

**PEMANFAATAN APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI DRAMA SISWA KELAS XI SMA ISLAM
AZ-ZAHRAH PALEMBANG**

Skripsi Oleh:

Dalima

NPM 2104420002

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIDINANTI
2025**

**PEMANFAATAN APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI DRAMA SISWA KELAS XI SMA ISLAM
AZ-ZAHRAH PALEMBANG**

Skripsi Oleh:

Dalima

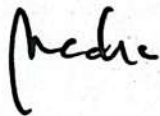
NPM 2104420002

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Disetujui,

Pembimbing 1



Nyayu Lulu Nadya, M.Pd.

NIDN. 0209058702

Pembimbing 2



Doni Samaya, M.Pd.

NIDN. 0225128901

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Nyayu Lulu Nadya, M.Pd.

NIDN. 0209058702

LEMBAR PENGESAHAN

PEMANFAATAN APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI DRAMA SISWA KELAS XI SMA ISLAM
AZ-ZAHRAH PALEMBANG

Nama : Dalima

NPM : 2104420002

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Juli 2025

TIM PENGUJI

Tanda Tangan/Tanggal

1. **Ketua** : Nyayu Lulu Nadya, M.Pd.



2. **Anggota** : Doni Samaya, M.Pd.



3. **Anggota** : Dr. Nurulanningsih, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Nyayu Lulu Nadya, M.Pd.

NIDN. 0209058702

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur, sembah, dan sujudku kepada Allah SWT yang telah memberikanku kemudahan, kelancaran dan kesehatan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kupersembahkan skripsiku ini kepada:

- ❖ Almarhum Ayahku tercinta, yang telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan dalam hidupku. Walau raga telah tiada, semangat dan kasih sayangnya selalu hidup dalam setiap langkah perjuanganku. Terima kasih atas segala doa, kerja keras, dan pengorbanan yang tak ternilai. Semoga Allah SWT menempatkan Ayah di tempat terbaik di sisi-Nya.*
- ❖ Ibuku tersayang dan saudara perempuanku tercinta, yang telah menjadi cahaya dalam hidupku, menyinari setiap langkahku dengan cinta, ketabahan, dan doa yang tak pernah putus. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, serta dukungan yang tak terhingga. Kalian adalah sumber kekuatan terbesar dalam setiap perjuanganku.*
- ❖ Keluarga besarku, yang senantiasa memberikan semangat, doa, dan nasihat yang berarti.*
- ❖ Dosen pembimbingku, Ibu Nyayu Lulu Nadya, M.Pd. dan Bapak Doni Samaya, M.Pd., yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan arahan hingga diriku mampu menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ Teman-teman seperjuanganku di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya Angkatan 2021, serta almamater tercinta, Universitas Tridinanti, tempatku belajar dan tumbuh.*

❖ *Terakhir, kepada diriku sendiri yang terus berjuang, bertahan, dan tidak menyerah meski banyak rintangan. Skripsi ini adalah wujud nyata dari ketekunan dan semangat yang layak untuk dibanggakan.*

MOTO

Berani untuk bermimpi dan wujudkan mimpi.

(Dalima)

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dalima

NPM : 2104420002

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi ini ditulis dengan sebenar-benarnya. Jika kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya selaku penulis siap dan bertanggung jawab menerima sanksi dengan segala konsekuensinya.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar bisa digunakan dengan baik.

Palembang, 2 Agustus 2025



Dalima

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Atas limpahan rahmat, ridho, serta pertolongan-Nya, penulis diberikan kemudahan, kesehatan, dan kelancaran dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul *Pemanfaatan Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Materi Drama Siswa Kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang* ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tridinanti.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Proses penyusunan skripsi ini pun tidak lepas dari berbagai tantangan dan kesulitan, yang tentunya tidak akan dapat dilalui tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Edizal AE., MS., selaku Rektor Universitas Tridinanti.
2. Nyayu Lulu Nadya, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Tridinanti sekaligus Dosen Pembimbing 1 Skripsi.
3. Jenny Elvina Manurung, M.Pd., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. F.A. Milawasri, M. Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tridinanti.

5. Doni Samaya, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Tridinanti sekaligus Dosen Pembimbing 2 skripsi.
6. Dosen dan staf di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Tridinanti.
7. Kedua orang tua, saudara, dan keluarga besar saya, yang telah menjadi motivasi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia khususnya angkatan 2021 yang telah membantu dan memberikan motivasi serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak serta menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan materi pembelajaran di dunia pendidikan. Penulis juga menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekeliruan, baik yang disadari maupun yang tidak disengaja, dalam penulisan karya ini.

Palembang, 16 Mei 2025

Dalima

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERSEMBAHAN DAN MOTO	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Definisi Media Pembelajaran.....	6
B. Fungsi Media Pembelajaran.....	7
C. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	8
D. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	9
E. Definisi Aplikasi Powtoon.....	11
F. Fitur Powtoon.....	12

G. Manfaat Media Pembelajaran Powtoon.....	13
H. Kelebihan Powtoon	14
I. Kekurangan Powtoon	15
J. Definisi Drama	16
K. Unsur Pembangun Drama.....	17
L. Penelitian Relevan.....	19
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Subjek Penelitian.....	23
C. Teknik Pengumpulan Data	24
D. Keabsahan Data.....	26
E. Teknik Analisis Data	28
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Hasil Penelitian	29
1. Deskripsi Data	29
2. Desain Media Pembelajaran	29
3. Hasil Validasi Para Ahli	49
4. Pemanfaatan Aplikasi Powtoon	55
5. Hasil Angket	62
B. Pembahasan	67

V. SIMPULAN DAN SARAN.....	70
A. Simpulan	70
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Penelitian	23
Tabel 2. Sampel Penelitian.....	24
Tabel 3. Instrumen Penelitian.....	25
Tabel 4. Desain Media Pembelajaran	31
Tabel 5. Daftar Nama Validator	49
Tabel 6. Hasil Penilaian Validator Materi.....	49
Tabel 7. Hasil Penilaian Validator Desain	51
Tabel 8. Hasil Penilaian Validator Kebahasaan	53
Tabel 9 Hasil Revisi Penilaian Validator Kebahasaan	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan setelah <i>login</i>	56
Gambar 2. Tampilan fitur video	56
Gambar 3. Tampilan fitur <i>background</i>	57
Gambar 4. Tampilan fitur <i>character</i>	57
Gambar 5. Tampilan fitur <i>chacrater</i>	58
Gambar 6. Tampilan fitur <i>props</i>	58
Gambar 7. Tampilan fitur <i>shapes</i>	59
Gambar 8. Tampilan fitur <i>text</i>	59
Gambar 9. Tampilan fitur suara.....	60
Gambar 10. Tampilan setelah diedit	60
Gambar 11. Tampilan mengunduh video	61
Gambar 12. Tampilan ketika ingin <i>copy link</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Data Validator Ahli

Lampiran 2. Hasil Data Angket

Lampiran 3. SK Pembimbing

Lampiran 4. Usul Judul Skripsi

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian

Lampiran 6. ATP Sekolah

Lampiran 7. Modul Pembelajaran

Lampiran 8. Dokumentasi

Lampiran 9. Kartu Bimbingan 1

Lampiran 10. Kartu Bimbingan 2

Lampiran 11. Lembar Bukti Revisi Skripsi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan, desain, dan validasi media pembelajaran materi drama menggunakan aplikasi Powtoon pada siswa kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek pada penelitian ini ialah peserta didik kelas XI.3 SMA Islam Az-Zahrah Palembang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan penyebaran angket, sementara uji keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi, yaitu dengan meminta para ahli untuk mengecek data yang telah ada. Adapun ahli yang memeriksa data, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli kebahasaan. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi Powtoon memiliki tampilan visual yang menarik dan karakter tokoh yang interaktif, sehingga peserta didik tertarik dalam menggunakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Powtoon serta membantu peserta didik dalam memahami unsur-unsur drama dengan menggunakan media pembelajaran ini.

Kata Kunci: Powtoon, Drama, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to determine the utilization, design, and validation of learning media for drama material using the Powtoon application for class XI students of SMA Islam Az-Zahrah Palembang. The method used in this study is a descriptive method with a qualitative approach. The subjects in this study were students of class XI.3 SMA Islam Az-Zahrah Palembang. Data collection techniques were carried out through documentation and distribution of questionnaires, while data validity testing was carried out using triangulation techniques, namely by asking experts to check existing data. The experts who checked the data were material experts, design experts, and language experts. Data analysis used the Miles and Huberman model which included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study showed that learning videos made through the Powtoon application had an attractive visual appearance and interactive character characters, so that students were interested in using learning media that used the Powtoon application and helped students understand the elements of drama using this learning media.

Keywords: Powtoon, Drama, Instructional Media

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang dengan cepat dan memberikan dampak besar pada pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi. Dalam pendidikan, teknologi berfungsi sebagai alat penting untuk meningkatkan efektivitas belajar mengajar. Nurjannah (2024, p. 56) juga menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi adalah media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat memusatkan perhatian peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami serta mengingat materi pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan Kristanto (2016, p. 11) bahwa media pembelajaran membantu siswa menyerap materi dengan lebih mendalam dan utuh. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah menggunakan aplikasi Powtoon.

Dalam hal ini, Powtoon menjadi salah satu contoh aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dan video animasi kartun dengan cara yang sederhana. Aplikasi Powtoon dapat diakses secara *online*. Keunggulan Powtoon terletak pada fitur animasinya, seperti animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi, dan kemudahan penggunaan *timeline* (Agustin, Rahmawati,

Sihalolo, Anugrah, Rahmatika & Roziqoh, 2023, p. 23). Aplikasi Powtoon dapat dimanfaatkan sebagai media pada pembelajaran di SMA. Salah satunya SMA Islam Az-Zahrah Palembang.

Media seperti Powtoon bisa diterapkan dalam proses pembelajaran di berbagai sekolah, salah satunya di SMA Islam Az-Zahrah Palembang. Dalam proses pembelajaran pendidik dapat memanfaatkan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran. Aplikasi Powtoon terdapat fitur pembuatan presentasi animasi yang menarik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Penggunaan powtoon tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong kreativitas peserta didik dalam menyampaikan ide dan informasi.

Permasalahan yang terjadi di kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang ialah kurangnya minat peserta didik dalam menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik. Pada proses pembelajaran terdapat peserta didik yang tertidur ketika proses pembelajaran berlangsung serta ada sebagian peserta didik yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya. Hal ini dapat peneliti simpulkan bahwa peserta didik kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang menunjukkan kurangnya minat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik pada saat pembelajaran bahasa Indonesia.

Mengenai permasalahan di atas, peneliti menawarkan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran yang menarik. Hal ini juga diungkapkan oleh Amalia & Ngatmini (2024, p. 556) bahwa penggunaan Powtoon secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini terjadi karena Powtoon memiliki fitur menarik yang membuat siswa tetap aktif dan terhindar dari rasa bosan selama

pembelajaran. Peneliti berharap aplikasi Powtoon agar menjadi solusi bagi peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik ketika menjelaskan materi. Peneliti hendak membuat media pembelajaran melalui aplikasi Powtoon yang menarik sehingga peserta didik tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran. Agar peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini akan bertujuan untuk “Pemanfaatan Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Materi Drama Siswa Kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang”.

Penelitian ini menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI semester genap. Pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan di SMA Islam Az-Zahrah Palembang dengan mengambil materi drama dengan Tujuan Pembelajaran dalam materi ini ialah menyajikan pertunjukan drama oleh kelompok Teater Koma dengan judul “Sekedar Imajinasi” kemudian mendiskusikan unsur-unsur pembangun sebuah pertunjukan drama. Penyajian materi drama diperlukannya media pembelajaran yang berbasis audio visual. Hal ini sependapat dengan Setiawan (2017), dalam penyajian materi drama tidak hanya dalam bentuk teks atau foto saja dalam penyajiannya agar lebih interaktif perlu mengakomodasi materi dalam bentuk video supaya membantu siswa dalam memahami isi materi secara lebih efektif.

Salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang cukup menantang untuk disampaikan secara menarik adalah drama. Drama merupakan salah satu bentuk karya sastra yang banyak diajarkan di tingkat SMA. Selain

sebagai hiburan, drama juga menjadi media edukatif yang mengajarkan tokoh, karakter, tema, dan konflik yang membangun pemahaman siswa terhadap aspek sastra. Agar materi drama dapat disampaikan secara efektif dan menarik, diperlukan media pembelajaran yang mendukung.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain media pembelajaran materi drama dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada siswa kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang?
2. Bagaimana validasi media pembelajaran materi drama dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada siswa kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang?
3. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran materi drama dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada siswa kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran materi drama dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada siswa kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang.

2. Untuk mengetahui bagaimana validasi media pembelajaran materi drama dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada siswa kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang.
3. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran materi drama dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada siswa kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Memberikan informasi tambahan tentang cara menggunakan aplikasi Powtoon sebagai alat yang kreatif untuk mengajar bahasa Indonesia, khususnya materi drama.
2. Penelitian ini diharapkan agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar di sekolah dan lebih mudah memahami materi dengan menggunakan aplikasi Powtoon.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pilihan dalam proses pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang kreatif.
4. Penelitian ini diharapkan agar mempermudah proses pembelajaran dan mempermudah pendidik dalam menerapkan media tersebut ke dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2018). *Berbagai metodologi dalam pendidikan*. Gowa: Gunadarma Ilmu.
- Agustin, N., A. L. Rahmawati ., H. Y. Sihaloho., G. Anugrah., T. Rahmatika & R. A. Roziqoh. (2023). *Media digital untuk pembelajaran*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Amalia, A. & Ngatmini. (2024). *Penerapan media powtoon dalam pembelajaran teks negosiasi pada peserta didik kelas x-4 SMAN 5 Semarang. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 8(2), 549—556.
- Andryanto., R. V. Bara., O. Abigail., N. A. Muchtar., N. Apriliani & A. Marici. (2023). *Bahan ajar interaktif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Anwar, F., H. Pajarianto., E. Herlina., T. D. Raharjo., L. Fajriyah., I. A. D. Astuti., A. Hardianysah & K.A. Suseni. (2022). *Pengembangan media pembelajaran*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Dewi, I. P., R. Sofya & A. Huda. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Fikri, H & A. S. Madona. (2018). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hardani. (2020) *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Jogjakarta: Pustaka Ilmu.
- Hasan, M., Milawati., Darotjad., T. K. Harahap., T. Tahrim., A. M. Anwari., A. Rahmat., Masdiana & I. M. Indra. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kosasih. (2021) *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Kustandi, C & D. Darmawan. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mariani, S. & S. Ramadan. (2024). *Pemanfaatan aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 2(2), 132—138.
- Nadya, N. L., F. N. Amalia., D. Priyandi & M. R. A. Fiansha. (2024). *Inovasi pementasan drama berbasis digital pada komunitas “rumah kreatif minishow” Palembang*, 8 (3), 68.

- Nulhakim, L. (2013). *Pengembangan media dan sumber belajar*. Banjar Asri: No Penerbit.
- Nurjannah, S. H. (2024) *Implementasi aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran tematik tema berbagai kegiatan SD Muhammadiyah 1 Curup Tengah*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Marwati, H & K. Waskitaningtyas. (2021). *Cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Paksi, H. P & L. Ariyanti. (2020). *Sekolah dalam jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Prastiwi, D. O., Mukhlis & A. Nayla. (2024). *Penerapan media powtoon dalam menulis teks persuasif kelas VIII SMP Negeri 5 Jepara*, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12 (1), 81—82.
- Purnami, N. P. M. D., N. W. W. Sulianingsih & N. P. E. Widyantari. (2022). *Pemanfaatan powtoon sebagai media pembelajaran kreatif berbasis teknologi*.1(1), 27—30.
- Purwanto, A., E. Risdianto., D. H. Putri., F. Masito & I. G. A. A. M. Oka. (2021). *Pemanfaatan aplikasi powtoon dalam pembuatan media pembelajaran bagi guru SMAN 4 Kepahiang*. *Jurnal Inovasi Pengabdian dalam Penerbangan*, 1(2), 116—117.
- Rachmawati, F. (2018). *Identifikasi unsur intrinsik karya sastra*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.
- Regina, B. D. (2023). *Kajian seni budaya Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Samaya, D. (2021). *Desain dan validasi buku cerita bergambar untuk membaca dini berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan*, 14 (2), 85—86.
- Setiawan, A. (2021). *Pengembangan multimedia pembelajaran materi drama mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP N I Prambanan Klaten*. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 10 (7), 633.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.