



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN GUNGGUNG I

Moh. Naofan Nafis¹, Ach. Royatus shidq², Nurrahman³, Fajrul Falah⁴

¹STKIP PGRI Sumenep

Email: mhnfnfs14@gmail.com

²STKIP PGRI Sumenep

Email: royatus24@gmail.com

³STKIP PGRI Sumenep

Email: nur4hm4n12@gmail.com

⁴STKIP PGRI Sumenep

Email: falahfajrul114@gmail.com

Abstrak. *Student learning motivation varies between individuals. Students with high learning motivation tend to have a more in-depth learning experience compared to students with low motivation. When the majority of students have low motivation, the learning process often feels monotonous, boring, and can even cause students to lose enthusiasm and become sleepy. On the other hand, if most students have high learning motivation, the learning process becomes more lively, dynamic, and effective. Therefore, this study aims to analyze the effectiveness of using Powtoon as a learning media to improve the learning motivation of fourth-grade students. The method used in this journal is quantitative, and to strengthen the research, it is also supported by literature studies where the research results are taken from several references, such as articles, journals, and other research findings. The results of the study show that the use of Powtoon as a learning media significantly improves the learning motivation of fourth-grade students at SDN Gungung I*

Keywords: *Effectiveness, improvement, motivation*

Abstrak. Motivasi belajar siswa bervariasi antara satu individu dengan yang lainnya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung mengalami pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan dengan siswa yang motivasinya rendah. Ketika sebagian besar siswa memiliki motivasi rendah, proses pembelajaran sering kali terasa monoton, membosankan, bahkan dapat menyebabkan siswa kehilangan semangat dan menjadi mengantuk. Sebaliknya, jika sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, proses pembelajaran akan lebih hidup, dinamis, dan lebih efektif. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah kuantitatif, sebagai penguat, penelitian ini juga didukung oleh studi pustaka yang dimana, hasil penelitian juga diambil dari beberapa referensi seperti, artikel, jurnal, dan hasil penelitian lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Powtoon secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Gungung I.

Kata Kunci: Efektivitas, meningkatkan, motivasi

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Nyayu Khodijah (2019:150) menjelaskan bahwa motivasi adalah dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang menjadi aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Sardiman (2017:75) menambahkan bahwa motivasi dapat dipahami sebagai serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi tertentu yang mendorong seseorang ingin dan bersedia melakukan sesuatu, serta mengatasi rasa tidak suka terhadap hal tersebut jika ada.

Motivasi belajar setiap siswa umumnya berbeda-beda. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Ketika mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, proses pembelajaran cenderung menjadi monoton, membosankan, bahkan membuat siswa tidak bersemangat dan mengantuk. Sebaliknya, jika mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, dinamis, dan efektif.

Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sering kali rendah, terutama pada pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa serta hasil belajar yang belum maksimal.

. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Kemajuan teknologi yang pesat telah menjadi salah satu faktor utama dalam perkembangan dunia pendidikan. Proses pembelajaran saat ini sangat membutuhkan integrasi teknologi untuk mendukung efektivitasnya. Selain itu, guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga diharapkan mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu berupa media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Tujuannya adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, tidak monoton, serta mampu menarik minat siswa. Menurut Tafanao (2018), media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung proses belajar-mengajar dengan merangsang pikiran, emosi, keterampilan, serta daya pikir siswa, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2016: 15) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan belajar, membangkitkan motivasi, serta merangsang aktivitas pembelajaran siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan dampak psikologis yang positif pada siswa. Selaras dengan pendapat tersebut, Hamdani (2016: 89) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga memudahkan pemahaman dan penyerapan makna oleh siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Tidak semua media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar-mengajar. Oleh sebab itu, seorang guru perlu mampu memilih media yang sesuai untuk mendukung tujuan pembelajaran. Mengenai hal ini, N. Sudjana dan A. Rivai (2016: 4-5) menyarankan agar pemilihan media pembelajaran mempertimbangkan beberapa kriteria, yaitu sebagai berikut:

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran.
3. Kemudahan memperoleh media.
4. Keterampilan guru menggunakannya.
5. Tersedia waktu dalam untuk menggunakannya.
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Powtoon, sebuah platform berbasis animasi yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran Powtoon merupakan aplikasi web berbasis TI atau Teknologi Informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Powtoon juga memungkinkan pembuatan presentasi bahan ajar dengan animasi dan video presentasi karena memiliki fitur yang menarik dan mudah digunakan, (Ernalida, 2018). Dengan demikian, Powtoon tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang berbeda, tetapi juga mampu merangsang minat dan motivasi siswa melalui visualisasi materi yang menarik.

Di SDN Gunggung I, pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas penggunaannya, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui media inovatif seperti Powtoon. Selain itu, hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di kelas IV SDN Gunggung I menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran. Ketika pembelajaran disertai dengan video, siswa tampak lebih antusias dan fokus mengikuti proses pembelajaran. Namun, berdasarkan pengamatan lebih lanjut, penggunaan media audiovisual seperti film pendek sering kali kurang relevan dengan isi materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, media Powtoon dapat menjadi solusi untuk melengkapi kekurangan tersebut. Dengan menggunakan Powtoon, guru dapat menyisipkan materi pembelajaran langsung ke dalam video dengan tampilan yang menarik, sehingga siswa tidak hanya sekadar menonton, tetapi juga memahami dan mempelajari materi secara lebih efektif.

Berdasarkan penelitian Iin Suhendra dan Eny Enawaty (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *"Powtoon as the media in learning process affected toward the students learning outcomes as much as 40.66%,"* yang menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh sebesar 40,66% terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Suyanti et al. (2021), yang menyebutkan bahwa *"Powtoon media is an alternative that can be used in online learning that can motivate students because it contains animated videos."* Penelitian tersebut menegaskan bahwa Powtoon dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif untuk pembelajaran daring, karena mampu memotivasi siswa melalui penyajian materi dalam bentuk video animasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Dengan demikian, penulis berniat untuk menulis sebuah artikel ilmiah dengan judul "Efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Gunggung I".

KAJIAN TEORI

Berdasarkan penelitian Iin Suhendra dan Eny Enawaty (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *"Powtoon as the media in learning process affected toward the students learning outcomes as much as 40.66%,"* yang menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh sebesar 40,66% terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Suyanti et al. (2021), yang menyebutkan bahwa *"Powtoon media is an alternative that can be used in online learning that can motivate students because it contains animated videos."* Penelitian tersebut menegaskan bahwa Powtoon dapat menjadi salah satu

alternatif media yang efektif untuk pembelajaran daring, karena mampu memotivasi siswa melalui penyajian materi dalam bentuk video animasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Dengan demikian, penulis berniat untuk menulis sebuah artikel ilmiah dengan judul “Efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Gunggung I”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok, dalam melaksanakan suatu proses atau percobaan (Hamdayana, 2017). Salah satu elemen penting dalam penelitian eksperimen adalah pemberian intervensi atau perlakuan kepada subjek penelitian, sebagaimana diungkapkan oleh Maksum (2018).

Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan kerangka One-Group Pretest-Posttest Design. Menurut Sugiyono (2016), desain ini melibatkan satu kelompok atau kelas sebagai sampel tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Penelitian ini memberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan untuk mengukur perubahan yang terjadi. Model ini dipilih karena tes awal memungkinkan perbandingan yang lebih akurat antara kondisi awal subjek dan hasil setelah perlakuan.

Dalam penelitian ini, evaluasi awal (pretest) dilakukan untuk mengukur kemampuan dan motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan Powtoon. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media Powtoon. Tes akhir (posttest) kemudian diberikan kepada seluruh siswa untuk menganalisis sejauh mana media Powtoon mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat secara akurat mengidentifikasi besarnya pengaruh penggunaan media audiovisual Powtoon terhadap motivasi belajar siswa, meskipun tanpa adanya kelompok kontrol. Desain ini memberikan fokus pada perbandingan langsung antara kondisi awal dan hasil akhir untuk menilai efektivitas perlakuan secara objektif.

Populasi atau fokus utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Gunggung I. Penelitian ini melibatkan 12 siswa sebagai sampel, yang dipilih menggunakan metode quota sampling. Metode quota sampling adalah teknik pengambilan sampel yang menetapkan jumlah tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian, dengan mempertimbangkan proporsi tertentu dari populasi yang sedang diteliti.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan seluruh siswa kelas IV dan wali kelas IV di SDN Gunggung I, bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pandangan, pengalaman, serta pendapat siswa dan wali kelas terkait penggunaan Powtoon dalam pembelajaran.

Selain wawancara, observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di kelas untuk menilai bagaimana penggunaan media audiovisual Powtoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Observasi dalam penelitian ini berfokus pada pengamatan terhadap perilaku, interaksi, dan respons siswa terhadap pembelajaran dengan Powtoon. Data dikumpulkan secara simultan melalui wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi yang komprehensif dan mendalam mengenai pengalaman serta interaksi siswa saat belajar menggunakan Powtoon.

Observasi memberikan gambaran langsung tentang situasi pembelajaran dengan Powtoon, sementara wawancara memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai persepsi dan pengalaman individu terkait motivasi belajar. Selain itu, data yang diperoleh dari observasi dan wawancara diperkuat dengan alat ukur berupa pretest dan posttest. Alat ukur ini mengadopsi indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2014), yang mencakup beberapa aspek penting seperti hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam pembelajaran, serta situasi belajar yang mendukung. Sebagai penguat, penelitian ini juga didukung oleh studi pustaka yang dimana, hasil penelitian juga diambil dari beberapa referensi seperti, artikel, jurnal, dan hasil penelitian lainnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Gunggung I. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket motivasi belajar, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah penggunaan media Powtoon, terdapat peningkatan skor rata-rata motivasi belajar sebesar 83%, atau dari 12 siswa terdapat 8 siswa yang tuntas. Sebelum penggunaan Powtoon, rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah/sedang dengan nilai rata-rata 66. Setelah menggunakan media Powtoon, rata-rata motivasi belajar meningkat ke kategori sedang/tinggi dengan nilai rata-rata 85.

Peningkatan persentase yang diperoleh disebabkan oleh usaha siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan serius, sehingga mereka dapat

menyelesaikan tugas tersebut dengan baik. Hal ini membuat siswa merasa puas dengan hasil yang dicapai dan menikmati pembelajaran, terutama dengan cara memperhatikan penjelasan guru serta video animasi yang ditampilkan. Ketika siswa menjawab pertanyaan, guru memberikan apresiasi berupa pujian dan hadiah. Jika jawaban siswa salah, guru berusaha untuk tidak mengkritik, tetapi tetap mengapresiasi pendapat siswa, dan di akhir sesi, guru memberikan kesimpulan yang benar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif selama pembelajaran menggunakan Powtoon. Siswa tampak antusias dalam menyimak materi yang disampaikan melalui video animasi Powtoon. Selain itu, wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif.

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Powtoon menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Suhendra dan Enawaty (2018), yang menunjukkan bahwa Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 40,66%. Hal ini disebabkan oleh fitur-fitur visual dan animasi yang menarik, sehingga siswa lebih terlibat dalam pembelajaran.

Powtoon juga memungkinkan guru menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami melalui kombinasi gambar, teks, dan suara. Sejalan dengan pendapat Suyanti et al. (2021), media Powtoon mampu memotivasi siswa karena menggabungkan elemen visual yang interaktif dan menarik.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa Powtoon dapat mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi yang cenderung abstrak atau sulit dipahami. Guru yang terlibat dalam penelitian ini juga menyatakan bahwa media Powtoon sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Kepercayaan diri siswa meningkat karena adanya rasa puas terhadap kemampuan diri mereka, yang menghasilkan pencapaian yang baik (Mujazi, 2023). Pembelajaran yang menggunakan media dapat membuat siswa lebih menikmati proses belajar (Raztiani & Permana, 2019). Selain itu, penelitian Rawa (2022) menunjukkan bahwa perhatian guru kepada siswa, berupa pemberian penghargaan atau ujian, dapat membuat siswa lebih senang dan termotivasi untuk belajar. Kepuasan siswa juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, karena siswa merasa lebih puas ketika kemampuan dan harapan mereka dalam proses belajar sesuai (Aureza & Ardin, 2021), yang memungkinkan siswa menyelesaikan tugas secara mandiri.

Menurut Fitriyani (2019), Powtoon adalah media pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan dalam pembuatan materi pelajaran, serta dapat menghindarkan siswa dari kejenuhan

saat belajar. Hal ini didukung oleh penelitian Wulansari, dkk (2020), yang menemukan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan memahami materi ketika menggunakan Powtoon, karena media ini dapat digunakan berulang kali sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Maulana, Ismet, & Suwandi (2019) juga menyatakan bahwa Powtoon adalah media pembelajaran audiovisual yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran IPA. Ini menunjukkan bahwa Powtoon merupakan alat yang efektif dan berhasil dalam meningkatkan semangat, minat, serta motivasi siswa di berbagai mata pelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung peran signifikan Powtoon dalam pembelajaran. Julianingrum, dkk (2015) dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menyebutkan bahwa penggunaan Powtoon dalam pelajaran akuntansi keuangan dapat meningkatkan prestasi siswa. Mahendra (2016) juga menemukan bahwa pembelajaran dengan Powtoon membuat siswa lebih mudah mengikuti pelajaran, lebih aktif bertanya, dan dapat memanfaatkan media serta alat peraga, yang pada akhirnya meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, Trina (2016) menjelaskan bahwa Powtoon membantu meningkatkan tugas individu dan kelompok siswa, mempererat interaksi antara siswa dan guru, serta meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Temuan dari Kholilurrohmi (2017) juga menegaskan bahwa Powtoon efektif sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan prestasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran kimia. Semua temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Powtoon memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran baik bagi siswa maupun guru, dengan berbagai manfaat yang ditawarkannya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, media ini dapat diadopsi sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif, khususnya di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Powtoon secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Gunggung I. Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest, yang menunjukkan adanya perubahan positif setelah penerapan media Powtoon dalam pembelajaran. Siswa lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran yang menggunakan Powtoon, yang ditandai dengan peningkatan perhatian, minat, dan keterlibatan mereka dalam materi yang disampaikan.

Selain itu, wawancara dengan siswa dan wali kelas mengungkapkan bahwa Powtoon berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif. Hal ini mengindikasikan bahwa Powtoon dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang berbasis media audiovisual.

Dengan demikian, penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran dapat dianggap sebagai salah satu inovasi yang bermanfaat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. (2017). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aureza, R., & Ardin, A. (2021). Pengaruh Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMPN 35 Bekasi. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 377.
- Ernalida, D. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5 (2).
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. In *Jurnal Tunas Bangsa* (Vol. 6, Issue 1).
- Hamdani. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayana Jumanta. (2017). *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzah, Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismet, M., & Suwandi, S. (2019). Keefektifan Media Powtoon dalam Pembelajaran IPA Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V SD. *Indonesian Journal of Conservation*. 8: 28-34.
- Julianingrum, I. R., dkk. (2015). Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Khodijah, Nyayu. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kholilurrohmi, I. (2017). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semester 1 SMAN 1 Pleret. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mahendra, M. (2016). Penerapan Animasi Powtoon Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kragilan 02 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016. Sukoharjo: Univet.

- Nabila, S., & Mujazi, M. (2023). Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1927-1934.
- Rawa, S., & A'yun, K. (2022). Upaya Pemberian Reward Pada Mata Pelajaran PAI:(Efforts to Give Rewards on Pai Subjects). *Uniqbu Journal of Social Sciences*, 3(1), 156-165.
- Raztiani, H., & Permana, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, 433.
- Sudjana Nana, dan Riva'i Ahmad. (2016). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suhendra., Iin., Eny Enawaty., Husna Amalya Melati. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7 (3).
- Suyanti., Maya Kartika Sari., Vivi Rulviana. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, 8 (1), 322-328.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Journal Komunikasi Pendidikan*. 2 (2), 101-113.
- Trina, Z. (2016). *Penerapan Media Animasi Audiovisual Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh*. Skripsi. Aceh: Universitas Syiah Darussalam.
- Wulansari, Y., dkk. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 8(2), 269-279.