

Pengembangan media Powtoon untuk meningkatkan motivasi dan pembelajaran ekonomi

Sulistyo¹, Walipah¹, Falentina Rahayu Widya Ningsih¹

sulistyo@unikama.ac.id; walipah@unikama.ac.id; falentinarahayu3@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Salah satu media berbasis animasi adalah Powtoon. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon untuk materi ekonomi tentang pasar dan aktivitas ekonomi di SMA Negeri 6 Malang. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian mencakup analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian yaitu validasi media oleh ahli menunjukkan hasil baik pada aspek materi, bahasa, dan media, dapat dikatakan layak meski ada ruang perbaikan. Uji keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai siswa dari rata-rata pre-test ke post-test dengan tingkat efektivitas sangat tinggi. Media Powtoon terbukti layak serta dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang relevan dan efektif dalam mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka untuk pendidikan yang berkualitas.

Kata Kunci: media, pawtoon, addie

Diterima; 20-01-2025 **Accepted** 26-03-2025; **Diterbitkan** 9-04-2025

Development of Powtoon Media to Increase Motivation and Economic Learning

Abstract

The development of learning media is an innovative solution to improve the quality of education as well as the involvement of students in the learning process. One of the animation-based media is Powtoon. This research aims to develop Powtoon animation video-based learning media for economic material about markets and economic activities at SMA Negeri 6 Malang. The method used is a development method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), research includes needs analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the research, namely media validation by experts, show good results in the material, language and media aspects, which can be said to be feasible even though there is room for improvement. The effectiveness test shows a significant increase in student scores from the average pre-test to post-test with a very high level of effectiveness. Powtoon media has proven to be feasible and can increase student interest, motivation and understanding through attractive and interactive visual presentations. This research concludes that animated videos are relevant and effective learning media in supporting enjoyable and meaningful learning experiences, in line with the implementation of the Merdeka Curriculum for quality education.

Keywords: media, pawtoon, addie

Received ; 20-01-2025 **Accepted** 26-03-2025; **Published** 9-04-2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, baik bagi guru maupun peserta didik. Teknologi tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga menjadi alat penting dalam meningkatkan pengetahuan, kemampuan belajar, dan minat siswa. Dengan integrasi teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan kondusif. Muhamad Ali (2009) mengungkapkan bahwa teknologi informasi dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif, memberikan akses ke berbagai sumber belajar secara cepat dan efisien. Sementara itu, Muhammad Yumi (2021) menekankan pentingnya media visual yang dilengkapi suara untuk memaksimalkan pemahaman siswa, karena informasi yang disampaikan melalui mata dan telinga lebih mudah diproses dan diingat. Wardaya dan Sumartini (2016) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan, sehingga materi dapat diterima secara optimal. Dalam konteks ini, guru memiliki peran strategis dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran dan hasil belajar. Dengan memadukan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif, pendidikan dapat menjadi lebih relevan dengan tantangan zaman, menciptakan generasi yang siap bersaing di era global. Oleh karena itu, penguasaan teknologi oleh guru dan siswa menjadi kunci penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

Pendidikan ekonomi di SMA memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pemahaman konsep ekonomi dan aplikasinya. Namun, pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Malang menghadapi tantangan seperti kurangnya minat siswa akibat metode pengajaran yang kurang menarik, sehingga keaktifan belajar menurun. Menurut Alannasir (Ervina, 2021), semua siswa berhak menikmati pembelajaran yang menyenangkan. Pemahaman konsep ekonomi, khususnya pasar dan aktivitas ekonomi, kurang optimal karena minimnya inovasi pembelajaran. Pendidikan dianggap penting dalam membentuk generasi berkualitas (Triwiyanto, 2021). Kurikulum Merdeka yang digagas Kemendikbudristek bertujuan mengatasi krisis pembelajaran dengan prinsip pengembangan kurikulum sesuai kebutuhan sekolah dan perubahan bertahap. Kurikulum ini berupaya menciptakan sekolah yang aman, inklusif, dan menyenangkan, dengan pengawasan ketat untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai tujuan nasional (Agus, 2024).

Penggunaan media dalam pembelajaran modern semakin umum dan memberikan peluang baru dalam penyampaian informasi, interaksi, serta keterlibatan siswa. Media, sebagai perantara pesan, membantu meningkatkan minat, rangsangan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Menurut Sadiman (Cecep, 2020), media berfungsi sebagai pengantar pesan, sementara Hamalik (Maya dan Retno, 2020) menegaskan bahwa media dapat memengaruhi psikologi siswa, meningkatkan keinginan belajar, dan mempermudah proses pembelajaran. Pengembangan media bertujuan menciptakan materi yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pendekatan pembelajaran dapat berpusat pada siswa (*student-centered*) atau guru (*teacher-centered*), memungkinkan materi disesuaikan dengan gaya belajar individu, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka (Riski, 2020). Media pembelajaran, seperti video, membantu menyederhanakan materi yang kompleks. Video memberikan gambaran nyata yang dapat dilihat dan didengar, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi pekerjaan atau kejadian nyata. Menurut Siska Maulani (2022), video pembelajaran mempermudah siswa memahami materi sambil tetap mendapat panduan dari guru untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Media pembelajaran menjadi alat penting dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik.

Media pembelajaran adalah salah satu elemen kunci dalam proses belajar mengajar yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan meningkatkan minat serta partisipasi siswa. Media yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, mendukung teori konstruktivis yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa. Menurut Audy (2019), media pembelajaran tidak hanya berfungsi mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan kelas, menciptakan interaksi yang lebih positif antara guru dan siswa. Untuk memastikan penerapan media pembelajaran berjalan optimal, dukungan infrastruktur yang memadai sangat diperlukan. Sekolah perlu menyediakan perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, atau tablet, fasilitas pendukung seperti ruang kelas modern, serta akses internet yang stabil. Lingkungan yang mendukung ini memungkinkan guru dan siswa memanfaatkan media pembelajaran tanpa hambatan teknis, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih lancar dan efektif. Penggunaan media pembelajaran juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih visual dan praktis, meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, mengikuti kecepatan belajar masing-masing. Dengan

demikian, penerapan media pembelajaran yang baik tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan, membangun generasi yang lebih kreatif dan siap menghadapi tantangan global.

Pengembangan media pembelajaran menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Salah satu media yang semakin populer adalah Powtoon. sebuah aplikasi berbasis internet yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran dalam bentuk video animasi yang menarik. Dengan memanfaatkan elemen seperti animasi, musik, gambar, dan dubbing, Powtoon mampu mengubah pembelajaran yang awalnya statis menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Roja et al., 2022). Penggunaan video animasi interaktif sejalan dengan perkembangan teknologi modern yang sangat digemari oleh generasi muda. Media ini menghadirkan pengalaman belajar visual yang dinamis, membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah dan menyenangkan. Melalui penyajian yang kreatif, Powtoon mampu memfasilitasi pembelajaran yang berbasis konteks sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif. Hal ini berdampak pada peningkatan minat, motivasi, dan semangat belajar mereka, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Dalam pembelajaran tentang pasar dan aktivitas ekonomi, penggunaan Powtoon dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kebosanan peserta didik terhadap materi yang dianggap monoton. Dengan pendekatan visual dan audio yang menarik, peserta didik dapat lebih fokus dan konsentrasi terhadap isi materi. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Powtoon, mampu meningkatkan perhatian peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna (Lestari et al., 2023). Lebih jauh lagi, pengembangan media pembelajaran tidak hanya menjadi sarana pendukung, tetapi juga menjadi kebutuhan esensial dalam era digital. Media ini memberikan alternatif inovatif bagi guru untuk menyampaikan materi secara relevan dengan tuntutan zaman. Dengan pendekatan yang kreatif dan adaptif, media pembelajaran seperti Powtoon mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik masa kini.

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini merumuskan empat permasalahan utama: (1) bagaimana pengembangan media inovatif dengan Powtoon mendukung motivasi pembelajaran ekonomi melalui materi pasar dan kegiatan ekonomi di SMAN 6 Malang, (2) bagaimana kelayakan media tersebut, (3) bagaimana tingkat kepraktisannya,

dan (4) bagaimana keefektifannya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan media inovatif dengan Powtoon, termasuk kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Fokus utama adalah mendukung pemahaman materi pasar dan kegiatan ekonomi, sehingga media ini tidak hanya menarik tetapi juga relevan untuk pembelajaran ekonomi yang efektif dan inovatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), sebuah pendekatan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2018). Penelitian ini diujikan secara langsung sejumlah 23 siswa. Hasil penelitian yaitu validasi media oleh ahli menunjukkan hasil baik pada aspek materi (75), bahasa (100), dan media (86,67), dapat dikatakan layak meski ada ruang perbaikan. Uji keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai siswa dari rata-rata pre-test 61,3 menjadi post-test 96,1, dengan tingkat efektivitas sangat tinggi (96,5%). Media Powtoon terbukti meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif. Pendekatan ini dimulai dengan analisis kebutuhan untuk memastikan produk dapat berfungsi secara luas. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Wisada et al., 2019). Model ini dipilih karena sistematikanya yang berbasis teori pembelajaran, cocok untuk pengembangan berbagai produk pendidikan, seperti media dan bahan ajar (Mulyatiningsih, 2016). Dalam penelitian ini, ADDIE digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis animasi guna meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran ekonomi.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analysis mencakup analisis kurikulum, karakteristik siswa, dan media pembelajaran. Kurikulum merdeka diterapkan dengan fokus pada materi pasar dan kegiatan ekonomi, sedangkan siswa menunjukkan minat pada video animasi. Media pembelajaran seperti Powtoon dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar. Pada tahap design, peneliti merancang video animasi menggunakan Powtoon dengan elemen visual, suara, dan teks menarik. Proses meliputi login ke Powtoon, memilih template, hingga menyusun animasi sesuai materi. Tahap development melibatkan pembuatan dan validasi media oleh ahli materi, ahli media, dan guru untuk memastikan

kevalidan dan kepraktisan. Tahap implementation melibatkan uji coba media di SMA Negeri 6 Malang, di mana video ditampilkan melalui proyektor. Respon siswa dan guru dikumpulkan menggunakan angket untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media. Terakhir, tahap evaluation mengevaluasi hasil uji efektivitas Powtoon dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan video animasi ini meliputi angket, tes, dan dokumentasi. Ketiga instrumen ini memiliki peran penting dalam mengumpulkan data yang relevan untuk mengevaluasi efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket atau kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan informasi terkait masalah atau bidang tertentu yang sedang diteliti (Nasution, 2020). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mendapatkan penilaian produk dari validator serta mengumpulkan respons guru dan peserta didik terhadap video animasi yang dikembangkan. Angket respon guru dan peserta didik dirancang untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket ini digunakan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan video animasi dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada materi ekonomi. Hasil angket memberikan wawasan tentang seberapa efektif media tersebut dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, sekaligus membantu dalam penyempurnaan produk. Tes digunakan sebagai instrumen untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi. Tes ini dirancang untuk menguji sejauh mana peserta didik dapat menyerap materi yang disajikan melalui video animasi, sehingga dapat memberikan gambaran tentang efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar. Dokumentasi, menurut Sugiyono dalam Titin (2022), adalah metode pengumpulan data berupa buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, gambar, atau laporan. Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa foto-foto yang mendukung proses pembelajaran menggunakan Powtoon di kelas. Dokumentasi ini menjadi bukti visual yang memperkuat laporan penelitian sekaligus menggambarkan bagaimana media pembelajaran diterapkan dalam konteks nyata. Kombinasi ketiga instrumen ini memastikan pengumpulan data yang komprehensif untuk mengevaluasi kualitas dan keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Teknologi pendidikan terus berkembang seiring dengan kebutuhan

pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran berbasis teknologi,

VALIDASI MATERI

seperti video animasi, menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, materi pasar dan aktivitas ekonomi sering kali dianggap abstrak oleh siswa, sehingga memerlukan pendekatan yang mampu menghubungkan teori dengan realitas. SMA Negeri 6 Malang, sebagai salah satu institusi pendidikan, menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran ekonomi yang efektif. Metode konvensional yang kurang menarik mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi. Video animasi berbasis Powtoon dipilih sebagai media yang mampu menyajikan materi secara visual, dinamis, dan interaktif. Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan Powtoon dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi pasar dan aktivitas ekonomi, serta kontribusinya pada pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran ini kemudian dilakukan beberapa uji yakni uji validasi, angket siswa dan uji efektifitas.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Dra. Sarmi, M.Pd	1					2				
	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e
Jumlah (S)	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Skor Maksimal (N)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
%	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
% Rata-rata	75									

Sumber: Hasil olah data primer

Tabel 2. Hasil Validasi Bahasa

VALIDASI BAHASA	1				2				3				4		
Dr. Hadi Wardoyo, M.Pd	a	b	c	d	a	b	c	d	e	f	a	b	a	b	c
Jumlah (S)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor Maksimal (N)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
%	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
% Rata-rata	100														

Sumber: Hasil olah data primer

Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran

VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN	1			2			3			4			5			6		
Della Rulita	a	b	c	a	b	c	a	a	b	c	a	a	b	c	d			
Jumlah (S)	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3			
Skor Maksimal (N)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
%	75	75	75	75	75	100	100	100	100	100	75	100	75	100	75			
% Rata-rata	86,66666667																	

Sumber: Hasil olah data primer

Tabel 4. Hasil Validasi Kepraktisan Guru

VALIDASI KEPRAKTISAN GURU	1				2				3			
Dra. Sarmi, M.Pd	a	b	c	d	a	b	c	d	e	a	b	c
Jumlah (S)	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3
Skor Maksimal (N)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
%	75	75	75	75	75	75	75	100	75	100	75	75
% Rata-rata	79,16666667											

Sumber: Hasil olah data primer

Berdasarkan data hasil validasi dalam tabel, dilakukan empat jenis validasi, yaitu validasi materi, validasi bahasa, validasi media pembelajaran, dan validasi kepraktisan guru.

Setiap validasi melibatkan validator ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya. Hasil penilaian menunjukkan variasi skor yang menggambarkan kualitas masing-masing aspek yang dinilai. Pada validasi materi, skor yang diperoleh adalah 75. Skor ini menunjukkan bahwa materi dinilai layak tetapi membutuhkan beberapa perbaikan agar lebih optimal. Perbaikan dapat mencakup penyesuaian isi dengan kebutuhan pembelajaran, penyempurnaan penyajian, atau pengayaan elemen visual. Validasi bahasa menunjukkan skor maksimal sebesar 100, yang menandakan bahasa yang digunakan dalam materi sudah sangat baik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan bahasa yang jelas untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Validasi media pembelajaran mendapatkan skor 86,67. Angka ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup baik dalam mendukung proses belajar, tetapi masih ada ruang untuk inovasi, seperti penambahan interaktivitas atau elemen multimedia untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Hasil validasi kepraktisan dari guru menunjukkan skor sebesar 79,167, yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran sudah cukup praktis untuk digunakan di kelas. Namun, hasil ini juga menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan, khususnya dalam menyederhanakan atau menambah panduan agar lebih mudah diimplementasikan oleh guru. Beberapa saran yang diberikan oleh validator mencakup penyesuaian langkah-langkah penggunaan media agar lebih terstruktur dan mudah dipahami, serta penambahan contoh atau ilustrasi praktis untuk mendukung pemahaman guru saat mengaplikasikan materi. Secara keseluruhan, hasil validasi ini memberikan gambaran penting mengenai kualitas materi dari berbagai aspek. Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa materi telah memenuhi sebagian besar kriteria kepraktisan, tetapi beberapa area perlu ditingkatkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Proses validasi ini berperan sebagai mekanisme pengendalian kualitas, memastikan bahwa materi yang dikembangkan tidak hanya relevan secara teoritis tetapi juga praktis dalam penerapannya di lingkungan pembelajaran. Selain itu, umpan balik yang diperoleh selama validasi menjadi masukan berharga untuk menyempurnakan materi. Penyesuaian berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan akan menjadikan materi lebih relevan, efektif, dan mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Validasi semacam ini adalah langkah krusial dalam siklus pengembangan materi, membantu memastikan bahwa produk akhir benar-benar bermanfaat bagi guru dan peserta didik.

Tabel 5. Hasil Anget Peserta Didik

jumlah	skor	%	rata-rata
---------------	-------------	----------	------------------

maksimal		keseluruhan
44		100
42		95,45454545
44		100
42		95,45454545
43		97,72727273
44		100
38		86,36363636
42		95,45454545
38		86,36363636
39		88,63636364
44		100
44	44	100
44		100
44		100
44		100
44		100
40		90,90909091
42		95,45454545
39		88,63636364
44		100
44		100
44		100
44		100
96,5415		

Sumber: Olah data primer

Hasil angket merupakan salah satu langkah penting dalam mengevaluasi keberhasilan suatu produk pembelajaran atau metode pengajaran. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan dengan melibatkan 23 peserta didik sebagai responden untuk menilai seberapa baik produk pembelajaran mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh adalah 96,5. Angka ini mencerminkan tingkat penerimaan dan kepuasan yang sangat tinggi dari siswa terhadap produk pembelajaran, mengindikasikan bahwa produk atau metode yang diuji mampu memberikan hasil yang optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Proses pengumpulan data melalui angket biasanya melibatkan beberapa indikator utama, seperti pemahaman siswa terhadap materi, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan kepuasan mereka terhadap media dan metode yang digunakan. Skor rata-rata 96,5 ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa merasa materi mudah dipahami, mengikuti pembelajaran dengan antusias, dan puas dengan hasil yang dicapai. Hal ini menunjukkan bahwa produk pembelajaran tidak hanya dirancang dengan baik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Keberhasilan yang diindikasikan oleh hasil angket ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, materi yang disampaikan dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga memudahkan mereka untuk memahami konsep yang diajarkan. Kedua, penggunaan media atau metode yang inovatif memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa. Ketiga, adanya panduan yang jelas bagi guru dalam menyampaikan materi turut berkontribusi pada hasil yang positif. Namun, meskipun skor rata-rata sangat tinggi, penting untuk tetap memperhatikan respon individual dari siswa. Beberapa siswa mungkin memberikan tanggapan yang menunjukkan tingkat kesulitan tertentu, mengindikasikan perlunya perhatian khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu, tindak lanjut berupa analisis mendalam terhadap hasil angket sangat penting untuk memastikan bahwa semua siswa mendapatkan manfaat maksimal dari produk pembelajaran. Hasil angket ini juga membuka peluang untuk memperluas penerapan produk ke lebih banyak siswa atau kelompok belajar. Dengan skor rata-rata yang tinggi, produk pembelajaran dapat dianggap memiliki potensi untuk digunakan secara lebih luas di berbagai konteks pembelajaran. Temuan ini juga dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi isi materi maupun pendekatan pembelajaran yang digunakan, sehingga kualitas produk dapat terus ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasil angket yang menunjukkan skor rata-rata 96,5 memberikan keyakinan bahwa produk pembelajaran telah memenuhi standar yang sangat baik dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini memberikan kepercayaan kepada pengembang bahwa produk tersebut layak untuk diimplementasikan secara luas, dengan tetap memperhatikan evaluasi berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tabel 6. Uji Efektivitas

No	Pre Test	Post Test	skor pos test - skor pre test	skor ideal - skor pretest	N- Gain
1	80	100	20	20	1
2	90	100	10	10	1
3	80	100	20	20	1
4	80	100	20	20	1
5	30	100	70	70	1
6	70	90	20	30	0,6667
7	50	100	50	50	1
8	90	100	10	10	1
9	30	90	60	70	0,8571
10	20	90	70	80	0,875
11	90	100	10	10	1
12	90	100	10	10	1
13	90	100	10	10	1

14	0	100	100	100	1
15	30	90	60	70	0,8571
16	80	90	10	20	0,5
17	60	70	10	40	0,25
18	90	100	10	10	1
19	70	90	20	30	0,6667
20	90	100	10	10	1
21	40	100	60	60	1
22	20	100	80	80	1
23	40	100	60	60	1

RATA

RATA 61,30434783 96,08695652 hasil N(Gain) 0,8988

Sumber : Olah data primer

Sampel dalam penelitian ini melibatkan 23 peserta didik kelas X2 SMAN 6 Malang yang memiliki latar belakang kemampuan belajar yang beragam. Uji keefektifan dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa, yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 61,3 menjadi 96,1 setelah siswa melakukan pembelajaran dengan menyimak hasil video animasi media pembelajaran berbasis Powtoon. Selain itu, data juga menunjukkan skor efektivitas rata-rata sebesar 0,8988 yang mendekati nilai maksimal. Ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan tidak hanya relevan tetapi juga berhasil diterapkan dengan baik. Keberhasilan pembelajaran ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti materi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar juga menjadi kunci utama keberhasilan. Namun, hasil ini juga perlu dievaluasi lebih lanjut untuk memastikan bahwa seluruh siswa mendapatkan manfaat yang maksimal. Bagi siswa yang masih memiliki kesulitan, perlu diberikan bimbingan tambahan untuk memastikan pemerataan hasil belajar. Secara keseluruhan, hasil ini memberikan gambaran positif tentang keefektifan proses pembelajaran dan potensi penerapan metode ini dalam konteks yang lebih luas.

Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan Roja et al. (2020) dalam penelitiannya tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Siswa”. Roja et al (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran powtoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua penelitian menyoroti bahwa media pembelajaran yang menarik, seperti Powtoon, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Peningkatan motivasi ini tercermin dalam hasil penelitian Roja et al.,

di mana sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi “sangat tinggi.” Di sisi lain, uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, terlihat dari perbedaan rata-rata nilai pre-test dan post-test (61,3 menjadi 96,1). Kedua penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya materi yang dirancang sesuai kebutuhan siswa, metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, dan peran guru sebagai fasilitator. Meski hasil rata-rata menunjukkan keberhasilan, adanya siswa yang membutuhkan perhatian khusus menjadi pengingat bahwa pendekatan personal masih diperlukan untuk memastikan semua siswa meraih hasil optimal. Dengan potensi penerapan yang lebih luas, baik media Powtoon maupun pendekatan lainnya dapat dikembangkan lebih lanjut, tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar tetapi juga untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan adaptif.

Selain itu, Hasil penelitian ini juga didukung penelitian lain yang dilakukan oleh Safitri et al. (2022) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Atmosfer Untuk Siswa Kelas VII SMP”. Penelitian tersebut berfokus pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran spesifik. Hasil penelitian Safitri et al. menyatakan bahwa Powtoon dapat digunakan untuk menyajikan materi yang relevan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, terutama dalam topik yang memerlukan visualisasi, seperti atmosfer. Kedua penelitian sama-sama menekankan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran sebagai upaya mendukung pendidikan yang inklusif, bermutu, dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Selain itu, temuan dari penelitian ini, yang menunjukkan efektivitas Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta motivasi belajar, juga memperkuat argumen bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan mengombinasikan elemen visual, audio, dan narasi, Powtoon mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman mereka. Oleh karena itu, kedua penelitian ini secara bersama-sama mendukung pentingnya pengembangan dan penerapan media inovatif seperti Powtoon dalam dunia pendidikan, guna mendorong hasil belajar yang lebih optimal.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi berdampak besar pada pendidikan, khususnya melalui media pembelajaran inovatif yang meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Teknologi

seperti Powtoon mendukung pembelajaran ekonomi di SMA dengan menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif. Penelitian dengan model ADDIE menunjukkan bahwa video animasi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pasar dan aktivitas ekonomi. Hasil validasi media memperoleh skor tinggi pada aspek materi, bahasa, dan kepraktisan, meski ada ruang perbaikan. Uji keefektifan melibatkan 23 siswa, menunjukkan rata-rata post-test 96,1, meningkat signifikan dari pre-test 61,3. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan konstruktif. Pendekatan ini juga mendukung Kurikulum Merdeka, yang berfokus pada pembelajaran inklusif dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Media pembelajaran berbasis video menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kebosanan, meningkatkan keterlibatan, dan mendukung pendidikan berkualitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini merupakan bagian dari upaya mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam bidang ekonomi. Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis menyampaikan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis memahami bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari kontribusi, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada dosen pembimbing, Dr. Sulistyo, M.Ak., dan Dr. Walipah, M.Pd., atas arahan, bimbingan, serta kritik konstruktif yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Dedikasi dan waktu yang mereka curahkan sangat berharga dalam menyempurnakan hasil penelitian ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tak henti-hentinya di setiap langkah penulis.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media inovatif, khususnya melalui penerapan Powtoon, untuk meningkatkan motivasi pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Malang. Penelitian ini diarahkan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pasar dan aktivitas ekonomi, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah atas. Media pembelajaran ini diharapkan mampu memotivasi siswa dan membantu mereka dalam memahami materi secara lebih efektif.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut yang telah mendukung penelitian ini:

1. Dr. Sudi Dul Aji, M.Si., selaku Rektor Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, atas fasilitas dan dukungan institusional yang diberikan.
2. Dr. Endah Andayani, S.Pd., M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, atas dukungan dan motivasi yang diberikan.
3. Dr. Riril Mardiana F., S.Pd., M.M., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, atas arahnya dalam mendukung penelitian ini.

Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan, baik dalam hal waktu, sumber daya, maupun metodologi yang digunakan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna memperbaiki penelitian ini di masa yang akan datang. Harapan penulis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata dalam pengembangan ilmu pengetahuan, pendidikan, serta menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya.

Sebagai penutup, penulis berharap karya ini dapat menginspirasi para pendidik, peneliti, dan pembaca untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran. Semoga sumbangsih kecil ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Amin, and Nia Noviani. "Tantangan dan solusi dalam perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, July 2, 2019. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927>.
- Ali, Mohammad. *Pendidikan untuk pembangunan nasional: menuju bangsa Indonesia yang mandiri dan berdaya saing tinggi*. Grasindo, 2009.
- Arrum, Aisyah Herlina, and Syifaul Fuada. "Penguatan Pembelajaran Daring Di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran

- Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR)." *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2021): 502–10. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (May 31, 2019): 586–95.
- CFP, Dr Agoes Parera, S. E. , S. H. , M. M. , M. H. , AAAIJ. *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Bumi Aksara, 2021.
- Ekonomi: - Jilid 2*. ESIS, n.d.
- Fardany, Maya Masitha, and Retno Mustika Dewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 8, no. 3 (September 3, 2020): 101–8. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>.
- Festiawan, Rifqi. "Belajar dan Pendekatan Pembelajaran," n.d.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 27, 2021): 2384–94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Haryadi, Rahman, Iwit Prihatin, Dwi Oktaviana, and Herminovita Herminovita. "Pengembangan Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 11, no. 1 (February 27, 2022): 11–23. <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i1.10339>.
- Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (December 3, 2023): 981–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- "Identifikasi Pengetahuan Teknologi Pendidikan Melalui Pelatihan ICT Berbasis Media Pembelajaran | Satwika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat," December 31, 2023. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/satwika/article/view/39000>.
- Inayah, Novi Rizka, R. Ati Sukmawati, and Rizki Amalia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Platform Powtoon pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung." *Computing and Education Technology Journal* 1, no. 0 (December 14, 2021): 1–10. <https://doi.org/10.20527/cetj.v1i0.4427>.

- Kotimah, Erlina Kusnul. "Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis *Powtoon* Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (February 29, 2024): 1–18. <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>.
- Lestari, Sri Rahayu, Andi Rahmat Saleh, and Muchtar Muchtar. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 3 (December 18, 2023): 399–407. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.800>.
- M.A, Prof Dr Muhammad Yaumi, M. Hum. *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Prenada Media, 2021.
- Manik, Hanter, Agustina C B Sihite, Farida Sianturi, Simon Panjaitan, and Agusmanto J B Hutauruk. "Tantangan Menjadi Guru Matematika dengan Kurikulum Merdeka Belajar di Masa Pandemi Omicron Covid-19." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (March 1, 2022): 328–32. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3048>.
- Maulani, Siska, Nisa Nuraisyah, Dini Zarina, Intan Velinda, and Ani Nur Aeni. "Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 2, no. 1 (January 24, 2022): 19–26. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>.
- M.Kom, Dr Asrul Huda, S. Kom, Drs Almasri MT, Dra Nelda Azhar M.Pd, Dr Rizky Ema Wulansari M.Pd.T, Akrimullah Mubai M.Pd.T S. Pd, Rizki Hardian Sakti M.Pd.T S. Pd, and Firdaus S.Pd. *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. UNP PRESS, 2020.
- M.Kom.,CEH.,CCNA, Rometdo Muzawi. *Mengenal Google Chrome Lebih Dekat*. Serasi Media Teknologi, 2024.
- M.Pd, Cecep Kustandi, and Dr Daddy Darmawan M.Si. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020.
- M.Pd, Dr Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, 2023.
- M.Pd, Dr Syarifuddin, and Eka Dewi Utari M.Pd. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing, 2022.
- M.Phil, Gede Agus Siswadi, S. Pd , M. Pd. *Mengungkap Filsafat Pendidikan di Balik Kurikulum Merdeka*. Nilacakra Publishing House, 2024.
- M.Si, Dr I. Gusti Ketut Purnaya, S. E. , S. H., and Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional. *Ekonomi dan Bisnis*. Penerbit Andi, n.d.

- Murtadlo, Muhammad Khafidz Akhsin, Muhammad Khasib Amin Murtadlo, Raharjo, and Ibnu Hajar. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powtoon Dalam Meningkatkan Pemahaman Pembagian Kadar Wajib Zakat Binatang Ternak Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas X." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (December 4, 2023): 3457–65. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5353>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and sayidiman sayidiman. *Media Pembelajaran*. Vol. 1. Makassar: Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022. <https://eprints.unm.ac.id/25438/>.
- Putri, Ervina Febriani. "Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (June 4, 2021): 198–205. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.34339>.
- Rahayu, T. Puji. *Pelaku Kegiatan Ekonomi*. Alprin, 2020.
- Rajagukguk, Kiki Pratama, Renni Ramadhani Lubis, Jihan Kirana, and Novi Sri Rahayu. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (April 30, 2021): 14–22.
- Rohenan, Rohenan. "Pemanfaatan Media Powtoon untuk Meningkatkan Semangat dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Tebo." *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 1, no. 1 (July 23, 2021): 46–53. <https://doi.org/10.51878/action.v1i1.348>.
- Rohman, M. Ghofar, and Purnomo Hadi Susilo. "Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda." *Reforma : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2019): 173–77. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>.
- Roja, Lisa Afri, Sakdanur Nas, and Gimin Gimin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa." *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi* 6, no. 2 (December 31, 2022): 110–18. <https://doi.org/10.31851/neraca.v6i2.8720>.
- Sholahuddin, H. Muhammad. *Kamus Istilah Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*. Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Sholikhati, Nur Indah, and Nia Astuti. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Powtoon." *Engagement: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (April 14, 2023): 78–84. <https://doi.org/10.58355/engagement.v2i2.26>.

- Susanti, Aty, and Udin Syaefuddin Sa'ud. "Efektivitas Pengelolaan Pengembangan Profesionalitas Guru." *Jurnal Administrasi Pendidikan* 13, no. 2 (2016). <https://doi.org/10.17509/jap.v23i2.5632>.
- Susilo, Agus Agus. "Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 2 (July 30, 2020): 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>.
- Syukria, Alfi. "Potensi Pasar Tradisional Dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat." *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, June 30, 2023, 306–11. <https://doi.org/10.37034/infeb.v5i2.221>.
- Titin, Violita. "Analisis Pembelajaran Sejarah Dengan Model Problem Based Learning Siswa Kelas XI SMA Indonesia Muda Sungai Raya." Diploma, IKIP PGRI Pontianak, 2022. <http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1018/>.
- Triwiyanto, Teguh. *Pengantar Pendidikan*. Bumi Aksara, 2021.
- "View of Pentingnya Pemerhatian Sarana dan Prasarana Bagi Pendidikan di Sekolah yang Terpencil." Accessed April 27, 2024. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/76/74>.
- Windiani, Astina, Abdul Halim, Chintia Nurul Noviyanti, Nisrina Salsabila, and Putri Ameylia. "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Anak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *International Journal of Education, Conseling and Multidicipline (IJEDUCA)* 1, no. 2 (September 6, 2024). <https://multieducatif.org/index.php/ijeduca/article/view/64>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yasin, Muhammad, Fathimah Kelrey, M. Abdul Ghony, M. Syaiful, Perdy Karuru, Anna Pertiwi, Ayuliamita Abadi, Welly Ardiansyah, Theresyam Kabanga', and Nurul Aryanti. *Media Pembelajaran Inovatif: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.