

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA

Apriliya Wijayanti¹✉, Wahyu Fajar Lestari², Alfi Lutfiana Zahroini³, Alfi Syahidah Dyah Puspitasari⁴,
Azis Sydney Nur Pradana⁵, Chafit Ulya⁶

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

ayprillwijaya@student.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan memberikan intervensi pilihan kepada guru mengenai media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi dengan menggunakan aplikasi powtoon dan quizizz di SMA Negeri 5 Surakarta. Pengembangan media pembelajaran menggunakan prinsip VISUALS, yaitu (1) Visible (mudah dilihat); (2) Interesting (menarik); (3) Simple (sederhana); (4) Useful (bermanfaat); (5) Accurate (sesuai materi dan tujuan pembelajaran); (6) Legitimate (sah); dan (7) Structured (terstruktur dengan baik). Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menjadikan SMA Negeri 5 Surakarta sebagai subjek penelitian. Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi dan wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran teks eksplanasi biasanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Biasanya guru juga menggunakan media pembelajaran berupa tayangan power point dan video. Maka, dengan hal itu kami menggunakan aplikasi Powtoon sebagai media penyampai informasi dan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi mendapat respon baik dari guru dan siswa di SMA Negeri 5 Surakarta.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Interaktif, Powtoon, Quizizz.*

Abstract

This study aims to provide a choice of intervention to teachers regarding interactive learning media in delivering material using the powtoon and quizizz applications at SMA Negeri 5 Surakarta. The development of learning media uses the VISUALS principle, namely (1) Visible (easy to see); (2) Interesting (interesting); (3) Simple (simple); (4) Useful (useful); (5) Accurate (according to the material and learning objectives); (6) Legitimate (legitimate); and (7) Structured (well structured). A qualitative approach was used in this study by making SMA Negeri 5 Surakarta as the research subject. The research data was obtained through observation and interview techniques with one of the Indonesian language teachers. The result of the research shows that in explanatory text learning usually uses lecture, question and answer, and discussion methods. Usually teachers also use learning media in the form of power point shows and videos. So, with that we used the Powtoon application as a medium for conveying information and the Quizizz application as an evaluation medium received good responses from teachers and students at SMA Negeri 5 Surakarta.

Keywords: *Learning Media, Interactive, Powtoon, Quizizz.*

✉Corresponding author : Apriliya Wijayanti

Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama

Email : ayprillwijaya@student.uns.ac.id

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah berkaitan langsung dengan prestasi belajar peserta didikPerubahan zaman, menuntut perubahan teknologi yang semakin cepat (Yunani et al., 2020). Seiring perkembangan teknologi, perkembangan pemikiran manusia juga mulai diperlihatkan. Berbagai teknologi baru mulai muncul dan mengisi berbagai lini kehidupan. Salah satunya pada aspek pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan generasi unggul yang mampu bersaing di abad 21. Perubahan pola pembelajaran dari yang dulunya tatap muka menjadi perkuliahan online atau dalam jaringan dapat memberikan dampak yang signifikan pada minat belajar seseorang (Dhamma et al., 2022). Berbagai inovasi dan kreativitas mulai dimunculkan, sebagai upaya mewujudkan cita-cita pendidikan di Indonesia. Salah satunya ialah dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Atapukang, 2016). Pengembangan media ini, digadang-gadang sebagai salah satu langkah besar dalam mempercepat pengembangan teknologi di bidang pendidikan.

Media pembelajaran yang saat ini digunakan sebagai sarana penyampaian informasi kepada peserta didik dinilai sangat kreatif, interaktif, dan disukai para siswa. Guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran ini juga terjadi karena perubahan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah yaitu kurikulum merdeka 2022. Pemerintah berharap dengan adanya perubahan kurikulum ini, tujuan pendidikan di Indonesia dapat tercapai dan mencetak generasi unggul dan berdaya saing tinggi, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, (Indarta, 2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan kurikulum saat ini mempunyai harapan untuk mencetak generasi unggul serta berkarakter. Hal ini jelas sesuai dengan tujuan profil pelajar Pancasila.

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dapat menunjang pemahaman peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Untuk mewujudkan pembelajaran tersebut, digunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Hasan dkk, 2014) bahwasanya media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian (Afifah dkk, 2022), bahwasanya Media pembelajaran Interaktif ialah media yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Maka dari itu, pendidik mulai berlomba-lomba untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif demi mewujudkan pembelajaran abad 21 di masa kini. Melalui media pembelajaran berbasis

teknologi, diharapkan peserta didik dan guru dapat bekerja sama secara lebih mutakhir sehingga guru dapat melaksanakan tugasnya dan siswa dapat memahami materi serta meningkatkan minat dan rasa ingin tahu untuk mempelajari materi pembelajaran tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan di jenjang SMA/SMK sederajat masih menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan jemu, sehingga mengurangi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Jika hal ini dibiarkan terlalu lama, maka fungsi utama dari media pembelajaran tidak akan terwujud. Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2017), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu 1) memotivasi minat dan tindakan; 2) menyajikan informasi; dan 3) memberi instruksi. Tujuan ini perlu dipenuhi dengan cara menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dalam mencapai tujuan pendidikan di kurikulum 2022. Berdasarkan observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Surakarta ditemukan banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, walaupun media pembelajaran sudah berbasis teknologi yaitu Power Point dan Website untuk mencari artikel. Guru hanya akan memberikan artikel untuk dianalisis dan menjelaskan isi materi tanpa adanya interaksi antar pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 5 Surakarta, ditemukan penggunaan media pembelajaran konvensional Power Point, Artikel, dan gambar pada umumnya yang membuat siswa tidak memperhatikan guru selama pembelajaran. Siswa cenderung akan memperhatikan guru jika pembelajaran yang disampaikan menarik, kreatif, dan mendukung sikap interaktif antara siswa dan guru. Berdasarkan penelitian (Destaria, 2018) pengaruh media pembelajaran yang digunakan guru sangat penting sekali bagi siswa untuk memahami lebih efektif dan ringkas tentang materi yang diajarkan oleh guru.

Menurut penelitian Mahardika (2021), penggunaan media pembelajaran yang interaktif akan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan. Gagasan tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital pada penyampaian materi bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam membuat dan menyusun media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, Danang, dkk. (2021) menyatakan bahwa kompetensi guru dalam menyampaikan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan kompetensi peserta didik, apakah peserta didik akan memahami materi atau tidak.

Untuk itu, muncul gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powtoon dan quizizz dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi powtoon merupakan salah satu aplikasi video animasi yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa menjadi lebih cepat dalam memahami materi. Media pembelajaran dengan memanfaatkan powtoon ini masih belum banyak dikenal oleh pendidik khususnya pada guru tingkat

SMA. Penggunaan media powtoon ini dapat menjadi salah satu upaya dan inovasi media pembelajaran digital pengganti power point yang bisa dimanfaatkan untuk semua materi dan jenjang pendidikan dasar hingga tinggi.

Peneliti juga menggunakan media pembelajaran quizizz sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran. Menurut Edwin & Gerald W. Brown dalam (Amany, 2020: 1) bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses menentukan nilai dari segala sesuatu dalam pembelajaran. Melalui Quizizz guru dapat melihat tingkat penguasaan materi pada siswa sehingga ketercapaian aspek kognitif dalam pembelajaran akan dapat terlihat secara langsung. Keterbaruan serta pengembangan penelitian ini, ialah peneliti mengembangkan media pembelajaran teks eksplanasi berbasis powtoon dan quizizz di SMA Negeri 5 Surakarta. Penerapan ini menarik siswa sehingga pembelajaran lebih kondusif dan interaktif. Jadi siswa tidak hanya tertarik, tetapi memahami materi dengan baik sesuai dengan prinsip pengembangan media VISUALS.

Berdasarkan permasalahan diatas, pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran interaktif, berbasis powtoon dan quizizz dalam Pembelajaran teks eksplanasi di SMA Negeri 5 Surakarta, dengan judul Media Pembelajaran Interaktif berbasis Powtoon dan Quizizz dalam pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. Tujuan dari pengembangan media ini adalah memberikan intervensi pilihan kepada guru mengenai media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran khususnya pada teks eksplanasi.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif, dengan jenis penelitian lapangan atau field research melalui pendekatan studi kasus. Menurut (Sugiyono, 2013), Penelitian lapangan (Field Research), dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada instansi yang menjadi objek untuk mendapatkan data primer dan sekunder. Dalam proses penelitian dan pengembangan media menggunakan metode penelitian Research and Development (R n D). Menurut (Sugiyono, 2014) metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pelaksanaan, peneliti melakukan analisis terhadap minat siswa dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel dari pendidik dan 40 peserta didik di kelas 12 MIPA SMA Negeri 5 Surakarta dengan mengajukan pertanyaan kepada salah satu guru Bahasa Indonesia melalui observasi dan wawancara, serta siswa melalui pengisian angket kuesioner untuk mengetahui media pembelajaran apa yang digunakan oleh pendidik di SMA Negeri 5 Surakarta. Hasil dari wawancara dan angket tersebut, menjadi dasar dalam penelitian mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powtoon dan quizizz diharapkan mampu menjawab permasalahan dari media

pembelajaran penyampaian materi tersebut. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam (indepth interview), dengan memperoleh informasi secara langsung dan mendalam mengenai situasi dan kondisi tertentu. Teknik ini dilakukan secara berulang dengan narasumber yang sama. Hal tersebut dilakukan agar topik penelitian lebih berfokus dan mendetail untuk didapatkan hasil yang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Tampilan media powtoon

Aspek *Visible* merupakan aspek keterbacaan suatu media pembelajaran. Dalam penyusunan media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *quizizz* dilakukan pemilihan latar belakang yang sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu teks eksplanasi. Pemilihan *font* dalam penulisan materi juga mudah dilihat dan dibaca. Komposisi warna latar belakang dan warna tulisan berbeda sehingga pembaca mudah dalam melihat isi materi pembelajaran.

Interesting (menarik)



Gambar 2. Ilustrasi Powtoon

Aspek kemenarikan dalam media pembelajaran *powtoon* terlihat dari pemilihan *tone* warna, musik pengiring, dan juga kesesuaian gambar dan ilustrasi pendukung media pembelajaran. Latar yang sesuai tidak terlalu mencolok membuat media pembelajaran menjadi menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran teks eksplanasi.

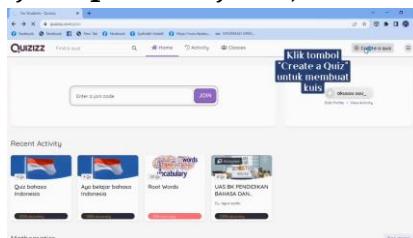
Simple (sederhana)

Simple merupakan aspek yang paling dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Kesederhanaan dalam pengembangan media pembelajaran berkaitan dengan kepraktisan peserta didik dalam mengakses media pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi powtoon video yang disajikan kepada peserta didik lebih praktis dan efisien karena peserta didik mudah mengakses video tersebut.

Useful (bermanfaat)

Bermanfaat berarti media pembelajaran yang dikembangkan dapat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Video interaktif yang dikembangkan berbasis aplikasi powtoon memiliki kebermanfaatan bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran teks eksplanasi. Materi yang diperoleh dari sumber yang valid membuat media pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif bagi peserta didik.

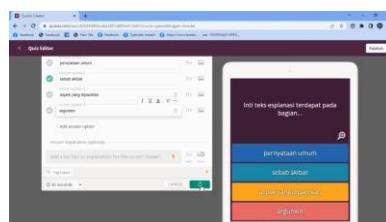
Accurate (Sesuai materi dan tujuan pembelajaran)



Gambar 3. Halaman depan aplikasi quizizz

Akurat ialah kesesuaian antara media dan materi pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan. Peneliti menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media *asesmen* dalam pembelajaran teks eksplanasi. Media yang dapat dipertanggungjawabkan dan mudah diakses menjadikan *quizizz* sebagai media evaluasi yang dipilih.

Legitimate (Sah)



Gambar 4. Tampilan kuis aplikasi Quizizz

Jika menyinggung mengenai aspek legitimate tak akan jauh dari hak cipta atau *copyright*. Dalam pengembangan media pembelajaran ini bersifat sah sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif oleh pendidik dan peserta didik.

Structured (terstruktur dengan baik)



Gambar 5. Keruntutan media powtoon

Terstruktur artinya runtut, sesuai dengan sistematika. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon dan quizizz peneliti mengimplementasikan aspek keruntutan. Hal ini dilakukan dalam proses penyusunan materi dan evaluasi pembelajaran yang terstruktur, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi dan mengerjakan asesmen penilaian dari materi teks eksplanasi.

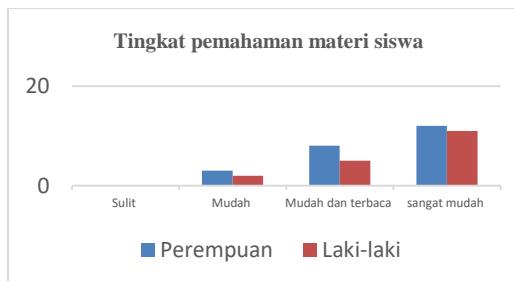
Hasil Uji Coba Penggunaan Media Powtoon dalam Pembelajaran teks eksplanasi

Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman materi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis powtoon dan quizizz di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Surakarta kelas XII MIPA dengan jumlah siswa 40, karena pelaksanaan pembelajaran sudah offline maka pengisian kuesioner dilakukan secara langsung. Berikut adalah rincian siswa yang mengisi kuesioner tersebut adalah 19 siswa laki-laki (47,5 %) dan 22 siswi perempuan (55%).



Gambar 6. Jumlah siswa yang mengisi angket

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa kelas XII MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri Surakarta tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powtoon dan quizizz didapatkan hasil berupa respon yang baik yaitu dengan pemahaman siswa dalam mempelajari bahasa dan kemenarikan media pembelajaran yang mampu membuat mereka merasa senang. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powtoon dan quizizz dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi mendapat respon yang baik dari peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat pada lampiran hasil sebagai berikut.



Gambar 6. Hasil grafik pemahaman materi siswa

Pada aspek pemahaman materi siswa lebih memilih sangat mudah paham yaitu pada pilihan keempat. Hal ini memberikan suatu sudut pandang yang berbeda mengenai penyampaian materi. Materi yang disampaikan melalui media pembelajaran yang tepat akan mampu memberikan perspektif tersendiri bagi peserta didik. Media yang menarik akan mampu diingat dalam kurun waktu yang lama, fakta ini akan menjadikan sebuah materi pembelajaran juga diingat oleh siswa dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh Cahyo (2011: 26) dalam (Fajarwati & Sujarwanto, 2015), bahwasanya video adalah alat yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan

otak, khususnya ketajaman otak dan daya ingat. Untuk itu, media video powtoon sangat membantu siswa dalam mempertajam daya ingatnya.

Kemudian pada aspek kemenarikan media pembelajaran. Siswa mengatakan menyukai media pembelajaran yang ditampilkan. Siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi untuk ikut mengembangkan media pembelajaran yang serupa. Bagi siswa, belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *quizizz* dalam pembelajaran teks eksplanasi memiliki pengaruh yang cukup besar dalam hal peningkatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Siswa menjadi lebih bersemangat saat menyelesaikan evaluasi karena aplikasi yang digunakan adalah *quizizz*. Aplikasi ini memiliki kemiripan dengan game, sehingga siswa tidak merasa sedang mengerjakan ujian tetapi lebih ke bermain untuk meningkatkan daya ingat dan menguji pemahaman materi. Sejalan dengan hal ini, Salsabila, dkk (2020) menyatakan bahwa media *Quizizz* sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yangsifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, dirasa pemilihan media *quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif ialah hal yang tepat dalam mempelajari materi teks eksplanasi.

Penggunaan media pembelajaran interaktif *powtoon* dan *quizizz* dalam pembelajaran teks eksplanasi juga mendapat respon yang baik oleh guru. Hal ini diungkapkan oleh guru pada saat melakukan wawancara di SMA Negeri 5 Surakarta.

Siswa merasa senang dengan media pembelajaran powtoon dan quizizz yang sudah dibuat. Katanya seperti bermain game saat mengerjakan soal evaluasi. Siswa juga antusias saat diminta untuk aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran (Sawiji, 2022: wawancara).

Berdasarkan hasil temuan Novana dkk. (2012) dalam (Fikri & Madona, 2018) yang menjelaskan bahwasanya multimedia interaktif menyediakan cara yang mudah untuk memvisualkan objek yang luas dan tidak mudah untuk diperoleh. Oleh karena itu, dengan menggunakan media interaktif ini guru akan terbantu dalam menyampaikan materi sehingga tujuan dalam proses pembelajaran akan tercapai dengan mudah. Serta siswa lebih meningkat dalam hasil pembelajaran yang menyenangkan.

Hal ini membuat kami merasa termotivasi juga, bahwa media pembelajaran yang bisa kita terapkan pada siswa bukan hanya itu saja. Untuk itu, kami para guru juga mencoba untuk berdiskusi bersama mengenai pengembangan media yang kekinian. Tapi karena adanya beberapa keterbatasan, sehingga membuat hal ini masih belum terealisasikan hingga saat ini (Sawiji, 2022: wawancara).

Temuan ini membuktikan begitu pentingnya kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dalam menunjang pembelajaran. Guru yang tidak mengenal teknologi akan sulit dalam membuat dan megembangkan media digital. Untuk itu, perlu dilakukan pelatihan atau workshop bagi guru dalam kaitannya mengembangkan keterampilannya untuk dapat bersaing dengan

guru milenial di abad 21. Karena pada dasarnya guru yang baik ialah guru yang mampu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat untuk siswanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital dengan aplikasi powtoon dan quizizz dalam pembelajaran materi teks eksplanasi di SMA Negeri 5 Suarakarta merupakan salah satu upaya dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui kreativitas dalam dunia pendidikan yang mampu memberikan pemahaman dan ketertarikan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon dan Quizizz juga berpengaruh terhadap proses penyampaian materi oleh pendidik. Guru merasa senang dengan proses pembelajaran yang berjalan menyenangkan. Guru merasa diberi kemudahan dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif dan siswa memahami materi yang disampaikan secara cepat dan tepat. Untuk itu, media pembelajaran interaktif berbasis powtoon dan quizizz dinyatakan layak untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi dan teks lainnya karena mempunyai pengaruh dari segi pemahaman, kemenarikan, dan kemudahan pendidik dan peserta didik. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam lingkup yang lebih luas dan merata. Adapun harapan serta rekomendasi dari penulisan artikel ini adalah memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu humaniora dan memberikan solusi nyata kepada guru di sekolah mengenai pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, interaktif dalam menciptakan generasi unggul, siap bersaing di abad 21).

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-34. doi:<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1-11.
- Aswar, & Nashruddin. (2020). Rambu-Rambu Bimbingan dan Konseling Islam Perspektif Majelis Tarjih Muhammadiyah. *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian*, 5(2), 45-55. doi:<https://doi.org/10.32923/sci.v5i1.1391>

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA - Apriliya Wijayanti¹✉, Wahyu Fajar Lestari², Alfi Lutfiana Zahroini³, Alfi Syahidah Dyah Puspitasari⁴, Azis Sydney Nur Pradana⁵, Chafit Ulya⁶
doi: [10.53565/pssa.v8i1.449](https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449)

- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkommunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45-52.
- Danang, A., Castyana, B., Rahayu, T., Anggita, G. M., & Ali, M. A. (2021). Pengaruh penggunaan video pembelajaran pada pendidikan jasmani terhadap hasil pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia*, 1(1), 1-10. doi:<https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.1>
- Fajarwati, N., & Sujarwanto. (2015). Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(2), 1-6 .
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif . Yogyakarta : Samudra Biru .
- Hasan, M., & dkk. (2014). Media Pembelajaran. Klaten: CV Tahta Media Group.
- K, Mundia., & S, Heru. (2021). Kompetensi Pendagogik Guru dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1085-1092. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259/13283>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 275-281. Retrieved from <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- Mukminan. (2008). Pengembangan Media Pembelajaran . Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta .
- Pratiwi, A., Armen, & Fuadiyah, S. (2019). Validitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Focusky Dilengkapi Buku Panduan pada Materi Protista untuk Peserta Didik Kelas X SMA. *J. Pendagogi Hayati*, 3(2), 12-18.
- Septiawan, N. W., & Pratama, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pembelajaran Komputer Terapan Jaringan Kelas X TKJ. *Joernal Of Information Education*, 2(1), 19-25.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta .
- Unik Hanifah Salsabila, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4 (2), 163-172.
- W, Destaria. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (3), 277-286. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/union/article/view/2985/pdf>.
- Wulandari, R. (2020). Metode kunjungan lapangan untuk menanamkan kepedulian terhadap lingkungan hidup. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 67-80.
- Dhamma, O. W., Widodo, U., & Rispatiningsih, D. M. (2022). Analisis Minat dan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD pada Masa Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2),

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA - Apriliya Wijayanti¹✉, Wahyu Fajar Lestari², Alfi Lutfiana Zahroini³, Alfi Syahidah Dyah Puspitasari⁴, Azis Sydney Nur Pradana⁵, Chafit Ulya⁶
doi: [10.53565/pssa.v8i1.449](https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449)

2495–2504.

Yunani, S., Widodo, U., & Sukari. (2020). *Pengaruh Ketersediaan Sarana Prasarana Pembelajaran dan Keaktifan Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha (Penelitian ex-post facto di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kaloran)*. VI, 22.