
PELATIHAN PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA

Rachel¹, Risaldi², Sri Rahayu³, Reni Fatmawati⁴

^{1,2} Universitas Kristen Indonesia Toraja

^{3,4} Universitas Cokroaminoto Palopo

rachel@ukitoraja.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberikan keterampilan serta wawasan kepada mahasiswa dalam membuat media pembelajaran sederhana dan menarik sesuai dengan tema pelajaran di kampus dengan menggunakan aplikasi Powtoon, Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini, mahasiswa bisa memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yakni pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan secara daring dengan subjek sasaran yakni mahasiswa dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang. Tahapan kegiatan ini yaitu sosialisasi, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan yaitu mahasiswa sedikit kesulitan menggunakan aplikasi powtoon karena belum terbiasa. Meskipun begitu mereka bisa mengoperasikan powtoon dengan baik. Mereka menyadari bahwa membuat media dengan powtoon begitu menarik dan mereka semua merasa senang dengan kesempatan yang diberikan untuk mengikuti pelatihan ini. Kesimpulannya yakni kegiatan Pelatihan pemanfaatan PowToon sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa. Kegiatan ini memunculkan pengetahuan yang baru bagi mahasiswa tentang bagaimana caranya memanfaatkan perkembangan teknologi. Dengan arti lain, kegiatan ini dapat membantu mahasiswa dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi web powtoon untuk proses pembelajaran.

Keyword: Powtoon, Model Pembelajaran, Teknologi

ABSTRACT

The purpose of this Community Service (PKM) activity is to provide skills and insights to students in making simple and interesting learning media in accordance with the theme of lessons on campus using the Powtoon application, so that with this learning media, students can take advantage of technological advances in learning. The method used in this activity is training and mentoring which is carried out online with the target subject, namely students of Indonesian Christian University Toraja Study Program, English, semester 4 of the 2023 academic year with a total of 10 participants. The stages of this activity are socialization, implementation, and evaluation. The result of the implementation of training and mentoring activities is that students have little difficulty using the powtoon application because they are not used to it. Even so, they can operate powtoons well. They realized that creating media with Powtoon was so interesting and they were all happy with the opportunity given to take part in this training. The conclusion is the Training on the use of PowToon as a learning medium for English study program students in 2023" Students at campus 2 UKI Toraja have high enthusiasm for the PKM program that we do. This activity raises new knowledge for students about how to take advantage of technological. In other words, this activity can help students take advantage of the use of the Powtoon web application for the learning process.

Keyword: PowToon, learning style, technology

1. PENDAHULUAN

Program pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan membantu memecahkan masalah yang ada dalam kelompok masyarakat (Sampelolo, Lura, et al., 2022). Untuk membangkitkan kreatifitas mahasiswa tim PKM di bentuk oleh

mahasiswa semester 4 tahun ajaran 2023 untuk belajar bersama dan membagikan pengetahuan baru kepada mahasiswa universitas Kristen Indonesia toraja di kampus 2 yang berlokasi di kakondongan. terutama dalam bidang Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence).

Universitas Kristen Indonesia toraja merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang besar yang populer di toraja yang berdiri sejak tahun 1967, uki toraja memiliki 5 fakultas (FKIP, Manajemen, Teknik, Teologi, dan Agroteknologi) dan 33 program study. Dalam kegiatan ini kami melakukan kegiatan Pelatihan pemanfaatan powtoon sebagai media pembelajaran secara langsung pada prodi pendidikan Bahasa ingris semester 4 tahun ajaran 2023.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi semua sektor, termasuk dunia pendidikan (Sayed Fachrurrazi, Muhammad, 2022). Pemanfaatan teknologi terutama dalam proses pembelajaran, merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan prestasi siswa (Sampelolo, Tandil Kombong, et al., 2022). Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengetahuan produktif dan kolaboratif, para peneliti dari seluruh dunia sudah menjelajahi program pembelajaran yang didukung oleh teknologi baru (Rheinata et al., 2022).

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan (Nur'ainulMiftahul Huda, Yudhi, 2022). Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif untuk mendorong peserta didik agar dapat belajar secara optimal baik belajar secara mandiri maupun pembelajaran didalam kelas (Hutabarat, 2022).

Perkembangan teknologi mengubah tugas guru dan dosen yang bertugas menyampaikan materi dalam pelajaran menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam belajar (Sari & Manurung, 2021). Salah satu mata pelajaran seperti bahasa ingris merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada mahasiswa dan mahasiswa diharapkan mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplemetasikan keterampilan berbahasa seperti reading, speaking, writing, listening, dan grammar (Langgawan & Octantia, 2021).

Namun kenyataannya, proses pembelajaran belum terlaksana dengan efektif dan efisien. Siswa lebih mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik (Kusrini et al., 2022). Sesuai dengan fakta yang ada di perkuliahan mahasiswa uki toraja media pembelajaran yang di lakukan di kelas masih tergolong sangat manual dan dosen yang masih banyak menggunakan system ceramah.

Ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah Software animasi powtoon (Hartatik et al., 2022). Powtoon merupakan aplikasi web

online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana (Nor Laila Fatmawati, 2021). Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat Powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan.

Untuk itu pemanfaatan powtoon merupakan solusi terbaik karena powtoon memiliki Penggunaan fitur yang sangat mudah ini dapat memberikan keuntungan, baik kepada peserta didik hingga tenaga pengajar karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif (Patintingan & Lolotandung, 2021). Media yang memiliki unsur citra dan suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat retensi (memori dan memori) siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video.

Solusi ini diterapkan karena dapat membangkitkan proses berpikir terhadap mata pelajaran yang sedang dilakukan, sehingga dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang aktif (Patintingan & Lolotandung, 2021). Penggunaan media pembelajaran animasi powtoon ini berdasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putri, 2021) yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan powtoon layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Inggris pada mahasiswa. Berdasarkan uraian penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk memberikan pelatihan animasi Powtoon kepada mahasiswa semester 4 prodi pendidikan Bahasa Inggris di universitas Kristen Indonesia Toraja tahun ajaran 2023.

2. METODE

Metode merupakan langkah atau cara yang digunakan untuk menjalankan suatu kegiatan (Luh et al., 2022). Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut (Putu et al., 2022) Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu pemikiran, atau pun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, dan akurat mengenai sifat-sifat, fakta-fakta serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Rachel Rachel, Sushy Teko Patanduk, 2021). Subjek dari kegiatan ini adalah mahasiswa prodi Bahasa Inggris, universitas Kristen uki toraja, semester 4 tahun ajaran 2023.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan Di kakondongan kampus 2 universitas Kristen Indonesia Toraja selama 3 hari berturut-turut dimulai tanggal 29 Mei sampai 1 Juni 2023. Subyek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi pendidikan Bahasa Inggris universitas Kristen Indonesia Toraja semester 4 sebanyak 20 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dan wawancara. Pedoman wawancara dipakai sebagai acuan agar didapatkan data/informasi tertentu tentang keadaan responden dengan jawab sepihak. Wawancara dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa.

Adapun prosedur yang dilakukan dalam melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, yaitu yaitu: 1). Sosialisasi, Hal ini dilakukan dengan mencermati masalah-masalah yang muncul, dan solusi apa yang mungkin dapat mengatasinya. 2). Implementasi, memaparkan materi terkait media media pembelajaran dan pengaplikasian secara langsung. 3). Evaluation. Tahap evaluasi merupakan tindak lanjut dari implementasi yang dilakukan. Evaluasi dilakukan berdasarkan tujuan pengembangan produk yang telah ditetapkan dan hasil dari implementasi yang dilakukan. Dalam evaluasi ini kami melakukan analisis terhadap hasil kegiatan.

Metode pelaksanaan kegiatan PKM terbagi menjadi beberapa kegiatan, diantaranya:

Metode pemaparan materi, yakni memberikan tutorial secara lengkap dan terstruktur terkait cara menggunakan aplikasi powtoon animation kepada mahasiswa.

Metode Praktek, yakni memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan praktek secara langsung terkait perancangan video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi powtoon animation.

Metode pendampingan terstruktur, yakni memberikan pendampingan secara berkala mulai dari kegiatan praktek secara langsung, serta kegiatan praktek mandiri.

3. Hasil dan pembahasan

Terwujudnya kegiatan ini merupakan upaya untuk melaksanakan program Pengabdian Kepada Masyarakat (Nuraini Sri Bina, Rahmi Ramadhani, 2022). Pelatihan aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran ini merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kalangan mahasiswa universitas Kristen Indonesia toraja khususnya prodi Bahasa Inggris sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Salah satu upaya yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan ini dengan memberikan pelatihan secara langsung kepada mahasiswa.

Penelitian ini mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada pembelajaran di kelas. Potensi yang dimiliki memiliki sarana yang mumpuni untuk mengembangkan media berupa video, sebab kampus universitas Kristen Indonesia Toraja memiliki beberapa fasilitas seperti jaringan internet, proyektor, dan speaker.

Powtoon merupakan perangkat video animasi berbasis online yang penggunaannya cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru maupun siswa didik dalam memudahkan pembelajaran dan layak digunakan (Syailin Nichla Choirin Attalina, Abdullah Efendi, 2023).

Aplikasi ini sangat mudah digunakan karena fitur-fiturnya juga mudah untuk dipelajari. Aplikasi Powtoon menyediakan fitur-fitur yang menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar. PowToon adalah alat yang sangat mudah digunakan dan menawarkan pilihan untuk memulai dari awal atau menyesuaikan template yang sudah jadi (Swardana & Rohman, 2023). Area Dasbor adalah di mana semua pekerjaan Anda akan disimpan. Pilihan latar belakang disediakan

Hari pertama, sosialisasi

Sosialisasi ini dilakukan untuk mengenalkan aplikasi powtoon kepada mahasiswa dan mengobservasi sejauh mana pengetahuan mahasiswa terhadap perkembangan teknologi dalam ruang lingkup pendidikan (Sholikhati & Astuti, 2023). Hasilnya Dari 20 peserta, hanya 4 orang yang menyatakan pernah membuat media pembelajaran powtoon sedangkan 16 orang dari peserta menyatakan tidak pernah membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon. Sehingga antusias peserta ketika mengikuti kegiatan sangat terlihat dengan jelas. Sebagian besar media pembelajaran online yang sering mereka gunakan selama pembelajaran daring berupa PPT, Video pembelajaran, media visual. Berdasarkan pendapat salah satu peserta pelatihan adalah sebagai berikut: “peserta didik sangat termotivasi dengan adanya media-media pembelajaran yang menarik dan lucu biasanya dalam bentuk kartun”. Mereka juga lebih tertarik belajar jika dosen menggabungkan beberapa media pembelajaran Sehingga, tidak membosankan. Sebaliknya, mahasiswa juga merasa jika harus menggunakan aplikasi Zoom sepanjang waktu karena banyak menghabiskan paket internet. Adanya motivasi belajar pada siswa menjadikan siswa tersebut lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal (Umi, 2022). Berikut ini dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Pelatihan pemanfaatan powtoon sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa uki toraja, prodi pendidikan Bahasa ingris tahun ajaran 2023 di kampus 2 kakondongan adalah sebagai berikut:



Gambar 01: Pelatihan pemanfaatan PowToon sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa prodi Bahasa ingris di tahun 2023. Dok. Tim PKM

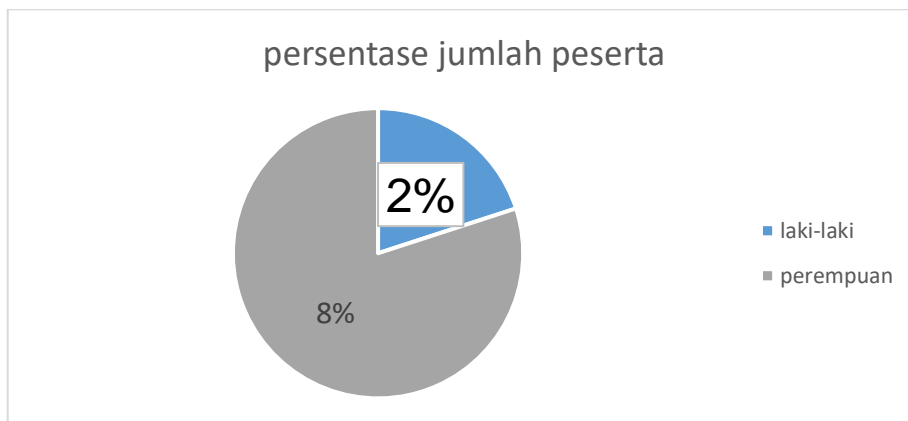
a) Hari kedua , implementasi

Pada tahap ini, peserta yang hadir di jabarkan materi tentang aplikasi web powtoon dan di pandu untuk membuka halaman website powtoon di internet, kemudian setelah itu tim membantu peserta untuk sing up menggunakan email masing-masing peserta. Setelah semua peserta bisa mengakses aplikasi powtoon tim memandu peserta untuk memilih sebuah templates yang mereka inginkan.

Selanjutnya peserta yang hadir di minta untuk membuat sebuah video persentase yang menarik. Kemudian peserta mulai membuat sebuah video persentase secara mandiri, tetapi tim PKM terus memberikan arahan kepada peserta yang belum memahami sepenuhnya cara-cara menggunakan aplikasi web powtoon. Berikut ini adalah dokumentasi hari ke 2 dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Pelatihan pemanfaatan powtoon sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa uki toraja, prodi pendidikan Bahasa ingris tahun ajaran 2023 di kampus 2 kakondongan.



Gambar 02: Pelatihan pemanfaatan PowToon sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa prodi Bahasa ingris di tahun 2023. Dok. Tim PKM



Peserta yang hadir pada kegiatan ini dapat dilihat dari diagram di atas, dapat kita ketahui bahwa proses kegiatan Pelatihan pemanfaatan PowToon sebagai media pembelajaran

bagi mahasiswa prodi Bahasa Inggris di kampus 2 Uki Toraja yang berlokasi di Kakondongan. Peserta mahasiswa laki-laki lebih sedikit dibanding peserta mahasiswa perempuan. Diagram di atas menunjukkan bahwa mereka sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan ini.

b) Hari ke tiga, evaluasi

Tahap terakhir dalam program kegiatan ini yaitu tahap evaluasi. Dalam tahapan ini Tim PKM melakukan evaluasi terhadap kuantitas dan kualitas yang dihasilkan dari kegiatan yang sudah dilakukan. Hasil dari kegiatan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di Kakondongan, kampus 2 Uki Toraja adalah yang pertama mahasiswa kesulitan menggunakan aplikasi Powtoon karena terbiasa menggunakan cara yang manual, yang kedua adanya kesulitan dalam mengakses sambungan jaringan WiFi yang ada di kampus menjadi kendala yang sangat besar bagi mahasiswa yang ingin memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun begitu mahasiswa sangat antusias untuk mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi web Powtoon, mahasiswa sangat aktif bertanya dan ingin mencoba hal yang baru.

Tim merangkum keseluruhan respon dari setiap anak dan tim mendapat hasil sebagai berikut:

1. Semua peserta merasa senang dan antusias selama mengikuti pelatihan.
2. Mahasiswa sangat aktif bertanya dan ingin mencoba hal yang baru
3. Hampir semua mahasiswa berpendapat bahwa aplikasi Powtoon sangat baik dalam pembuatan sebuah video animasi dan video presentasi
4. Beberapa peserta di awal kesulitan untuk menyusun elemen-elemen animasi tetapi tim terus membantu hingga selesai.
5. Semua peserta mengatakan bahwa mulai sekarang mereka akan selalu memakai aplikasi Powtoon untuk membuat video animasi dan video presentasi

Berdasarkan hasil kegiatan sebagaimana yang telah diungkapkan, kegiatan Pelatihan pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa prodi Bahasa Inggris, tim berpendapat bahwa seluruh peserta menerima pengimplementasian aplikasi Powtoon dalam proses pembelajaran. Dengan terlaksananya kegiatan PKM ini kami selaku tim mengharapkan kegiatan ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa, serta dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran kedepannya. Berikut ini adalah dokumentasi hari ke 3 dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Pelatihan pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Uki Toraja, prodi pendidikan Bahasa Inggris tahun ajaran 2023 di kampus 2 Kakondongan



Gambar 03: Pelatihan pemanfaatan PowToon sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa prodi Bahasa Inggris di tahun 2023. Dok. Tim PKM

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil PkM yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa telah mampu mengoperasikan Powtoon dengan baik. Mereka percaya diri untuk dapat membuat media pembelajaran dengan Powtoon; mereka menyadari bahwa membuat media dengan Powtoon begitu menarik dan mereka semua merasa senang dengan kesempatan yang diberikan untuk mengikuti pelatihan ini.

REFERENSI

- Hartatik, S., Mariati, P., & Nafiah, N. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon bagi Guru Sekolah Dasar di Magetan. *Jurnal Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2021*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.33086/snpm.v1i1.773>
- Hutabarat, N. M. (2022). Penggunaan aplikasi edit video dalam materi seni musik pada pembelajaran secara daring. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 81–90.
- Kusrini, N., Trisna, I. N., & Ikhtiarti, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Powtoon Kepada Guru Bahasa Prancis Se-Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 108–121. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i1.2957>
- Langgawan, M. G., & Octantia, H. (2021). Analisis Dan Perancangan Aplikasi e-learning Berbasis

- Gamification. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(3), 571–578.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.202184368>
- Luh, Sri, A., Saputra, P. S., Gitakarma, M. S., Informasi, T., Teknik, F., Sakti, U. P., Rekayasa, T., Elektronika, S., & Ganesha, U. P. (2022). Peran Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains*, 1(1), 15–21.
- Nor Laila Fatmawati, institut agama islam negeri surakarta. (2021). Development of Powtoon Animated Videos as English Learning Media for Elementary School Students during the Pandemic. *Jurnal Alternatif Pemikiran Kependidikan*, 26(1), 65–77.
- Nur'ainulMiftahul Huda, Yudhi, F. F. (2022). PelatihanPengoptimalanPembuatanMedia PembelajaranMenggunakanAplikasi Powtoon. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 1–6.
- Nuraini Sri Bina, Rahmi Ramadhani, dan H. I. H. (2022). Digitalisasi Pembelajaran Bermakna Melalui Perancangan Video Animasi Berbasis Powtoon Animation Bagi Guru Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4), 2615–2628.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/8889>
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/download/8889/pdf>
- Patinting, M. L., & Lolotandung, R. (2021). Analysis of Vak Student Learning Style Pgsd Uki Toraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 10(1), 95–100.
<https://doi.org/10.26618/exposure.v10i1.4510>
- Putri, E. F. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205.
- Putu, N., Dian, M., Wayan, N., Sulianingsih, W., & Eka, N. P. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan, Prospek I*, 25–31.
- Rachel Rachel, Sushy Teko Patanduk, dan A. C. R. (2021). Students' Need Analysis on Methods Used By Lecturers in Teaching English For Management Studies. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 292–297.
<https://ethicallingua.org/25409190/article/view/282>
<https://ethicallingua.org/25409190/article/download/282/135>
- Rheinata, S., Putri, R., Chusni, M. M., Jurnal, J., & Sains, P. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis

- teknologi Artificial Intelligence dalam. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, 2, 192–198.
- Sampelolo, R., Lura, H., Mangolo, Y., & Sampeasang, A. K. (2022). Tana Toraja Resona : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat tujuan yang mulia , salah satunya adalah membantu memecahkan masalah yang ada dalam. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 219–230.
- Sampelolo, R., Tandi Kombong, M., Indonesia Toraja, K., & Toraja Sulawesi Selatan, T. (2022). The Future of English Language Teaching and Learning Through “Merdeka Belajar-Kampus Merdeka” (Mbkm): a Systematic Review. *Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(1), 41–46. www.google.co.id
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III Sdn Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015–1024. <https://scholar.google.com/citations?user=-ovuGpYAAAAJ&hl=id&oi=ao>
- Sayed Fachrurrazi, Muhammad, R. P. P. (2022). Pelatihan Video Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan PowToon Dan Screencastify. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1–23.
- Sholikhati, N. I., & Astuti, N. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Powtoon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 78–84.
- Swardana, M., & Rohman, Y. L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media PowToon Terhadap Kemampuan Membaca Kanji Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 9(1).
- Syailin Nichla Choirin Attalina, Abdullah Efendi, N. A. F. (2023). Pelatihan Digital Interaktif Berbasis PowToon Dalam Pembelajaran Tematik Di SDN 3 Menganti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 6(April), 21–25.
- Umi, K. (2022). Pengenalan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Kepada Para Remaja. *Jurnal Universitas Bina Darma*. [http://eprints.binadarma.ac.id/15964/%0Ahttp://eprints.binadarma.ac.id/15964/1/USAS METODOLOGI PENELITIAN Ummi Kalsum.pdf](http://eprints.binadarma.ac.id/15964/%0Ahttp://eprints.binadarma.ac.id/15964/1/USAS%20METODOLOGI%20PENELITIAN%20Ummi%20Kalsum.pdf)