

Pengaruh Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Membaca Puisi Siswa Kelas 4 SDN 3 Dermolo Jepara

Wahyu Viky Dwi Indrawan¹, Muhammad Misbahul Munir², Dwiana Asih Wiranti³

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jepara, Indonesia

Email: 211330000812@unisnu.ac.id¹, misbahulmunir@unisnu.ac.id², wiranti@unisnu.ac.id³

Info Artikel	<i>Abstract</i>
<p>Keywords:</p> <p><i>Poetry Reading Ability, Powtoon Media, Indonesian Language Learning, Elementary School</i></p>	<p><i>This study aims to analyze the effect of using powtoon media on the poetry reading ability of fourth-grade students at SDN 3 Dermolo Jepara. The main problem underlying this study is the low level of students' poetry reading skills, indicated by limited mastery of pronunciation, intonation, expression, pauses, and appreciation, resulting from monotonous instruction and minimal use of interactive media. The study employed a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design. The research subjects consisted of 24 fourth-grade students. Data were collected using a poetry reading performance rubric. Data analysis was carried out using descriptive statistics, Paired Sample T-test, and simple regression. The results showed that the mean pretest score was 68.54 and increased to 82.63 in the posttest. The hypothesis test yielded a significance value of 0,000, indicating a significant effect of powtoon media on students' poetry reading ability. Powtoon media helps students understand reading techniques and is effective as an alternative learning medium for Indonesian language instruction in elementary schools.</i></p>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap kemampuan membaca puisi siswa kelas 4 SDN 3 Dermolo Jepara. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca puisi siswa yang ditandai oleh kurangnya penguasaan lafal, intonasi, ekspresi, jeda, serta penghayatan akibat pembelajaran yang bersifat monoton dan minim pemanfaatan media interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 24 siswa kelas 4. Instrumen pengumpulan data berupa rubrik praktik membaca puisi. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif, uji *Paired Sample T-test*, dan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,54 dan meningkat menjadi 82,63 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang menandakan adanya pengaruh signifikan penggunaan media *powtoon* terhadap kemampuan membaca puisi siswa. Media *powtoon* membantu siswa memahami teknik pembacaan dan efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

© 2026 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran yang esensial dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran berfungsi tidak sekadar sebagai alat bantu, melainkan juga untuk memperjelas materi sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan lebih baik (Barokah & Lestari, 2020). Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk alat, metode, dan teknik yang dirancang untuk mentransfer pengetahuan secara sistematis dan efektif dari guru kepada siswa (Pulungan & Rakhmawati, 2022). Pemilihan dan penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan minat belajar, mendorong motivasi, serta Suasana belajar dapat berlangsung secara lebih aktif dengan kondisi yang menyenangkan bagi peserta didik (Widiyanti & Ansori, 2020).

Ketepatan dalam menentukan media pembelajaran dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung monoton sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Tuntutan terhadap pengembangan media pembelajaran yang selaras dengan kemajuan zaman serta karakteristik peserta didik semakin penting (Shabrina et al., 2025). Seiring dengan berkembangnya TIK memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung media pembelajaran yang inovatif dan efektif (Nurfadhillah et al., 2021). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Teknologi ini mencakup berbagai perangkat keras dan lunak, sehingga dalam penyampaian informasi menjadi lebih efisien (Aulia et al., 2024).

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran membantu meningkatkan efektivitas pengelolaan lembaga pendidikan, baik pada tingkat kebijakan umum maupun dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Denny et al., 2023). *Powtoon* menjadi salah satu media digital yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa. Aplikasi berbasis web tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berbagai fitur yang tersedia memungkinkan pembuatan presentasi dan video animasi secara mudah serta mampu menarik perhatian peserta didik (Anggita, 2020). *Powtoon* memungkinkan guru untuk membuat konten yang diferensiasi, dengan menyesuaikan tingkat kesulitan, kecepatan, dan gaya penyajian untuk memenuhi kebutuhan beragam siswa dalam kelas. *Powtoon* dapat meningkatkan kreativitas

siswa dalam membuat video animasi (Norma et al., 2024).

Salah satu kelebihan media *powtoon* yaitu mudah digunakan sehingga tidak memerlukan proses yang rumit dalam penerapannya (Agustina et al., 2025). *Powtoon* dikategorikan sebagai presentasi audio visual, menyajikan animasi alternatif, gambar, suara, bunyi, dan musik. Fitur tersebut dapat membantu guru membuat pembelajaran bahasa Indonesia lebih menarik dan menyenangkan. *Powtoon* juga mendukung guru dalam merancang proses pembelajaran secara lebih kreatif (Chairi et al., 2023). Penggunaan *powtoon* memungkinkan penyajian materi secara interaktif dengan video berdurasi singkat. Situasi pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak mudah mengalami kejenuhan saat kegiatan belajar berlangsung (Rahmawati, 2022).

Penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar (Zuhria, 2025). Media *powtoon* memungkinkan penyampaian materi melalui video animasi yang menarik dan interaktif. Penggunaan media tersebut membantu meningkatkan motivasi belajar sekaligus keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Hasibuan, 2023). Media ini sangat sesuai untuk pembelajaran puisi karena puisi membutuhkan imajinasi, ekspresi, serta pemahaman yang kuat terhadap bahasa dan makna (Rizqillah & Hanindita, 2025).

Temuan penelitian oleh Samosa et al. (2021) menunjukkan bahwa media *powtoon* berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam membaca serta memahami teks sastra, termasuk puisi, melalui visualisasi yang mendukung daya serap dan fokus siswa. Penelitian Resmol & Leasa (2022) mengungkapkan bahwa penerapan *powtoon* dalam model pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Media *powtoon* juga memiliki sifat yang fleksibel dan mudah digunakan oleh guru untuk merancang pembelajaran yang memuat nilai edukatif maupun keagamaan, sehingga sangat mendukung penguatan pendidikan karakter (Dora Wijayati et al., 2022). Penggunaan *powtoon* juga mendorong kreativitas siswa dalam membuat konten visual seperti komik atau animasi cerita yang berakar dari teks sastra, sebagaimana ditunjukkan oleh (Zamora et al., 2021). Media ini diharapkan membantu pendidik merancang materi pelajaran yang lebih menarik dan kreatif (Darmawan et al., 2024).

Pemanfaatan *powtoon* juga dipandang sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi (Rizqillah & Hanindita, 2025).

Penggunaan *powtoon* dalam pembelajaran telah banyak diterapkan pada berbagai penelitian. Sebagian besar penelitian tersebut masih memanfaatkan *powtoon* sebagai media penyampaian materi secara umum tanpa menekankan pada keterampilan membaca puisi secara spesifik. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan *powtoon* yang dirancang secara khusus untuk melatih kemampuan membaca puisi siswa. Media *powtoon* yang digunakan tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga memuat contoh pembacaan puisi, panduan lafal, intonasi, tempo, serta ekspresi yang sesuai. *Powtoon* dalam penelitian ini berfungsi sebagai media demonstratif yang membantu siswa memahami isi puisi sekaligus meniru cara membaca puisi yang benar. Pendekatan tersebut diharapkan memberikan kontribusi berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada motivasi belajar atau keterampilan membaca secara umum.

Puisi termasuk karya sastra yang digunakan penyair untuk menyampaikan gagasan melalui bahasa imajinatif dan pilihan kata yang indah. Penggunaan diksi dalam puisi mempertimbangkan unsur keindahan serta kedalaman makna agar pesan puisi dapat diterima dengan jelas oleh pendengar (Noer et al., 2022). Pembelajaran membaca puisi memiliki peran penting bagi siswa karena materi ini dipelajari tidak hanya di sekolah dasar, tetapi juga pada jenjang pendidikan selanjutnya (Khairunnisa et al., 2024). Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca puisi secara baik, seperti kurang menghayati isi puisi, pelafalan yang belum tepat, serta tempo yang tidak sesuai. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *powtoon* dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi kendala tersebut (Ranida, 2024).

Penggunaan media *powtoon* memungkinkan penyampaian materi puisi secara menarik dan interaktif. Kondisi tersebut berpengaruh pada meningkatnya minat serta pemahaman siswa terhadap puisi (Agustina & Muhsinin, 2025). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan media animasi pada pembelajaran puisi terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Pelatihan pemanfaatan *powtoon* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi guru juga telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran puisi di sekolah (Devi et al., 2020). Penerapan teknologi pada pembelajaran puisi dapat menunjang

perkembangan kemampuan membaca dan memahami puisi dengan lebih baik (Umarella & Johansz, 2023).

Observasi yang dilakukan peneliti di kelas 4 SDN 3 Dermolo Jepara, terungkap bahwa peserta didik mengalami kesulitan membaca, khususnya materi membaca puisi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata 68,04%. Hasil belajar siswa belum mencapai tingkat optimal. Penyebab kondisi tersebut berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik masih belum maksimal dan hanya memanfaatkan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai bahan ajar, sehingga siswa kurang termotivasi untuk membaca dan memahami puisi secara mendalam. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan pemahaman terhadap unsur-unsur puisi seperti diksi, rima dan makna.

Peneliti memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *powtoon*, sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi puisi guna mengatasi permasalahan tersebut. Pemilihan media *powtoon* dalam penelitian ini didasarkan pada keunggulannya sebagai media pembelajaran berbasis animasi yang mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik (Rizqillah & Hanindita, 2025). Penyajian materi yang menarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya membaca puisi, memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan pemahaman siswa terhadap isi puisi (Fika, 2022).

Materi yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada membaca puisi sesuai dengan kurikulum kelas 4 Sekolah Dasar. Indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran mencakup: (1) kemampuan siswa dalam membaca puisi dengan lafal dan intonasi yang tepat, (2) kemampuan mengidentifikasi makna yang terkandung dalam puisi, (3) keterampilan dalam menyampaikan kembali isi puisi secara lisan atau tertulis, serta (4) peningkatan minat siswa terhadap kegiatan membaca puisi. Keempat dasar tersebut merupakan indikator yang digunakan dalam penelitian (Ismawati et al., 2022).

Penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian Muin et al. (2022) yang bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar (2022), Temuan hasil penelitian adalah penggunaan *powtoon* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Nilai t hitung sebesar 20,142 lebih besar dibandingkan t

tabel 1,68709. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar. Perbedaan fokus penelitian ini adalah minat belajar, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menekankan kemampuan membaca puisi.

Penelitian berikutnya adalah yang dilakukan oleh (Widiantara & Halidu, 2024), penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas media *powtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SD. Temuan hasil penelitian adalah penggunaan media *powtoon* interaktif mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa secara signifikan, dengan nilai t_{hitung} sebesar $23.065 > t_{tabel}$ 1.680. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini sama-sama meneliti keterampilan membaca dan penggunaan media *powtoon*. Perbedaan fokus penelitian ini yaitu, penelitian ini dilakukan di kelas IV dan membahas keterampilan membaca secara umum, bukan khusus pada puisi.

Penelitian selanjutnya adalah yang dilakukan Tiwow et al., (2022), penelitian ini memiliki tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar serta interaksi antara media dan minat belajar. Temuan hasil penelitian adalah peserta didik yang belajar menggunakan *powtoon* memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini sama-sama meneliti keterampilan membaca dan penggunaan media *powtoon*. Perbedaan fokus penelitian ini yaitu, fokus pada hasil belajar secara umum dan aspek minat belajar, bukan secara spesifik pada kemampuan membaca puisi. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *powtoon* sangat relevan untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sejalan dengan uraian di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media *powtoon* terhadap kemampuan membaca puisi siswa kelas 4 SDN 3 Dermolo Jepara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen yang menerapkan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022), desain *One Group Pretest-Posttest* termasuk desain sederhana yang digunakan ketika penelitian hanya melibatkan satu kelompok subjek. Pengukuran dilakukan sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Metode

tersebut dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu rombongan belajar yang akan diteliti. Metode eksperimen termasuk pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap variabel tertentu dalam situasi yang dikendalikan (Latief & Others, 2020).

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*. Desain tersebut melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembandingan atau kontrol. Kelompok tersebut diberikan tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) (Sugiyono, 2022). Desain penelitian tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Sumber: (Ristiana & Widiyono, 2024)

Keterangan:

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan menggunakan media *powtoon*

O_2 = Nilai *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Pelaksanaan desain *One Group Pretest-Posttest* dimulai dengan pemberian tes awal sebelum perlakuan dilakukan (*pretest*) untuk mengukur kemampuan membaca puisi. Perlakuan kemudian diberikan melalui penerapan media *powtoon* dalam proses pembelajaran membaca puisi. Tes akhir (*posttest*) dilaksanakan untuk mengukur kemampuan membaca puisi setelah penerapan media *powtoon*. Instrumen rubrik praktik kemampuan membaca puisi telah melalui proses validasi oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan hasil bahwa instrumen tersebut dinyatakan layak digunakan untuk mengukur kemampuan membaca puisi siswa.

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Dermolo Jepara. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 3 Dermolo Jepara yang berjumlah 24 siswa. Penelitian menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu metode penentuan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel karena jumlahnya terbatas dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan (Suriani & Jailani, 2023). Sampel penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV SDN 3 Dermolo karena pada tingkat tersebut hanya terdapat satu rombongan belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen rubrik

praktik dalam bentuk *checklist* kinerja. Analisis data yang digunakan meliputi statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif bertujuan menggambarkan hasil *pretest* dan *posttest*, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji *linearitas*, dan uji *heteroskedastisitas* (Veronica et al., 2022). Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *Paired Sample T-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca puisi sebelum dan setelah perlakuan. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap kemampuan membaca puisi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menyajikan temuan mengenai pengaruh media *powtoon* terhadap kemampuan membaca puisi siswa kelas 4 SDN 3 Dermolo Jepara. Data penelitian diperoleh dari rubrik praktik membaca puisi yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil yang disajikan memberikan gambaran nyata mengenai media *powtoon* sebagai salah satu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa sekolah dasar.

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca puisi siswa. Analisis ini menunjukkan perbedaan kemampuan membaca puisi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media *Powtoon*. Nilai *pretest* dan *posttest* yang menjadi dasar penelitian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Puisi Siswa

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	24	24
<i>Min</i>	64	70
<i>Max</i>	75	93
<i>Mean</i>	68,54	82,63
<i>Std. Deviation</i>	2,859	4,490

(Sumber: hasil olah data peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Tabel 2 memperlihatkan kemampuan membaca puisi sebelum penggunaan media *powtoon* dengan nilai rata-rata 68,54, nilai tertinggi 75, nilai terendah 64, dan standar deviasi 2,859. Setelah menggunakan media *powtoon*, kemampuan membaca puisi meningkat dengan nilai rata-rata 82,63, nilai tertinggi 93, nilai terendah 70, dan standar deviasi 4,490. Hasil ini membuktikan adanya peningkatan kemampuan membaca puisi secara signifikan setelah penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran. Peningkatan tersebut diasumsikan sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menghayati teks puisi.

Pengujian prasyarat dilakukan menggunakan uji normalitas untuk memastikan uji *Paired Sample T-test* dapat diterapkan dengan tepat dan hasilnya dapat diinterpretasikan secara valid. Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data nilai *pretest* dan *posttest* siswa memiliki distribusi normal. Data dikatakan normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 (Malay, 2022). Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Data	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	0,950	24	0,266
<i>Posttest</i>	0,943	24	0,190

(Sumber: hasil olah data peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Analisis uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi *pretest* 0,266 dan *posttest* 0,190. Karena kedua nilai lebih besar dari 0,05, data *pretest* dan *posttest* dikategorikan berdistribusi normal.

Uji *linearitas* dilakukan untuk memastikan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear, sebagai syarat utama dalam analisis regresi sederhana. Keputusan ditentukan dari nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity*, jika nilai signifikansi > 0,05, maka hubungan linear dianggap terpenuhi (Sihotang, 2023). Rangkuman data hasil uji linearitas antara

variabel independen dan dependen disajikan pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji *Linearitas*

		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
KMP*	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined Linearity)</i>	186,792	10	18,679	50,241
			179,034	1	179,034	481,540
Powtoon		<i>Deviation from Linearity</i>	7,758	9	0,862	2,318
		<i>Within Groups</i>	4,833	13	0,372	
		Total	191,625	23		

(Sumber: hasil olah data peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Uji *linearitas* antara media *powtoon* dan kemampuan membaca puisi pada Tabel 4 menunjukkan nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,082, lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan hubungan antara media *powtoon* dan kemampuan membaca puisi bersifat linear.

Uji *heteroskedastisitas* bertujuan untuk mengetahui apakah varians residual pada model regresi bersifat konstan. Model dianggap bebas dari *heteroskedastisitas* jika nilai signifikansi probabilitas lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (Machali, 2021). Hasil uji *heteroskedastisitas* ditampilkan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji *Heteroskedastisitas*

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>		
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
1	<i>(Constant)</i>	3,518		2,144	1,640
	<i>Powtoon*KMP</i>	-0,043		0,031	-1,367
					0,115
					0,185

(Sumber: hasil olah data peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Hasil uji *heteroskedastisitas* pada Tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi variabel media *powtoon* terhadap kemampuan membaca puisi sebesar 0,185, lebih besar dari 0,05. Hal ini menandakan tidak terdapat gejala *heteroskedastisitas* dalam model regresi, sehingga data layak digunakan untuk analisis regresi sederhana.

Tahap berikutnya adalah uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh media *powtoon*

terhadap kemampuan membaca puisi siswa kelas IV SDN 3 Dermolo Jepara melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample T-test* dengan kriteria: H_0 diterima jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan H_1 diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$ (Hikmawati, 2020). Hasil uji menunjukkan perbedaan yang signifikan, sebagaimana disajikan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *Paired Simple T-test*

<i>Tes</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>				
<i>Pair 1</i>	<i>Pre-test</i>	-14,083	2,812	0,574	-15,271	-12,829	-24,538	23	0,000
	<i>Post-test</i>								

(Sumber: hasil olah data peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Perhitungan uji *Paired Sample T-test* pada Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan

kemampuan membaca puisi sebelum dan sesudah penggunaan media *powtoon*. Penggunaan media *powtoon* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca puisi, sehingga layak digunakan dalam

proses pembelajaran. Penggunaan media *powtoon* juga mampu merangsang imajinasi siswa melalui animasi yang ditampilkan, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong semangat belajar, serta meningkatkan interaksi berupa tanya jawab di kelas (Safari et al., 2025).

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi media *powtoon* terhadap peningkatan kemampuan membaca puisi. Hasil perhitungan regresi sederhana disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Sederhana Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Membaca Puisi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,967	0,934	0,931	0,757

Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai R-Square sebesar 0,934, yang berarti kontribusi media *powtoon* terhadap kemampuan membaca puisi mencapai 93,4%. Persentase tersebut mencerminkan besarnya pengaruh media *powtoon* dalam meningkatkan kemampuan membaca puisi. Adapun sebesar 6,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media *powtoon* terhadap kemampuan membaca puisi siswa kelas IV SDN 3 Dermolo Jepara melalui desain *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian berlangsung selama tiga pertemuan dengan penerapan media *powtoon* yang dipadukan dengan model *discovery learning* dan inkuiri, serta didukung pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest* menggunakan rubrik praktik membaca puisi untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa. Arahan terkait prosedur penilaian disampaikan sebelum pelaksanaan tes dengan alokasi waktu 35 menit. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 68,54, nilai tertinggi 75, nilai terendah 64, serta standar deviasi 2,859. Data tersebut menunjukkan kemampuan membaca puisi siswa berada pada kategori rendah. Kondisi awal pembelajaran memperlihatkan antusiasme siswa kurang optimal akibat pembelajaran bersifat monoton dan terbatasnya penggunaan media interaktif, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca puisi belum maksimal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ramadhani

(2023) yang menyatakan pembelajaran membaca puisi tanpa dukungan media visual berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa sekolah dasar.

Pembelajaran berlanjut menggunakan media *powtoon* dengan model *discovery learning* pada materi ciri-ciri puisi. Proses pembelajaran berlangsung melalui tahapan *stimulation* hingga *generalization*. Penayangan video *powtoon* pada tahap *stimulation* bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran puisi. Kegiatan pengamatan, diskusi, dan perumusan kesimpulan dilaksanakan untuk membangun pemahaman konsep secara bertahap. Penggunaan media *powtoon* membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual dan audio yang menarik sehingga perhatian serta partisipasi belajar meningkat (Wulandari et al., 2020). Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap media *powtoon* yang digunakan.

Pertemuan kedua dilaksanakan menggunakan media *powtoon* dengan model pembelajaran inkuiri pada materi makna dan pesan dalam puisi. Pembelajaran diawali dengan orientasi masalah melalui penayangan puisi berbasis *powtoon* untuk memusatkan perhatian siswa. Kegiatan perumusan masalah dan penyusunan hipotesis mendorong siswa menyampaikan dugaan awal mengenai pesan puisi. Tahap pengumpulan serta pengujian data dilaksanakan melalui diskusi kelompok dan presentasi hasil analisis. Penggunaan media *powtoon* membantu siswa memahami makna puisi secara kontekstual melalui dukungan visual dan audio. Respon siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam diskusi serta keberanian menyampaikan pendapat.

Pertemuan ketiga berfokus pada peningkatan kemampuan membaca puisi melalui penerapan model *discovery learning*. Pembelajaran diawali dengan penayangan video *powtoon* yang menampilkan contoh pembacaan puisi yang benar. Kegiatan pengamatan, latihan membaca, diskusi, dan refleksi dilaksanakan untuk memperkuat pemahaman teknik membaca puisi yang meliputi lafal, intonasi, ekspresi, jeda, serta penghayatan. Pemanfaatan media *powtoon* pada pertemuan ini meningkatkan kepercayaan diri siswa saat tampil membaca puisi di depan kelas. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan menyimak materi dengan serius. Kondisi kelas menjadi kondusif karena perhatian siswa terfokus pada tampilan media dan penjelasan guru. Media tersebut membantu guru menyampaikan materi secara efektif sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran meningkat (Hanipah & Saputra, 2022).

Pengukuran kemampuan membaca puisi setelah penerapan media *powtoon* dilakukan

melalui *posttest* menggunakan rubrik praktik yang sama dengan *pretest*. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 82,63, nilai tertinggi 93, nilai terendah 70, serta standar deviasi 4,490. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perbaikan kemampuan membaca puisi siswa setelah perlakuan diberikan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *Paired T-test* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang menandakan adanya pengaruh signifikan penggunaan media *powtoon* terhadap kemampuan membaca puisi siswa kelas 4 SDN 3 Dermolo Jepara.

Temuan ini selaras dengan pandangan teoretis bahwa media *powtoon* mampu menarik perhatian siswa melalui animasi, efek transisi, dan karakter kartun yang menarik sehingga fokus terhadap materi pembelajaran meningkat serta proses pengolahan informasi menjadi lebih mudah dan semangat belajar siswa meningkat (Fazira et al., 2025; Khotimah & Qodariah, 2024). *Powtoon* juga mempermudah penyampaian materi dengan menyajikan konsep yang kompleks dalam bentuk visual gerak sehingga lebih mudah dipahami. Pemanfaatan animasi dan tampilan visual pada *powtoon* membantu meningkatkan daya ingat belajar siswa karena materi disajikan secara lebih mudah diingat (Choirunisa et al., 2023; Julia & Wiranti, 2022; Safari et al., 2025). Media pembelajaran yang menarik terbukti dapat mengurangi rasa malas belajar serta membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri (Sulistiyowati et al., 2025; Berliana & Widiyono, 2025). Temuan ini mendukung teori belajar kognitif yang menekankan peran proses mental dalam kegiatan belajar (Utami et al., 2023; Mabruroh & Liansari, 2025).

Media *powtoon* membantu siswa memahami materi sekaligus mengatasi kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini menarik dan dapat dirancang maupun dikembangkan oleh guru atau siswa untuk pembelajaran berikutnya (Nuraisyah et al., 2024). Pemanfaatan *powtoon* menciptakan suasana belajar Bahasa Indonesia yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk lebih fokus selama pembelajaran. Penggunaan media ini juga memberi dampak positif bagi guru, antara lain mengembangkan kreativitas, meningkatkan literasi teknologi, dan mengefisienkan waktu pembelajaran (Agustina & Muhsinin, 2025; Ardaningsih & Adnyayanti, 2022).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *powtoon* interaktif mampu meningkatkan kemampuan membaca nyaring serta pemahaman makna bacaan pada siswa

sekolah dasar, sehingga membuktikan efektivitasnya dalam pengembangan keterampilan membaca (Widiantara & Halidu, 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan *powtoon* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memudahkan siswa memahami teks bacaan melalui dukungan visual yang menarik (Khotimah & Qodariah, 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis *powtoon* berperan dalam meningkatkan kemampuan siswa mengekspresikan ide dan emosi saat menulis dan membaca puisi (Agustina & Muhsinin, 2025). Hasil serupa ditunjukkan oleh penelitian Rizqillah dan Hanindita (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* berbasis *powtoon* membantu siswa memahami unsur-unsur puisi serta meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media *powtoon* meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa secara signifikan. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu guru mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi. Pemanfaatan media tersebut membantu siswa memahami indikator membaca puisi serta mempraktikkan teknik pembacaan secara tepat. Tampilan visual dan dukungan audio berfungsi sebagai stimulus yang memperkuat pemaknaan puisi. Temuan penelitian menegaskan kontribusi strategis teknologi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa ukuran sampel yang relatif kecil dan ruang lingkup terbatas pada satu kelas dengan 24 siswa, sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar dengan latar belakang beragam serta menerapkan desain eksperimen menggunakan kelompok kontrol untuk meningkatkan validitas temuan. Media *powtoon* tidak hanya relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain seperti Matematika, IPAS, dan Bahasa Jawa dengan penyesuaian materi. Penelitian mendatang dapat diarahkan pada pengembangan serta penerapan *powtoon* pada bidang studi tersebut untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca pada berbagai konteks pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini secara empiris menunjukkan bahwa penggunaan media *powtoon* memberikan

pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca puisi siswa kelas IV SDN 3 Dermolo Jepara. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,934. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa media *powtoon* memberikan kontribusi sebesar 93,4% terhadap kemampuan membaca puisi siswa, sedangkan sebesar 6,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti. Penerapan *powtoon* membantu siswa memahami teknik membaca puisi yang meliputi lafal, intonasi, ekspresi, jeda, dan penghayatan. Peningkatan nilai rata-rata *posttest* dibandingkan *pretest* membuktikan adanya perubahan kemampuan membaca puisi setelah perlakuan. Media *powtoon* juga mendorong motivasi, kepercayaan diri, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis teknologi terbukti berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa jumlah sampel yang relatif kecil dan ruang lingkup yang hanya mencakup satu kelas, sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan peserta didik dengan jumlah dan latar belakang lebih beragam serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Pengembangan dan penggunaan media *powtoon* pada mata pelajaran lain juga direkomendasikan untuk mengetahui efektivitasnya dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, K. A., Nirmayani, L. H., & Wati, N. N. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbantuan *Powtoon* untuk Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 5(1), 142–153.
- Agustina, P. R., & Muhsinin, U. (2025). Penerapan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Jelutung. *Akhlaq: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(4), 54–72.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan *Powtoon* sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 7(2), 44–52.
- Ardaningsih, L. A. N., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2022). The Use of *Powtoon* as the Learning Media in Teaching English in Elementary School. *Journal of Educational Study*, 2(1), 105–110.
- Aulia, A., Pertiwi, R. O., Erlina, E., Koderi, K., & Pahrudin, A. (2024). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 290–300.
- Barokah, A., & Lestari, N. A. (2020). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 1–8.
- Berliana, S., & Widiyono, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Gaya SD Negeri 1 Tahunan. *JANACITTA*, 8(2), 242–252.
- Chairi, S., Mulyani, M., & Muliadi, M. (2023). Efektivitas Media Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *International Conference on Education, Science, Technology and Health (ICONESTH)*. 1-10.
- Choirunisa, V. S., Pratiwi, C. P., & Lestari, S. (2023). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual *Powtoon* terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 90–96.
- Darmawan, A., Syamsiah, S., & Julizal, J. (2024). PKM Pembuatan Materi Video Interaktif untuk Staf Pengajar D-LLA Course Menggunakan Aplikasi *Powtoon*. *Inovasi Sosial: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 134–143.
- Denny, M., Marich, F., Faini, E., Munir, M. M., & Zumrotun, E. (2023). Pengaruh Implementasi Media Prezi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(4), 301–306.
- Devi, W. S., Fadly, A., & Kartikasari, R. D. (2020). Pelatihan Pemanfaatan *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Guru di Kota Sukabumi. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 162–168.
- Dora Wijayati, R., Dahlan, A., Kolektor, J., Selatan, R., Banguntapan, K., Bantul, K., & Istimewa Yogyakarta, D. (2022). Developing Islamic-Values-Based *Powtoon* Learning Media For Muhammadiyah Kindergarten Teachers: Covid-19 and Teyl. *English Language Teaching Educational Journal*, 5(2), 103–118.
- Fazira, N. K., Prayitno, S., & Tyaningsih, R. Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* pada Pembelajaran Materi Teorema Pythagoras terhadap Motivasi dan

- Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 104–111.
- Fika, N. A. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, 4(2), 220–231.
- Hanipah, A., & Saputra, E. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 57–63.
- Hasibuan, M. W. (2023). Development of Powtoon Animation Learning Media on Flat Building Materials Class IV. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 2(2), 211–219.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Ismawati, A., Enawar, & Azhar, A. P. (2022). Analisis Keterampilan Membaca Puisi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 3143–3154.
- Julia, C., & Wiranti, D. A. (2022). Penggunaan Media Berbasis ICT dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa. *Tunas Nusantara*, 4(1), 449–457.
- Khairunnisa, P. H., Aprilia, S., & Muharram, M. R. W. (2024). Analisis Kebutuhan Instrumen Penilaian Apresiasi Puisi Berbasis Model P-Ikadka di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 213–227.
- Khotimah, A. H., & Qodariah, L. (2024). Pengaruh Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4643–4654.
- Latief, A., & Others. (2020). Experimental Research dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 9(2), 465–474.
- Mabruroh, C. A., & Liansari, V. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Uno Stacko terhadap Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar. *JANACITTA*, 8(2), 316–324.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Malay, N. (2022). *Belajar Mudah & Praktis Analisis Data dengan SPSS dan JASP*. Bandar Lampung: CV Madani Jaya.
- Muin, Awaluddin., Amin, M. & A. A. S. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 1(4), 519–528.
- Noer, F. noer zannah. (2022). Kemampuan Membaca Puisi Peserta Didik Kelas IIA SDN 1 Karangsari Kabupaten Banyuwangi di Era New Normal. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 36(2), 115–128.
- Norma, N., Puji, P., S, P., & Nurdin, N. (2024). Literature Review: Penggunaan Media Powtoon dalam Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Mata Pelajaran Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 859–873.
- Nuraisyah, F., Afendi, A. H., & Asyiah, N. (2024). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3487–3496.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Pulungan, A. R., & Rakhmawati, F. (2022). Tren Media Pembelajaran Matematika dalam Jurnal Pendidikan Matematika di Seluruh Indonesia. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3443–3458.
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Powtoon sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Ramadhani, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Tema Cita-Citaku pada Siswa Kelas IV SD Negeri 105326 Bangun Rejo. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 1–12.
- Ranida, I. (2024). Pemanfaatan Media Animasi pada Pembelajaran Teks Puisi SMP untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 29–38.
- Resmol, K., & Leasa, M. (2022). The Effect of Learning Cycle 5E+Powtoon on Students' Motivation: The Concept of Animal Metamorphosis. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 8(2), 121–128.
- Ristian, B., & Widiyono, A. (2024). Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) berbantuan

- Augmented Reality Bangun Ruang terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 112–126.
- Rizqillah, Z. A. N., & Hanindita, A. W. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Media *Powtoon* pada Materi Menulis Teks Puisi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 15(1), 94–102.
- Safari, Y., Ningsih, K., & Yuniarti, A. (2025). Efektivitas *Powtoon* Berbasis Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Submateri Tekanan Zat Kelas VIII SMPN 1 Sungai Kakap. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(1), 315–324.
- Samosa, R., Ilagan, C., Clorris Ballaran, B., Margallo, S., & May Sunga, R. (2021). *Powtoon* as an Innovation in Improving Grade 4 Learners' Story Analysis and Reading Comprehension. *International Journal of Academic Multidisciplinary Research*, 5(12), 44–52.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: UKI Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (4th ed.)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sulistiyowati, E., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2025). Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *JANACITTA*, 8(2), 232-241.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122.
- Umarella, M. I. ., & Johansz, D. (2023). Penyuluhan Teknologi sebagai Media Pembelajaran Puisi Berbasis Budaya di Daerah PPKP SD Negeri Oirleli. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 429–434.
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61–67.
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohadhi, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Widiantara, I. N., & Halidu, S. (2024). Pengaruh Media *Powtoon* Interaktif terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN No. 81 Sipatana. *Jurnal IDEAS, Pendidikan, Sosial, Budaya*, 10(2), 461–468.
- Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Ciparay I. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 222–228.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279.
- Zamora, L. P., Bravo, S. S., & Padilla, A. G. (2021). Production of Comics in *Powtoon* as a Teaching-Learning Strategy in an Operations Research Course. *European Journal of Contemporary Education*, 10(1), 137–147.
- Zuhria, A. V. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN Poncokusumo 1 Malang*. Thesis. Universitas Negeri Malang.