

Pemanfaatan Aplikasi Powton untuk Pelatihan Presentasi dan Video pada PT. Jaya Persada Indonesia (JPI)

Sanwani, Eko Setia Budi, Eva Zuraidah*, Ade Priyatna, Siti Indriane Maebari, Yoki Feriano, Alfin Nugraha, Yeni Nuraeni, Mohammad Aswad Arifin

Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Email: ¹Sanwani.Swq@Nusamandiri.ac.id, ²eko.etb@Nusamandiri.ac.id, ^{3*}eva.evz@Nusamandiri.ac.id, ⁴Ade.Aeq@Nusamandiri.ac.id, ⁵sitiindrianem@gmail.com, ⁶yokiferiano94@gmail.com, ⁷alfinnugraha3@gmail.com, ⁸yeninura08@gmail.com, ⁹mohammadaswad177@gmail.com

Abstrak– PT. Jaya Persada Indonesia atau JPI merupakan perusahaan yang didirikan dengan semangat kebersamaan, melihat peluang terhadap perkembangan properti dan sumber daya manusia yang dimiliki, maka perusahaan saat ini menitik beratkan area bisnis yang dikerjakan oleh PT. Jaya Persada Indonesia di bidang Developer Property, Keagenan Properti (JPI Propertindo). Keterbatasan pemahaman mengenai Aplikasi Powton yang digunakan untuk presentasi dan pembuatan video, yang menyebabkan Universitas Nusa Mandiri melaksanakan Pengabdian Masyarakat mengenai pemanfaatan Aplikasi Powton untuk pelatihan presentasi dan pembuatan video di PT. Jaya Persada Indonesia (PT. JPI) di Jakarta Timur. Diharapkan melalui pelatihan tersebut dapat membantu staff dan management dalam pembuatan Presentasi dan video yang menarik di lingkungan PT. Jaya Persada Indonesia (PT. JPI).

Kata Kunci: Properti; JPI; Keagenan; Powton; Video

Abstract– PT. Jaya Persada Indonesia or JPI is a company founded with the spirit of togetherness. Seeing its opportunities for the development of property and human resources, the company is currently focusing on the business area carried out by PT. Jaya Persada Indonesia in the field of Property Developer, Property Agency (JPI Propertindo). Limited understanding of the Powton Application used for presentations and making videos is the reason Nusa Mandiri University carried out Community Service in the form of Utilizing the Powton Application for presentation training and making videos at PT. Jaya Persada Indonesia (PT. JPI) in East Jakarta. With this training, it can help staff and management in making interesting presentations and videos within PT. Jaya Persada Indonesia (PT. JPI).

Keywords: Property; JPI; Agency; Powton; Video

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era digital, memungkinkan masyarakat atau siswa untuk memperoleh pengetahuan yang melimpah dengan cepat dan mudah, serta berkomunikasi, beradaptasi dengan perkembangan zaman, dalam beberapa tahun terakhir teknologi didaktik, teknologi informasi dan komunikasi yang sekarang teknologi digital telah menjadikan terdepan dalam pendidikan, teknologi digital sebagai perangkat dan teknologi yang sudah umum (Sitopu, 2022).

Aplikasi Powtoon merupakan perangkat video animasi berbasis online yang penggunaannya cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru maupun siswa didik dalam memudahkan pembelajaran. Melalui hasil pengkajian dengan menggunakan metode studi literatur yang bersumber pada: 1) abstrak hasil penelitian, 2) review jurnal, dan 3) referensi buku yang terkait dengan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran, diketahui bahwa aplikasi Powtoon memiliki beberapa manfaat yaitu : (a) pembelajaran menjadi lebih efektif, (b) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, (c) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (d) meningkatkan ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran (Deliviana, 2017).

Guru-guru SMK di Kabupaten Bangkalan umumnya masih terbatas hanya menggunakan media berbasis visual yaitu melalui powerpoint dengan full teks tanpa disertai dengan penambahan gambar, tabel, animasi, suara, dan video sehingga media tersebut dianggap kurang menarik oleh peserta didik, dan cenderung membuat peserta didik kurang interaktif dan tidak semangat dalam proses pembelajaran, bagaimana merancang media pembelajaran audio visual berbasis IT dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* (Marlena et al., 2018).

Kewajiban setiap perguruan tinggi sebagaimana dijelaskan dalam Tridharma Perguruan Tinggi adalah pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Salah satu bentuk kewajiban tersebut di Universitas Nusa Mandiri adalah melaksanakan pengabdian masyarakat. Hal ini dilaksanakan berkaitan dengan kepedulian setiap lembaga atau institusi yang bergerak di bidang pendidikan dengan mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi. Pengabdian masyarakat kali ini dilakukan pada PT. Jaya Persada Indonesia (PT. JPI) yang berlokasi di Pondok Kopi Jakarta Timur.

PT. Jaya Persada Indonesia berdiri sejak tahun 2014, mengawali program usaha pengembangan properti yang memiliki nilai semangat kebersamaan. PT. Jaya Persada Indonesia (JPI) terus berkomitmen dalam mewujudkan hunian berbudaya bagi seluruh masyarakat Indonesia. Inovasi, adalah nilai yang terus ditanamkan dalam budaya perusahaan, dalam rangka menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang, tahun 2016 profit oriented, JPI Property memasuki bidang usaha keagenan property yang lebih profesional. Revolusi industri 4.0 memberikan inspirasi bagi JPI untuk menghadirkan program pelatihan yang lebih intensif dan terpadu, yang kita sebut dengan istilah JPI Incubator Bisnis, dan di penghujung 2019 ini kami bersiap untuk memulainya.

PT. Jaya Persada Indonesia atau JPI merupakan perusahaan yang didirikan dengan semangat kebersamaan, melihat peluang terhadap perkembangan properti dan sumber daya manusia yang dimiliki, maka perusahaan saat ini menitik beratkan area bisnis yang dikerjakan oleh PT. Jaya Persada Indonesia adalah Developer Property, keagenan Properti (JPI Propertindo) serta area bisnis lainnya. PT. Jaya Persada Indonesia didirikan pada tahun 2014 dengan komisaris utamanya adalah bapak Asrul Alamsyah, direktur utamanya: bapak Hamsami, manager marketing: bapak Rudi Hartanto. JPI memiliki 3 pilar motivasi yaitu: Rekrut, Listing, dan Selling. Tujuan didirikannya JPI adalah membuka sumber pendapatan baru para agen demi menjawab cita-cita dari PT. JPI seperti dalam jargonnya "Pengembang dan agen pemasar properti terpercaya, yang mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan yang adil dan beradab, dan dengan semangat kebersamaan, mewujudkan hunian berbudaya bagi masyarakat Indonesia".

Keterbatasan pemahaman mengenai program Aplikasi Powtoon (Agasi et al., 2021) dan proses pemanfaatan presentasi dan video (Lesdiani et al., 2018), oleh karena itu Universitas Nusa Mandiri melaksanakan Pengabdian Masyarakat berupa Pelatihan *Workshop* Pemanfaatan Aplikasi Powtoon untuk Pelatihan Presentasi dan Video (Syafitri et al., 2018) di PT. Jaya Persada Indonesia (PT. JPI) yang beralamat di Jl. Igusti ngurah rai no.4 Pondok Kopi, Jakarta Timur. Melalui pelatihan tersebut diharapkan dapat membantu management dalam pembuatan presentasi dan video yang menarik.

Guru-guru PAUD harus dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dengan tepat, salah satunya adalah aplikasi *powtoon* untuk membuat media video animasi gambar yang dapat dibuat sesuai dengan tema dan minat anak dalam pembelajaran dengan menyajikan gambargambar yang bergerak. Metode pengabdian menggunakan ceramah tutorial dengan bantuan Power Point, aplikasi *powtoon*, hasil dari kegiatan ini adalah 1) guru menjadi lebih percaya diri dan termotivasi menggunakan teknologi, 2) guru dapat merancang dan membuat video animasi pembelajaran sederhana yang menarik sesuai tema dan kebutuhan anak, 3) guru dapat merancang video interaktif dan melibatkan anak dalam pembelajaran (Hardiyanti et al., 2020).

Peningkatan imajinasi guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran video merupakan tujuan khusus yang ingin dicapai, sehingga pembelajaran IPA di sekolah dapat lebih kontekstual. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Pengabdian ini berupa metode penyuluhan, pelatihan, dan tanya jawab. Adapun kegiatan ini dimulai dengan observasi di sekolah dan lembaga/instansi terkait dan untuk menggunakan teknologi *Powtoon* untuk mendesain dan membuat video pembelajaran, diperoleh bahwa: (1). Kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang pentingnya media pembelajaran serta perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran khususnya berkaitan dengan perkembangan teknologi; (2). Kegiatan ini telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop diantaranya dalam membuat videp pembelajaran berbasis online yang teritegrasi kedalam Powtoon (Takda et al., 2021).

Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran online berbasis aplikasi Powtoon, metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah metode ceramah, diskusi dan pemberian latihan atau praktek yang dilaksanakan secara langsung mengenai media pembelajaran yang akan didesain, dan hasil dari kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah peserta mendapatkan pemahaman baru dan peningkatan kemampuan menggunakan media pembelajaran online berbasis aplikasi Powtoon, serta kegiatan pelatihan ini terlaksana dengan baik dan lancar dimulai dari tahap pesrsiapan hingga tahap evaluasi, kegiatan pengabdian ini mendapatkan respon positif dari kepala sekolah dan semua peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan (Nurmaya, 2022).

Kegiatan pelatihan ini adalah penggunaan aplikasi Powtoon bagi para guru BK khususnya di Sidoarjo sangat membantu dalam menambah wawasan dan ketrampilan baru di bidang video animasi. Kelebihan dari penggunaan aplikasi ini, sebagai media pembelajaran baik secara online maupun offline di sekolah adalah dapat meningkatkan suasana belajar yang menarik karena siswa disuguhi materi pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan, dibutuhkan kesadaran diri khususnya bagi para pengajar saat ini untuk dapat selalu mengintegrasikan IT dalam proses pembelajaran mereka, hasil feedback dan kuisioner menunjukkan rata-rata akhir skala likert di angkat 4,69 dan jika diprosentasekan sekitar 93,7% setuju dengan pernyataan bahwa pelatihan ini dapat menambah wawasan para Guru BK, penyampaian materi sudah cukup baik, dan kualitas video yang dihasilkan juga cukup memuaskan (Rahmawati & Poerna Wardhanie, 2022).

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Survey Lapangan

Kegiatan survey dilakukan panitia pengabdian masyarakat untuk melihat kondisi secara langsung keadaan mitra PT. Jaya Persada Indoensia (JPI) serta melihat kesiapan untuk kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan ini dilakukan kurang lebih 1 bulan untuk pelaksanaan survey di lapangan.

2.2. Pengajuan Izin

Proses pengajuan izin dilakukan panitia pengabdian masyarakat terkait acara pelatihan aplikasi powton dilingkungan kerja PT. Jaya Persada Indonesia (JPI). Serta memastikan kesiapan dari peserta terkait pelaksanaan pengabdian masyarakat pelatihan menggunakan aplikasi powton.

2.3. Tahapan Analisis Kebutuhan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di kantor PT. Jaya Persada Indonesia (PT.JPI) Jl. Igusti ngurah rai no.4, Pondok Kopi, Jakarta Timur. Tahap persiapan yang dilakukan yaitu:

- a. Koordinasi dengan manajemen PT. Jaya Persada Indonesia (JPI)
Melakukan koordinasi dengan team manajemen PT. Jaya Persada Indonesia terkait dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dan berapa banyak peserta yang akan hadir dalam kegiatan pengabdian ini.
- b. Penyusunan Materi
Tim Panitia bekerja sama dengan manajemen PT. Jaya Persada Indonesia (PT. JPI) terkait kurikulum dan materi yang sesuai dengan kebutuhan Mitra. Sehingga nantinya kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat bermanfaat dan tepat sasaran sesuai keinginan mitra.

2.4. Tahapan Pelaksanaan dan Pelatihan

Metode pelatihan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode Hybrid. Dikarenakan adanya peraturan physical distancing dari pemerintah maka akan ada beberapa panitia yang hadir dan tidak hadir dilokasi dan tetap mengajar melalui Zoom Meeting agar tidak menimbulkan kerumunan.

2.5. Tahapan Evaluasi dan pendampingan

Pada tahap ini dilakukan dengan melakukan evaluasi bersama dari pihak panitia dan manajemen PT. Jaya Persada Indonesia (JPI) setelah kegiatan dilaksanakan, hal ini terkait dengan pendampingan mitra dan keberlangsungan acara pengabdian selanjutnya.

2.6. Luaran

Kegiatan pengabdian masyarakat ini membantu memberikan pengetahuan dalam pembuatan laporan pelaksanaan kegiatan pada staff dan manajemen PT. Jaya Persada Indonesia (JPI) dengan menggunakan aplikasi *Powton* untuk Presentasi dan pembuatan video nantinya yang di gunakan dalam pembuatan presentasi dan video sehingga nantinya staff dan management PT. Jaya Persada Indonesia (JPI) dapat membuat presentasi yang menarik. Pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi powton ini diharapkan staff dan *management* PT. Jaya Persada Indonesia (JPI) bisa mengenl aplikasi yang di berikan olehtim pengabdian kami.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat dibagi menjadi dua yaitu pemaparan teori dan praktek cara menggunakan aplikasi *powton*. Media yang digunakan dalam pelatihan *powton* ini adalah memanfaatkan desain presentasi yang digunakan untuk pembuatan presentasi dan video yang menarik. Nantinya setelah mendapat materi tentang penggunaan aplikasi *powton*, para peserta dalam hal ini adalah staff dan manajemen akan langsung berlatih mempraktikan bagaimana membuat presentasi yang menarik dengan aplikasi *powton*. Para peserta dapat membaca pertanyaan yang terdapat pada kuisioner pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang telah disediakan kemudian menuliskan jawabannya pada tempat yang telah disediakan. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan staff dan karyawan yang berjumlah kurang lebih sebanyak 24 peserta.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah agar staff dan management PT. Jaya Persada Indonesia (JPI) dapat mengetahui aplikasi Powton ini dimulai dari pemanfaatan, penggunaan dan fungsi fitur-fitur pada aplikasi tersebut, dan target peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Staff dan management PT.Jaya

Persada Indonesia (JPI). Pengabdian masyarakat ini telah dilakukan secara Hybrid yaitu *offline* dan *online* melalui zoom meeting bersama *staff* dan *management* PT.Jaya Persada Indonesia (JPI), pada tanggal 10 September 2022 Jam 9.00 Pagi sampai dengan jam 12.00 siang: JPI Incubator, alamat Jl. Terusan I Gusti Ngurah Rai No 4 Pondok Kopi ,Jakarta Timur , DKI Jakarta.

3.2. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dimana setelah pelatihan memanfaatkan desain presentasi yang digunakan untuk pembuatan presentasi dan video yang menarik *staff* dan manajemen akan langsung berlatih mempraktikkan bagaimana membuat presentasi yang menarik dengan aplikasi *powton* pemanfaatan, untuk penggunaan dan fungsi fitur-fitur pada aplikasi *powton* telah dilakukan coba penggunaan aplikasi *powton* untuk presentasi dan melihat hasil responden, keberhasilan dalam membuat contoh rumah yang akan di pasar yang diterapkan dalam sebuah aplikasi *powton* juga merupakan keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan.

3.3. Domunetasi Kegiatan.

Berikut ini merupakan dokumentasi kegiatan pelatihan “Pemanfaatan Aplikasi Powton sebagai Sistem Informasi bersama *staff* dan *management* PT. Jaya Persada Indonesia (JPI)”, secara langsung di lokasi.



Gambar 1. Pelatihan dan pengarahan dari Tutor



Gambar 2. Pelatihan dan pendampingan peserta pelatihan



Gambar 3. Foto bersama panitia dan peserta pelatihan Pengabdian masyarakat

3.4. Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan yang Berlangsung

Kegiatan pengabdian masyarakat di PT. Jaya Persada Indonesia (PT. JPI) diikuti oleh karyawan dan manajemen dan acara berlangsung penuh semangat. kegiatan pengabdian masyarakat ini juga sangat bermanfaat diantaranya :

- a. Kegiatan pengabdian masyarakat ini membantu memberikan Pengetahuan Pemanfaatan Aplikasi Powton dalam Pembuatan Presentasi dan Video.
- b. Kegiatan pengabdian masyarakat ini jika sudah selesai dilaksanakan memiliki rencana target capaian luaran

3.5. Pengukuran

A. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti (Arsi, 2021)

Validitas merupakan pengujian ketepatan dan kebenaran suatu instrument. Apabila hasil perhitungan dinyatakan valid maka instrument yang diuji adalah benar.

$$r = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \dots\dots\dots (1)$$

dimana : r = rxy = koefisien korelasi N = jumlah responden uji coba X = skor tiap item Y = skor seluruh item responden uji coba.

$$thitung = rxy\sqrt{(n-2)\sqrt{(1-rxy^2)}} \dots\dots\dots (2)$$

Nilai n diisi dengan jumlah responden instrumen dalam angket, jumlah responden sebanyak 24 responden

Tabel 1. Hasil Uji C validitas

Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
P1	0,6829	0,404	Valid
P2	0,9839	0,404	Valid
P3	0,6838	0,404	Valid
P4	0,9839	0,404	Valid
P5	0,9839	0,404	Valid
P6	0,8664	0,404	Valid
P7	0,6838	0,404	Valid
P8	0,9839	0,404	Valid
P9	0,9839	0,404	Valid
P10	0,6838	0,404	Valid

B. Reabilitas

Reliabilitas untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten, apabila pengukuran diulang 2 kali atau lebih, untuk mengungkap data yang bisa dipercaya (Ovan, 2020).

Reabilitas merupakan penujian kepercayaan dan kehandalan, apabila hasil hitungan dinyatakan valid, maka penelitian nyatakan dipercaya. Pengabdian masyarakat ini menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk menguji reliabilitas instrumen, karena instrumen penelitian menggunakan bentuk angket dan skala hirarkis. Rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{(n-1)(1-\sum \sigma^2)}{\sigma^2} \dots\dots\dots (3)$$

Untuk pengukuran hasil kuesioer pengabdian masyarakat dengan menggunakan pengukuran Reliabilitas Tes Tunggal (Internal Consistency Realibility) dihasilkan seperti tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengukuran Reabilitas

T Hitung	0,8520
t tabel	0,404
Alpha	0,05
Jumlah Responden	24

Berdasarkan tabel 2 diperoleh nilai t hitung = 0,8520 > r tabel = 0,404, maka pertanyaan-pertanyaan yang digunakan pada pengabdian tersebut reliabel. Kegiatan pelatihan ini dianggap sangat bermanfaat bagi peserta karena menambah dan memperluas wawasan pengetahuan para peserta di bidang teknologi informasi. dan juga menambah keterampilan yang dapat diterapkan dan dimanfaatkan langsung oleh para peserta dalam meningkatkan kualitas diri. Pemahaman peserta terlihat pada saat diskusi dan tanya jawab peserta dilakukan, para peserta mampu menyerap dan memahami materi yang disampaikan, terutama diskusi tentang bagaimana membuat memanfaatkan desain presentasi yang digunakan untuk pembuatan presentasi dan video yang menarik staff dan manajemen. Pelatihan ini sangat diapresiasi di PT. Jaya Persada Indonesia (PT. JPI) diikuti oleh karyawan dan manajemen dan acara berlangsung penuh semangat dan antusias dan keaktifannya peserta dalam bertanya dan mengikuti pelatihan ini. Pada saat pembelajaran pun banyak para peserta yang antusias dalam bertanya tentang materi yang disampaikan oleh tutor. Kuisisioner yang diberikan kepada peserta pengabdian bertujuan untuk mengukur kemampuan para peserta akan materi yang telah diberikan. Kegiatan berjalan lancar sampai akhir acara dan setiap tatap muka ditutup dengan diskusi dan pertanyaan yang berkaitan dengan isi materi pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini memberikan berbagai manfaat bagi para staff dan manajemen PT. Jaya Persada Indonesia (JPI) dalam mendesain presentasi yang menarik yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi *powton* dan memberikan pengetahuan yang baru kepada para staff dalam menggunakan aplikasi *powton* pada masa pandemi Covid-19. Peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat berperan aktif pada saat kegiatan berlangsung, sehingga kami yakin bahwa sumbangsih kami ini dapat memberikan semangat positif pada masa pandemi sekarang. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tergolong baik, namun selayaknya dimasa mendatang pada saat pelatihan tidak perlu kembali menggunakan metode *hybrid* dimana panitia dan beberapa perwakilan hadir di tempat pengabdian dan beberapa di rumah menggunakan *zoom meeting*, dan untuk peserta kegiatan sebaiknya menggunakan laptop, karena beberapa menggunakan handphone yang tidak mendukung untuk penggunaan aplikasi *powton*.

DAFTAR PUSTAKA

Agasi, D., Alwi, N. A., & Maulani, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Menggunakan Media Powtoon Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.93>

Arsi, A. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. In *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*. <https://osf.io/m3qxs>

Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689-1699. <http://repository.uki.ac.id/354/1/APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANFAAT DAN>

- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin, J. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar “Powtoon” bagi Guru PAUD. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 78. <https://doi.org/10.17977/um050v3i2p78-86>
- Lesdiani, D., Syaodih, E., & Mariam, P. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. In *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Ekonomi Akuntansi* (Vol. 2, Issue 2, pp. 139–149).
- Marlena, N., Dwijayanti, R., Patrikha, F. D., Parjono, P., & Sudarwanto, T. (2018). Penyegaran Kemampuan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screencast O Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(2), 204–223. <https://doi.org/10.21009/jpmm.002.2.04>
- Nurmaya, A. L. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Powtoon dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 3(4), 149–156.
- Ovan, andika S. (2020). Aplikasi Uji Validasi dan Reliabilitas Istrumen berbasis web. In A. S. Ahmar (Ed.), *Applied Microbiology and Biotechnology* (Vol. 2507, Issue 1). Yayasan ahmar cendikia Indonesia. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A???>
- Rahmawati, E., & Poerna Wardhanie, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Powtoon Untuk Layanan Bimbingan Konseling Pada Guru Bk Sma Negeri/Swasta Kabupaten Sidoarjo. *SHARE “SHaring - Action - REflection,”* 8(2), 119–126. <https://doi.org/10.9744/share.8.2.119-126>
- Sitopu, J. W. (2022). *Aplikasi pembelajaran Digital* (Y. K. Menulis (ed.); 1st ed.).
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students’ Pronunciation in Speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2), 295. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i2.359>
- Takda, A., Tahang, L., Sukariasih, L., Sahara, L., & Nursalam, L. O. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Guru Smp-Tq Mu’Adz Bin Jabal Kendari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPMN)*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.35870/jpmn.v1i1.265>