDIA POWTOON DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Diren Agasi<sup>1</sup>, Nur Azmi Alwi<sup>2</sup>, Yulia Maulani<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Padang, 25132, Padang, Indonesia

\*Corresponding Author: [Direnagasi2895@gmail.com](mailto:Direnagasi2895@gmail.com)

Naskah diterima: 20 November 2021; direvisi: 5 Desember 2021;  
disetujui: 23 Desember 2021

### ABSTRACT

*Improving learning outcomes in the learning process is very important to prove achievement in the learning process, to improve learning outcomes we can use various ways, one of which is to improve Indonesian language learning outcomes by using Powtoon media. The method used in this research is quasi-experimental, using two groups posttest only which is part of quantitative research. This study using two groups posttest only presents a form of research where when determining the control group and the experimental group, the selection is done randomly (Prasetyo & Jannah, 2011: 117). The results of this study are The average obtained by the experimental group is already above the Minimum Completeness Criteria (KKM) of 70, with details of 7 students getting the highest score and 12 students getting standard scores, and 6 students getting scores below the KKM. Another thing for the control group is that the average grade obtained is still below the KKM score, with details of 3 students getting the highest score, 4 students getting standard scores, and 18 students getting scores below the KKM. From the results of this study, it can be concluded that the success of using this powtoon application as a learning medium for Indonesian language subjects on the character of the characters in the story can be seen from the average value of the class or experimental sample group which is above the average value of the KKM.*

**Keywords:** (*Learning Outcomes, Powtoon Media, Indonesian Language*)

### ABSTRAK

Peningkatan hasil belajar dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk membuktikan ketercapaian dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar kita dapat menggunakan berbagai cara salah satunya dalam meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia dengan menggunakan media powtoon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan menggunakan *Two group posstest only* yang merupakan bagian dari penelitian kuantitatif. Penelitian yang menggunakan *Two group posstest only ini* menyajikan sebuah bentuk penelitian dimana ketika menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan pemilihan secara acak (Prasetyo&Jannah,2011:117). Hasil dari penelitian ini adalah rata – rata yang diperoleh kelompok eksperimen sudah berada diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, dengan rincian 7 orang siswa mendapatkan nilai tertinggi dan 12 orang siswa

mendapatkan nilai standar, serta 6 orang siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Lain hal untuk kelompok kontrol nilai rata – rata kelas yang diperoleh masih dibawah nilai KKM, dengan rincian 3 orang siswa mendapatkan nilai tertinggi, 4 orang siswa mendapatkan nilai standar, serta 18 orang siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penggunaan aplikasi powtoon ini sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi watak tokoh dalam cerita terlihat dari nilai rata – rata kelas atau kelompok sampel eksperimen berada diatas rata – rata dari nilai KKM.

**Kata kunci:**(Hasil Belajar, Media Powtoon, Bahasa Indonesia)

## **PENDAHULUAN**

Dalam dunia pendidikan saat sekarang tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi. Teknologi merupakan sebuah keniscayaan dalam segala aspek kehidupan termasuk didalam dunia pendidikan. Pendidikan dan teknologi ibarat dua mata sisi uang yang sudah tidak bisa dipisahkan dalam pemanfaatannya (Evi, 2017:24). Teknologi – teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dapat berupa media – media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi itu sendiri, misalkan media audio, media audio visual, ataupun media – media – media lainnya (maswan & muslimin,2017:14). Berlandaskan data penelitian awal yang dilakukan oleh penelitian di sekolah dasar di kenagarian koto lamo yang dilaksanakan pada tanggal 12 September - 20 September 2021 diperoleh data awal penelitian yang menunjukkan hasil belajar siswa berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia masih tergolong rendah diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah pemilihan media pembelajaran yang tidak tepat dan inovatif sehingga media yang dihadirkan oleh seorang guru tidak merangsang indera pendengaran dan penglihatan siswa sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak bermakna serta diiringi oleh tingkat pemahaman siswa yang rendah (Wulandari,2020:272). Media pembelajaran itu merupakan sebuah alat atau sarana penyampain informasi atau pengetahuan kepada siswa, sehingga apa yang disampaikan oleh seorang guru berupa pengetahuan – pengetahuan baru bisa tersampaikan dengan baik jika menggunakan sebuah media pembelajaran yang tepat (Andrianti, 2016:63). Media pembelajaran juga berupa perantara yang berguna untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada yang dituju yaitu siswa dalam proses pembelajaran (Hidayati Azkia & Mardiana,2019:146)

Berdasarkan dari permasalahan – permasalahan diatas , maka seorang guru tentulah mempunyai kewajiban dalam menyelenggarakan sebuah proses pembelajaran yang berarti dan membuat siswa menyenangi semua kegiatan dalam proses pembelajaran tersebut, salah satu langkah yang bisa dilakukan oleh seorang guru adalah memilih media pembelajaran yang tepat dan terintegrasi dengan teknologi yaitu, salah satunya aplikasi powtoon. Aplikasi powtoon itu sendiri merupakan sebuah aplikasi online yang dimanfaatkan untuk membuat sebuah video animasi yang berguna untuk penyampain media pembelajaran. Aplikasi powtoon ini dapat diakses melalui web internet dengan alamat situs [www.PowToon.com](http://www.PowToon.com) , dimana siapapun bisa mengakses situs ini dengan gratis (Edwin,2018) meskipun aplikasi ini berbentuk online tetapi hasil dari aplikasi powtoon ini bisa diakses secara offline. Dalam pemanfaatan aplikasi powtoon ini pada proses pembelajaran akan memberikan dampak yang positif berupa tingkat ketertarikan siswa pada materi yang ditampilkan oleh guru menjadi meningkat sehingga semua alat indera siswa menjadi bekerja dan aktif dalam proses pembelajaran seperti, indera pendengaran dan penglihatan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia keaktifan dari indera siswa merupakan indicator penting yang menunjukkan keberhasilan sebuah pembelajaran. Misalkan pada materi menentukan watak tokoh dalam cerita, aplikasi powtoon merupakan pilihan media

yang tepat, karena pada aplikasi powtoon siswa akan melihat secara nyata bagaimana watak dari seorang tokoh yang ditampilkan pada sebuah video animasi (Hastri,2020:79). Pada aplikasi powtoon ini terdapat beberapa fitur antara lain; pembuatan animasi sederhana, kebebasan dalam memasukkan video atau gambar sehingga guru dapat berkreasi bebas menggunakan aplikasi powtoon ini (Marta,2018:74)

Bagi seorang guru pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan memenuhi semua kebutuhan dan karakteristik siswa merupakan sebuah keharusan, media pembelajaran yang baik merupakan media pembelajaran yang mampu merangsang alat indera siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Untung2020:120), selain fakta kelebihan yang dimiliki oleh media powtoon ini dalam proses pembelajaran. Peneliti juga berpijak pada landasan penelitian – penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain mengenai aplikasi powtoon ini, seperti; penelitian dengan judul pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon (Astika,2019), selanjutnya ada penelitian yang membahas tentang penggunaan media powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku – pelaku ekonomi dalam system perekonomian Indonesia (Ariyanto,2018), dan juga ada penelitian yang berkaitan dengan powtoon yaitu *Developing Powtoon –based video learning media for five grade students of elementary school* (Puspitarini, 2018). Berdasarkan keberhasilan pencapaian pada penelitian – penelitian sebelumnya mengenai aplikasi powtoon, maka peneliti memiliki beberapa alasan yang tepat untuk menerapkan media aplikasi powtoon untuk menjawab permasalahan – permasalahan diatas. Teruntuk materi watak tokoh dalam sebuah cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia cocok menggunakan media aplikasi powtoon dengan pertimbangan – pertimbangan yang telah disampaikan tadi, sehingga dengan aplikasi powtoon ini akan membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan baik dan tepat (Akma,2021:21). Sehingga pentinglah penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah teori – teori yang sangat bagus dari powtoon akan terbukti pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dan pada akhirnya media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon benar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran dilaksanakan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan menggunakan *Two group posstest only* yang merupakan bagian dari penelitian kuantitatif. Penelitian yang menggunakan *Two group posstest only ini* menyajikan sebuah bentuk penelitian dimana ketika menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan pemilihan secara acak (Prasetyo&Jannah,2011:117). Pemilihan metode ini dipilih oleh peneliti untuk melihat apakah terdapat pengaruh terhadap sampel dari perlakuan yang berbeda. Dalam penelitian ini hasil nilai dari mata pelajaran bahasa Indonesia siswa yang berkaitan dengan materi watak tokoh dalam cerita merupakan data yang didapatkan dari dua kelompok sampel yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Saat penelitian ini dilaksanakan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan apa – apa melainkan hanya belajar tanpa menggunakan media, sedangkan untuk kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa menerapkan media aplikasi powtoon dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat dari Rukeishi dan Cahyana (2015:65), populasi dalam sebuah penelitian merupakan kumpulan anggota kelompok, individu, serta objek penelitian dalam ruang lingkup yang luas. Populasi untuk penelitian ini yang dilaksanakan di kenagarian Koto Lamo yang terdiri dari UPTD SDN 01 Koto Lamo, UPTD SDN 02 Koto Lamo, dan UPTD SDN 03 Koto Lamo dengan jumlah keseluruhan total populasi sebanyak 68 orang siswa

Tabel 1. Populasi penelitian

Satuan Pendidikan	Total Siswa	Rata - rata
UPTD SDN 01 Koto Lamo	25	80,56
UPTD SDN 02 Koto Lamo	25	70,77
UPTD SDN 03 Koto Lamo	18	88,14
Jumlah	68	

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti sampel itu ditarik menggunakan cara *puspositive sampling* dan dikombinasikan dengan *simple random sampling*. Teknik pengambilan sampel dengan *puspositive sampling* memberikan persyaratan khusus untuk memilih sampel dalam penelitian, seperti; jumlah siswa didalam sekolah sama ataupun hampir sama dan menggunakan standar kurikulum yang sama serta materi yang akan diteliti dipakai di tiap – tiap sekolah. Dari persyaratan khusus tersebut, maka dari ketiga sekolah yang memenuhi syarat diatas diperoleh lah sekolah yang menjadi sampel adalah UPTD SDN 01 Koto Lamo dan UPTD SDN 02 Koto Lamo. Setelah ditetapkan sampel dalam penelitian, maka langkah selanjutnya adalah menentukan mana yang menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dari sampel tersebut dengan menggunakan teknik *random sampling*. Dalam teknik ini akan dilakukan undi secara acak, dimana peneliti telah menyiapkan potongan kertas yang berisi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, pengundian ini dilakukan oleh masing – masing ketua kelas di kelompok sampel. Setelah pengundian selesai maka diperoleh hasil yang menjadi kelompok kontrol adalah UPTD SDN 01 Koto Lamo dan yang menjadi kelompok eksperimen adalah UPTD SDN 02 Koto Lamo.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah data yang diperoleh dari hasil posstest tiap – tiap kelompok sampel. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data - data kuantitatif dari test – tets yang berbentuk objektif dan isian singkat.

Tabel 2. Data Hasil Posttest penelitian

Data Penelitian	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
Nilai tertinggi	88	96
Nilai terendah	54	65
Standar deviasi	9,67	6,78
Rata – rata Kelas	65,34	86,22

Dari perolehan data yang tergambar pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa rata – rata yang diperoleh kelompok eksperimen sudah berada diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, dengan rincian 7 orang siswa mendapatkan nilai tertinggi dan 12 orang siswa mendapatkan nilai standar, serta 6 orang siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Lain hal untuk kelompok kontrol nilai rata – rata kelas yang diperoleh masih dibawah nilai KKM, dengan rincian 3 orang siswa mendapatkan nilai tertinggi, 4 orang siswa mendapatkan nilai standar, serta 18 orang siswa mendapatkan nilai dibawah KKM.

Tabel 3. Uji Normalitas data posttest

Kelompok	Jumlah data	Nilai signifikansi	L hitung	L tabel
Eksperimen	25	0,05	0,017	0,173
Kontrol	25	0,05	0,031	0,173

Dari pemaparan data uji normalitas terhadap hasil posttest maka ,dapat dinyatakan untuk kedua kelompok sampel sama – sama dalam kondisi data yang berdistribusi normal karena nilai  $L_{hitung}$  yang diperoleh lebih kecil dari pada nilai  $L_{tabel}$  (Sundayana,2014 :234)

Tabel 4. Uji Homogenitas data posttest

<b>Kelompok</b>	<b>Nilai varian</b>	<b>f-hitung</b>	<b>f-tabel</b>
Eksperimen	60,46	2,34	4,26
Kontrol	126,14		

Terlihat dari data yang diperoleh pada tabel diatas mengenai uji homogenitas terhadap data posttest penelitian , maka diperoleh pernyataan bahwa kedua kelompok data sampel baik itu eksperimen maupun kelompok kontrol berasal dari data yang sama atau homogen. Karena pada tabel menunjukkan nilai f-hitung lebih kecil dari nilai f-tabel (Supardi, 2013:187). Sedangkan untuk uji hipotesisnya menunjukkan hasil t-hitung 9,432 dan t-tabel dengan taraf signifikansi 0,05 berada pada kisaran 1,708. Sehingga dapat dibuatkan sebuah pernyataan t-hitung(9,432) > t-tabel (1,708), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  pada penelitian ini ditolak, sehingga media pembelajaran aplikasi powtoon memberikan peningkatan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD terutama pada materi watak tokoh dalam sebuah cerita.

## 2. Pembahasan

Dalam pelaksanaan penelitian yang terdapat pada kelompok sampel eksperimen, peneliti menyediakan sebuah instrument penilaian berupa lembar kerja siswa (LKS) yang berguna bagi siswa itu sendiri untuk menunjukkan tingkat pemahaman dan penguasaan tentang konsep – konsep watak tokoh dalam sebuah cerita. Dimana didalam LKS tersebut guru telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan kepada siswa tersebut. Dalam pengerjaannya siswa diminta untuk melengkapi data diri yang terdapat pada LKS tersebut, setelah itu membaca petunjuk atau langkah kerja dalam LKS tersebut. Setelah semua siswa mengerjakan LKS, maka guru akan melihat bagaimana ketercapaian informasi dan pengetahuan yang telah diperoleh ataupun yang telah dimiliki oleh siswa. Mengenai dengan materi yang diberika, misalkan watak tokoh itu apa, apa – apa saja watak tokoh, dan sebagainya. Setelah semua proses itu sudah dilakukan oleh siswa, maka guru meminta siswa untuk memaparkan kedepan kelas tentang apa saja informasi atau pengetahuan baru yang telah diperolehnya selama proses pembelajaran berlangsung. Kegunaan bagi siswa menyampaikan apa yang diketahui mengenai pengetahuan baru tadi adalah untuk membuat pengetahuan baru tersebut tersimpan di memori jangka panjang siswa (*long term memory*). Penggunaan media pembelajaran powtoon tidak hanya membuat penilaian kognitif siswa saja, melainkan penilaian siswa juga diukur melalui sebuah instrument penilaian diri (Rosa,2015:25), dimana dalam lembar penilaian diri tersebut terdapat, hal – hal apa saja yang wajib dan tidak untuk dicontoh pada watak tokoh dalam sebuah cerita dikehidupan sehari – hari siswa. Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti – peneliti lain, yang menyatakan bahwa media aplikasi powtoon merupakan salah satu media pembelajaran yang memberikan dampak positif dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dimana keberhasilan penggunaan aplikasi powtoon ini sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi watak tokoh dalam cerita terlihat dari nilai rata – rata kelas atau kelompok sampel eksperimen berada diatas rata – rata nilai KKM. Sehingga dengan berhasilnya penggunaan media pembelajaran tersebut membuat

proses pembelajaran didalam sebuah kelas menjadi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan memiliki daya tarik sendiri bagi siswa yang muara akhirnya membuat kecerdasan siswa termasuk kedalam tiga ranah penilaian yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sukma, 2016:4). Muara akhir dari semua ini adalah membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat akibat dari penggunaan media pembelajaran aplikasi powtoon untuk mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media powtoon dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi watak tokoh dalam sebuah cerita. Pada saat sebelum media ini diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran siswa sangat tidak bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang monoton dan itu – itu saja sehingga juga berdampak kepada tingkat pemahaman materi yang dikuasai oleh siswa. Tetapi setelah guru menerapkan media berbasis aplikasi powtoon ini siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas, dimana terlihat siswa menjadi lebih aktif, lebih semangat, dan lebih terfokus pada materi yang disampaikan oleh guru melalui media tersebut, sehingga berdampak kepada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan kata lain dapat disampaikan bahwa menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon pada saat proses pembelajaran merupakan langkah yang solutif dan positif terhadap permasalahan yang dihadapi guru berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi watak tokoh dalam sebuah cerita.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih diucapkan kepada ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd yang memberikan masukan dan membimbing sampai artikel ini selesai dibuat. Serta ucapan terimakasih kepada teman – teman sejawat yang memberikan kontribusi dan memberikan ide – ide pada saat pengembangan materi pada artikel ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akma Arif, Enjoni, Febri Yanto. (2021). Media Pembelajaran IPA *Lectora Inspire* berbasis Inkuiri daur hidup hewan kelas IV SDN 44 Kalumbuk Padang. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(1), 20 – 27
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96.
- Edwin Nurdiansyah, Emil El Faisal, Sulkipani. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1 – 8
- Evi Deliviana. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya. In *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makasar*
- Hastri Rosiyanti, Viarti Eminita, Riski. (2020). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 77-86

- Hidayati Azkiya, Mardiana. (2019). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Tematik Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas I SDIT Nurul Ikhlas Padang. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 7(2), 145 – 150
- Marta Dwi Pangestu, Achmad Ali Wafa. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 72 – 79
- Maswan., & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan, Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prasetyo, Bambang & Jannah, Lina Miftahul. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. 2018. Developing Powtoon-Based video learning media for five grade students of Elementary School. 165(Iccsr): 173–177
- Rosa, F. O. (2015). Analisis Kemampuan Siswa Kelas X pada Ranah Kognitif , Afektif dan Psikomotorik. *Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 1(2), 24–28.
- Rukeishi & Cahyana. (2015). *Metododologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Sukma, Elfia. (2016). Kompetensi Kognitif Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2(2),1-11
- Sundayana,Rostina. (2014).*Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication
- Untung Slamet Sugiyarto, Yosi Wulandari, & Andi Casworo. (2020). Media Pembelajaran Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118 – 123
- Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, Lukman Nulhakim. Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269-279
- Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti, & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5(9), 59-68