

RESPONS SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN POWTOON PADA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X

Putri Fiqriani Nurromdon¹, Indra Permana², Yusep Ahmadi F³

¹⁻³IKIP Siliwangi

¹putrifiqriani@student.ikipsiliwangi.ac.id, ²indra-permana@ikipsiliwangi.ac.id ³yusep-ahmadi-f@ikipsiliwangi.ac.id,

Abstract

This research article aims to determine students' responses to powtoon learning media, and to determine the ability to write negotiating texts with powtoon-assisted learning media. The method used in this study is descriptive qualitative method with data collection techniques using questionnaires and tests. Learning is done with the Discovery Learning learning model. Based on the results of the study, it was shown that student responses obtained an average percentage of 84.53%, it can be concluded that the use of instructional media has received a good enough response to be used in learning, and from the results of the recapitulation of knowledge and skills tests the average value of knowledge and students' skills after using learning media is 91.6%. Thus it is stated that the students' abilities in understanding and writing negotiating texts are categorized very well. Based on the results of the discussion, it was concluded that powtoon learning media can be used in the process of learning activities, especially in learning negotiating text for class X high school students. Powtoon-assisted learning media is also effective in the role of increasing learning motivation and especially in the results of writing skills

Keywords: Learning Media, Powtoon, Negotiation Text

Abstrak

Artikel penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *powtoon*, dan untuk mengetahui kemampuan menulis teks negosiasi dengan media pembelajaran berbantuan *powtoon*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa memperoleh rata-rata persentase sebanyak 84,53% maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran mendapatkan respons yang cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran, dan dari hasil rekapitulasi tes pengetahuan dan keterampilan dengan rata-rata rekapitulasi nilai pengetahuan dan keterampilan siswa setelah menggunakan media pembelajaran adalah 91,6%. Dengan demikian dinyatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan menulis teks negosiasi dikategorikan dengan sangat baik. Berdasarkan hasil pembahasan, maka media pembelajaran *powtoon* dapat dimanfaatkan pada proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMA Sederajat. Media pembelajaran berbantuan *Powtoon* juga dinyatakan efektif dalam peran meningkatkan motivasi belajar dan terutama dalam hasil keterampilan menulis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powtoon, Teks Negosiasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kemampuan mencipta siswa dalam mengembangkan pengetahuan. Pembelajaran dimaksudkan untuk mengembangkan peserta didik supaya mempunyai

kekuatan hidup sebagai pribadi yang kreatif, inovatif dan afektif. Selain dapat terlibat langsung dalam pembelajaran yang aktif dan kreatif, siswa pun dituntut untuk mampu berliterasi. Bahasa Indonesia menekankan siswa untuk mampu mengimplementasikan empat keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. (Tarigan, 2017) Lalu menurut Wikanengsih (2013) keterampilan menulis ialah proses kegiatan berpikir yang berkaitan dengan nalar seseorang. Sementara itu Firmansyah, dkk (2018) dalam Aini, Aprianti, & Ahmadi (2019) Menjelaskan bahwa menulis ialah keterampilan yang digunakan dalam berkomunikasi baik secara langsung ataupun tidak langsung. Permana, (2018) Keterampilan menulis merupakan kecakapan berbahasa yang sering digunakan dalam berkomunikasi secara tidak langsung dengan menuangkan gagasan kedalam sebuah tulisan. Selaras dengan itu, Kartiwi & Ahmadi (2021) menjelaskan bahwa kemampuan menulis amat penting dikuasai sebab dengan kemampuan menulis mampu membuat siswa memiliki kemampuan yang lebih kreatif, mandiri, kritis juga terampil. Maka dapat dipahami bahwa menulis merupakan proses kegiatan berpikir untuk menyampaikan suatu pikiran yang ada dalam diri seseorang secara tidak langsung.

Tetapi kemampuan siswa dalam keterampilan menulis teks negosiasi di sekolah sangat terbatas disebabkan karena kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, hal tersebut didukung oleh pernyataan menurut Permana dkk. (2020) bahwa dalam pembelajaran keterampilan menulis adalah hal yang sering dianggap menjadi beban karena cukup sulit. Sejalan dengan itu Aeni & Lestari (2018) berpendapat bahwa pada kenyataannya kesulitan menulis memang terjadi dan nyata adanya yang dialami oleh banyak orang, masalahnya yaitu dikarenakan tidak mau dengan tergesa-gesa menyimpulkan hasil dari membaca, meneliti, dll, yang pada akhirnya semua gagasan hanya bermunculan di kepala tanpa dituangkan kedalam sebuah tulisan. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ide atau gagasannya akibat menganggap mempelajari bahasa Indonesia bukanlah hal yang penting menyebabkan siswa kesulitan dalam hal menyampaikan ide yang dimilikinya. Hal serupa disampaikan juga dalam artikel yang ditulis oleh Puspidalia (2012) yang menyatakan bahwa pelajaran Bahasa

Indonesia pada umumnya dianggap sebagai mata pelajaran yang mudah dan tidak perlu dipelajari secara serius, apalagi dalam mendapatkan nilai yang bagus.

Era teknologi seperti ini, banyak media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk keperluan membantu proses pembelajaran, salah satunya adalah *Powtoon*. *Powtoon* adalah satu media yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Purba & Harahap (2022) dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurrita (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Selaras dengan itu, Ahmadi & Kadarisma, (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan hal penting dalam penentu keberhasilan proses belajar, dan menjadi penentu hasil dari pembelajaran media pembelajaran menjadi sumber belajar yang dapat membantu guru dan memperluas pengetahuan siswa, dengan beberapa jenis media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk semua mata pelajaran di instansi Pendidikan, termasuk salah satunya adalah pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sederajat. Dari sekian banyak mata pelajaran, bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran yang penting. Banyak sekali manfaat dari mempelajari bahasa Indonesia, melalui bahasa Indonesia diharapkan siswa memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat banyak cakupan materi yang ada dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia termasuk salah satunya yaitu pembelajaran menulis teks negosiasi. Namun, berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan peneliti banyak siswa merasa jenuh ketika sedang mempelajari bahasa Indonesia. Hal ini menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi siswa. Pada dasarnya permasalahan ini terjadi akibat kurangnya stimulus terhadap siswa serta telah tertanamnya pemikiran pada diri seorang siswa bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia bukanlah hal yang perlu dipelajari dengan serius dan bahkan dianggap mata pelajaran yang cukup membosankan.

Sebagian besar siswa di lokasi penelitian merasa jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan dengan metode yang diberikan guru yaitu ceramah, untuk itu kreativitas guru dalam meningkatkan metode dan suasana belajar harus lebih ditingkatkan. Faktor penyebab siswa merasa jenuh yaitu proses pembelajaran yang kurang menarik, serta media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas teks, dari hasil survey yang dilakukan peneliti terdapat sebanyak

lebih dari 50% siswa menginginkan metode baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran sangat penting agar bisa meningkatkan stimulus belajar. Permasalahan tersebut dapat menghambat kemajuan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya dalam proses pembelajaran keterampilan menulis untuk itu, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui respons siswa mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan tersebut rumusan masalah dari penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui respons siswa terhadap pengembangan media pembelajaran, dan (2) untuk mengetahui kemampuan menulis teks negosiasi dengan media pembelajaran berbantuan *powtoon*. Penelitian sebelumnya terkait respons siswa pernah dibahas oleh Lijina dkk. (2018) Pada Materi Ekologi Di Kelas X SMA. Dengan hasil penelitian yang dilakukannya media pembelajaran komik pada materi ekologi mendapatkan respons siswa dengan kategori respons yang baik dengan rata-rata respons sebesar 73,9%. Dengan begitu peneliti terdorong menjalankan penelitian dengan focus penelitian pada materi pembelajaran yang berbeda, maka perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah terdapat pada subjek penelitian, lokasi penelitian serta cakupan materi yang diteliti berbeda.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *powtoon*. penelitian ini menurut Lindawati (2016) Deskriptif kualitatif adalah menganalisis dan menggambarkan hasil informasi yang diperoleh dalam temuan di lapangan. Sedangkan menurut Ahmadi & Kartiwi (2020) metode kualitatif deskriptif adalah metode yang berfokus pada pemwrian data-data serta penjelasan yang obyektif. Disimpulkan bahwa metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang menganalisis hasil informasi yang diterima dan dipaparkan secara obyektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Penelitian ini hasil deskripsi dari pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan model *Discovery Learning*. *Discovery learning*. Menurut Ernasari dkk. (2021) *Discovery learning* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah untuk mengembangkan tes pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran menjadi satu

hal yang harus tetap ada dalam proses pembelajaran. Ahmadi (2023) Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X di MA YPMI Wanayasa Purwakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti mengumpulkan data dan informasi melalui sebaran angket yang bertujuan untuk dijadikan bahan analisis respons siswa terhadap media pembelajaran *powtoon*. Angket respons siswa diberikan setelah proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran selesai dilakukan. Adapun penilaian kuesioner ini menggunakan skala penilaian likert adapun pilihan tanggapan meliputi ; Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut adalah hasil pengolahan data yang ditunjukkan dengan tabel hasil respons siswa.

Tabel 2. Hasil Respons Siswa Skala Kecil Terhadap Media Pembelajaran Powtoon

Indikator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Rata-Rata	Kategori
Memiliki desain yang sangat menarik.	110	128	86%	Sangat Baik
Tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.	104	128	81%	Baik
Membuat semangat belajar.	114	128	89%	Sangat Baik
Membuat materi sulit dipahami.	107	128	84%	Baik
Meningkatkan keaktifan berdiskusi.	109	128	85%	Sangat Baik
Terlalu banyak gambar	112	128	88%	Sangat Baik
Membantu meningkatkan pengembangan ide.	111	128	87%	Sangat Baik
Materi tidak sesuai dengan soal-soal yang diberikan.	101	128	79%	Baik
Memudahkan pengerjaan soal.	108	128	84%	Baik
Membuat jenuh.	106	128	83%	Baik
SKOR	1082	1280		

TOTAL PERSENTASE

84,53%

Angket penilaian respons siswa terdiri dari 10 pernyataan meliputi 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. 1,3,5,7,dan 9 merupakan nomor butir pernyataan positif. Sementara sisanya yaitu 2, 4, 6, 8, dan 10 merupakan nomor butir pernyataan negatif. Hasil respons siswa terhadap media pembelajaran *powtoon* dalam menulis teks negosiasi memperoleh rata-rata

persentase sebanyak 84,53% maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada pembelajaran menulis teks negosiasi mendapatkan respons yang cukup baik dan berjalan dengan lancar. Lalu untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, *powtoon* peneliti melakukan pengumpulan data melalui tes, tes yang dimaksud yaitu terdiri dari dua tes, meliputi tes pengetahuan dan tes keterampilan. Tes pengetahuan berupa pilihan ganda yang dilakukan secara individu dengan total soal 10 butir soal mengenai isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi. Satu soal memiliki skor 1 diberikan jika menjawab pertanyaan dengan benar dan skor 0 diberikan jika menjawab pertanyaan dengan salah. Tes keterampilan dilaksanakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi yang dilakukan secara berkelompok menggunakan model *Discovery Learning*. Penilaian keterampilan dilakukan secara berkelompok dengan tema yang sudah ditentukan. Berikut hasil rekapitulasi tes pengetahuan dan keterampilan siswa terhadap kemampuan menulis teks negosiasi setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *powtoon*.

Tabel 4. Nilai Hasil Tes Pengetahuan dan Tes Keterampilan Siswa

NO	NAMA SISWA	NILAI	NILAI	NA
		PENGETAHUAN (30%)	KETERAMPILAN (70%)	
1	AJA	24	67	90.5
2	DN	24	70	94
3	DPS	24	70	94
4	ES	27	70	97
5	FMR	24	67	90.5
6	FA	24	67	90.5
7	FS	27	67	93.5
8	FM	24	70	94
9	GM	24	60	83.5
10	LS	27	60	86.5
11	MFA	27	70	97
12	MFM	24	67	90.5
13	MNS	27	60	86.5
14	MIA	24	67	90.5
15	MAHH	24	70	94
16	MR	24	70	94
17	NI	24	67	90.5
18	NNA	24	60	83.5

19	NR	27	60	86.5
20	RSP	24	67	90.5
21	SN	24	70	94
22	SH	27	70	97
23	SSY	27	67	93.5
24	SSN	27	67	93.5
25	SR	27	67	93.5
26	TNA	27	67	93.5
27	WD	27	70	97
28	ZN	24	67	90.5
29	ZTDA	24	70	94
30	DM	24	70	94
31	AG	24	60	83.5
32	AJ	24	67	90.5
TOTAL			2932	
RATA-RATA			91,6%	

Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa hasil rerata rekapitulasi hasil pengetahuan dan keterampilan setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon* adalah 91,6%. Dengan demikian dinyatakan bahwa keterampilan siswa dalam menulis teks negosiasi dikategorikan dengan sangat baik dan menunjukkan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* mendapatkan peningkatan dari hasil sebelum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan *powtoon* ini berhasil dilakukan dan dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian media pembelajaran *powtoon* dengan *Discovery learning* dapat menumbuhkan motivasi dalam pembelajaran menulis.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan data yang diperoleh dari siswa kelas X dari hasil penyebaran angket dan memperoleh tanggapan atau respons dari penggunaan media pembelajaran dengan rata-rata 84,5% dengan nilai tersebut dapat menunjukkan bahwa respons yang diberikan mendapatkan kategori baik.

Kemudian dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya fokus pada perolehan data mengenai respons siswa tetapi peneliti juga melakukan tes untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan keterampilan siswa terhadap pembelajaran menulis teks negosiasi. Peneliti menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat dalam memberikan materi yang berkaitan dengan teks

negosiasi sesuai KD dan Tujuan Pembelajaran yang hendak dicapai yang pada akhir pembelajaran siswa diberikan lembar penilaian yang harus diisi dan dari hasil penilaian melalui lembar kerja yang diisi oleh siswa, maka setelah direkapitulasi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,6%. Hal tersebut menunjukkan jika media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran menulis teks negosiasi menjadi meningkat dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang dilakukan dengan metode konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulia & Ervinalisa (2017) Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran *powtoon* memberikan perhatian lebih ketika digunakan dalam pembelajaran sejarah tidak hanya itu, ketika proses pembelajaran menggunakan media *Powtoon* ternyata menunjukkan keinginan siswa untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil uji t : 'hitung > 'tabel = 7,9 > 1,992. Adapun hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Tiwow dkk. (2022) memperoleh hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas yang dilakukan proses belajar dengan media animasi *powtoon* memperoleh minat belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas yang proses pembelajaran konvensional. Ternyata media *powtoon* juga mendapat respons positif pada pembelajaran kimia dengan judul penelitian yang dilakukan oleh (Latifah, 2020) dari hasil tersebut respons yang diperoleh mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria yang sangat baik.

Ketiga hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* mendapatkan respons yang baik dan membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil pembelajaran dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional. Selain itu dibuktikan dari hasil penelitian lapangan media *powtoon* berhasil dengan mendapat respons yang sangat baik juga menunjukkan hasil yang meningkat dalam kemampuan menulis teks negosiasi pada pembelajaran bahasa Indonesia hal ini dikarenakan hasil perolehan yang didapat dari penelitian memperoleh hasil persentase respons yang baik. Berdasarkan hasil pembuktian lapangan media *powtoon* yang digunakan mendapatkan respons yang positif dikarenakan media *powtoon* memiliki tampilan yang menarik berupa animasi kartun interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana yang telah dipaparkan maka, media pembelajaran berbantuan *Powtoon* mendapatkan respons yang baik dengan nilai rata-rata 84,53% . Dengan niali tersebut, memperoleh kesimpulan ternyata media pembelajaran *powtoon* dapat diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMA Sederajat. Media pembelajaran berbantuan *Powtoon* juga dinyatakan efektif dalam peran meningkatkan motivasi belajar dan terutama dalam hasil keterampilan menulis. Hasil tersebut dibuktikan dengan nilai perolehan yang dilakukan untuk menilai tes pengetahuan dan ketrampilan dengan perolehan nilai 91,6%. Jadi, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat membuat siswa mencapai KKM dalam pembelajaran menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Sematik*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>
- Ahmadi, Y. (2023). Desain Model Pembelajaran Proyek Berbantuan Obs Studio Pada Mata Kuliah Studi Wacana Berorientasi Profil Pelajar Pancasila. *Sematik*, 12(1), 101–113. <https://doi.org/10.22460/semantik.v12i1.p101-113>
- Ahmadi f, Y., & Kadarisma, G. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Kelompok Guru SDN Melong Mandiri 4 Kota Cimahi. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 388–396. <https://doi.org/10.21067/jpm.v5i1.3663>
- Ahmadi, Y., & Kartiwi, Y. M. (2020). Strukturalisme Genetik Cerpen “Penulis Biografi” Karya Bode Riswandi. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 9(2), 155. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i2.1026>
- Aini, N. N., & Aprianti, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Unsur Intrinsik Hikayat Dengan Menggunakan Metode Cooperative Script Di Kelas X SMK. *Parole*, 2(5), 715–724.
- Ernasari, E., Fauziya, D. S., & ... (2021). Pembelajaran Daring Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas VIII Dengan Metode Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz. *Parole*. 5(November). <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/7117>

- Hardianti, S., Mustika, I., & Permana, I. (2020). Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning). *1*, 141–148.
- Kartiwi, Y. M., & Ahmadi F., Y. (2021). Penerapan Metode Penemuan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi dan Kemandirian Belajar Siswa SMA. *Seminar Sastra, Bahasa, dan Seni (Sesanti) 2021*, 91–97.
- Latifah, N. (2020). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*.
- Lijina, Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Materi Ekologi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1–9.
- Lindawati, S. (2016). Penggunaan Metode Deskriptif Kualitatif Untuk Analisis Strategi Pengembangan Kepariwisata Kota Sibolga Provinsi Sumatera Utara. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM), Hotel Lombok Raya Mataram*, 833–837.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permana, I. (2018). Pembelajaran Memproduksi Teks Eksposisi Dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning. *Semantik*, 7.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Puspidalia, Y. S. (2012). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD dan Alternatif Pemecahannya. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 121. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i1.406>
- 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. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Wikanengsih. (2013). Model Pembelajaran Neurolinguistic Programming Berorientasi

Karakter Bagi Peningkatan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 177–186.

Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>

