



**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11750



**Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon*
Terhadap Peningkatan Hasil Menulis
Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII
SMP Islam Dampit Kabupaten Malang**

Etty Umamy*, Khoirul Efendiy, Hanum Lintang Siwi S***,
Zauharotul Zana Intan A******

*Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Wisnuwardhana
**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Wisnuwardhana
***Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Wisnuwardhana
****Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Wisnuwardhana

Alamat surel: umamy.etty@gmail.com; khoirul.efendiy@gmail.com;
hanumlintang@gmail.com; zauharotul11@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:
Hasil belajar;
Teks persuasi;
Media
Powtoon.

Salah satu penentuan fungsi penggunaan suatu media dalam Media dalam pembelajaran salah satunya berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media memegang peran yang sangat penting. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap peningkatan hasil menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP Islam Dampit Kabupaten Malang. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes-pretest dan posttest dan dianalisis secara statistik menggunakan komputerisasi SPSS versi 19.0 dengan analisis regresi serta uji hipotesa. Berdasarkan analisis data, diperoleh jumlah persentase; koefisien media *Powtoon*, koefisien korelasi sederhana, koefisien determinasi, signifikansi F secara berturut-turut; 29,3%, 77,1%, 59,4%, dan 40,6% yang menunjukkan bahwa media *Powtoon* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks persuasi siswa di kelas VIII SMP Islam Dampit kabupaten Malang, sehingga dapat direkomendasikan menjadi media pembelajaran yang efektif berkaitan dengan keterampilan menulis siswa dan teks persuasi.

Abstract

Keywords:
learning outcomes;
persuasive text;
Powtoon media.

One of the functions of media in learning is to improve student learning outcomes. Therefore, the media plays a very important role. This research was conducted to determine the effect of using *Powtoon* media on improving the results of writing persuasive texts for class VIII Islamic Middle School students in Dampit, Malang district. The data in this study was obtained through pretest and posttest and analyzed statistically using computerized SPSS version 19.0 with regression analysis and hypothesis testing. Based on data analysis, a percentage number was obtained; *Powtoon* media coefficient, simple correlation coefficient, coefficient of determination, F significance respectively; 29.3%, 77.1%, 59.4%, and 40.6% which shows that *Powtoon* media has a significant influence on increasing the ability to write persuasive texts of students in class VIII of Dampit Islamic Middle School, Malang district, so it can be recommended as a media effective learning is related to students' writing skills and persuasive texts.

Terkirim : 7 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongèt IV

PENDAHULUAN

Era globalisasi secara langsung dan tidak langsung telah mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara signifikan. Perkembangan ini menawarkan perubahan gaya hidup masyarakat dan berdampak besar pada banyak ruang lingkup kehidupan manusia (Ngafifi, 2014). Salah satu ruang lingkup yang berubah seiring berjalannya waktu adalah pendidikan yang didampingi dengan berbagai pembaruan. Menurut Afifah (2017), pembaruan-pembaruan tersebut muncul selaras dengan beberapa problematika pendidikan di Indonesia yang semakin rumit, seperti problematika terkait rancangan pendidikan, tatanan, biaya, dan penyelenggaraan pendidikan dari tatanan yang berbeda.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 digunakan untuk meningkatkan kemampuan bernalar. Persepsi pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 berbasis pada teks. Dalam pembelajaran berbasis teks ini, siswa diharapkan untuk mampu mengartikulasikan dirinya secara tertulis. Dengan dukungan keterampilan menulis, siswa dapat mengungkapkan ide atau pikiran yang selaras dengan kerangka berpikir yang logis dan sistematis. Kegiatan menulis memiliki keterkaitan dengan keterampilan berbahasa. Hal tersebut dikarenakan ketika menulis, seseorang harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang ejaan, struktur kalimat, dan kosa kata. Dalam karya sastra, pemikiran atau gagasan disampaikan secara transparan, akurat, dan konsisten, sehingga pada saat penafsiran tidak terjadi kesalahpahaman antara penulis dan pembaca. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa keterampilan menulis penting dikuasai dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Nurjamal dkk (2011) menjelaskan bahwa kegiatan menulis siswa memungkinkan mereka mengekspresikan imajinasi, pemikiran dan pemahamannya dalam bentuk tulisan. Selain itu, menulis adalah penyajian gagasan dengan tujuan membujuk, memberi informasi, dan menghibur. Salah satu materi yang diajarkan oleh guru SMP yaitu kegiatan menulis yang dipadukan dengan teks persuasi. Teks persuasi merupakan tulisan yang dibuat dengan maksud mengajak/mempengaruhi seseorang. Tujuannya yaitu agar seseorang melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan/perbuatan yang diinginkan oleh penulisnya.

Penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting bagi guru dalam menunjang pembelajaran menulis. Daya tarik dan tingkat pemahaman siswa dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran. Namun, dalam proses pembelajaran, tidak semua media dapat diterapkan. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media yang sesuai untuk pembelajaran menulis. Penggunaan media pendidikan berarti penyajian materi dari sumber materi melalui media tertentu kepada penerima materi. Media dalam pendidikan yang dapat dioptimalkan adalah media audio visual karena dapat dipersepsikan siswa secara bersamaan melalui suara dan gambar. Tujuan dari media ini adalah untuk membangkitkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Media berbasis teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk penyampaian materi pembelajaran, contohnya yaitu media *Powtoon*. Media *Powtoon* meliputi media audio visual yang dapat didengar dan diamati sehingga siswa mudah memahami materi

pembelajaran. Media *Powtoon* mudah dimanfaatkan karena menghasilkan video dengan kartun yang sudah ada di aplikasi. Media ini juga mendorong keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan serta fungsi pembelajaran bermakna. Materi pendidikan dalam media *Powtoon* dikemas secara inovatif yang memudahkan guru dan siswa.

Media memindahkan atau menyajikan materi dari pemberi kepada penerima materi. Penggunaan media yang sesuai dan memadai diharapkan dapat mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Penggunaan media sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar, hasil belajar biasanya diukur dari perubahan pengetahuan, sikap atau prestasi siswa (Wahyu Bagja dan Supriyadi, 2018). Animasi *Powtoon* merupakan media online interaktif yang menggunakan model berbeda untuk membuat materi yang disajikan kepada siswa melalui penggambaran yang menarik (Nurdiansyah dkk, 2018; Pais dkk, 2017). Selain itu, *Powtoon* disarankan sebagai program yang tepat untuk dunia pendidikan, khususnya tema keluarga. *Powtoon* telah memiliki berbagai alat dan efek yang siap untuk mengembangkan kreativitas, pemikiran dinamis, dan hasil belajar anak (Pais dkk, 2017).

Powtoon merupakan salah satu dari 6 software animasi terbaik tahun 2020 (Sari, 2020). Menonton *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar khususnya menulis. Selain itu, *Powtoon* yang sudah jadi dapat berformat mp4 yang dilengkapi dengan animasi, suara, dan berbagai jenis musik (Marlena dkk, 2018). Menulis merupakan suatu tugas sulit yang mengharuskan seseorang untuk mengungkapkan pemikirannya secara tertulis. Dengan cara ini, *Powtoon* dapat mendukung guru dan siswa dalam pembelajaran berkelanjutan dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Penelitian terdahulu terkait media *Powtoon* pernah dilakukan oleh Fadilah dkk. dengan judul “Analisis Pemanfaatan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 SD Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang”. Data penelitian menunjukkan bahwa siswa perempuan lebih tertarik belajar ketika menggunakan *Powtoon* dibandingkan siswa laki-laki. Hal ini dibuktikan dengan hasil tabel persentase minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *Powtoon*.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Rabu, 6 September 2023 di kelas VIII SMP Islam Dampit Kabupaten Malang ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut yaitu kurangnya minat belajar siswa dalam kegiatan menulis dan kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media inovatif memegang peranan penting dalam proses pembelajaran untuk menciptakan iklim belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, perlu penggunaan media yang efektif, menarik, dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar, agar siswa lebih bersemangat serta mudah dalam menulis teks persuasi. Penggunaan media *powtoon* dapat memberi hiburan bagi siswa agar dapat menyerap materi yang sesuai minat dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari (1) kesesuaian isi, (2) kesesuaian struktur isi, (3) pemilihan kata, (4) ketepatan kalimat, dan (5) PUEBI dan tulisan teks persuasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian single group pretest posttest. Menurut Arikunto (2013), penelitian eksperimental dinilai baik memenuhi syarat. Syarat percobaan adalah adanya kelompok lain, yang tidak diketahui oleh pelaku eksperimen, yang juga menerima observasi. Selain itu Arikunto (2013) menjelaskan variabel penelitian merupakan objek penelitian yang harus diperhatikan dalam penelitian. Sedangkan menurut Nazir (2009), variabel adalah konsep-konsep yang mempunyai nilai berbeda-beda.

Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VIII di SMP Islam Dampit Kabupaten Malang yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan dokumentasi. Penggunaan tes melalui tes menyusun teks persuasif yang terdiri dari tes awal. sebelum dilakukan pembelajaran biasa dikenal dengan istilah pre-test. Selanjutnya tes akhir, yaitu tes yang diambil setelah pembelajaran (posttest). Setelah data diterima, data tersebut diproses secara statistik. Dalam pengolahan data penelitian ini, peneliti menggunakan teknologi komputer pada SPSS versi 19.0. Analisis dalam penelitian ini yaitu analisis regresi sederhana dan uji hipotesis.

Metode analisis dalam penelitian ini adalah regresi sederhana dengan rumus sebagai berikut ini:

$$Y = a + b_1X_1 + e$$

Dimana:

Y	: Hasil menulis teks	X ₁	: Media <i>Powtoon</i>
a	: Konstanta	ε	: <i>Error</i>
b ₁	: Bilangan koefisien		

Uji hipotesis digunakan dalam rangka menguji pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap hasil menulis teks persuasi. Hipotesis statistik tersebut sebagai berikut: H₀ : β = 0, Hipotesis null (H₀) ini berarti variabel media *Powtoon* tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel hasil menulis teks.

H_a : β ≠ 0, Hipotesis alternatif (H_a) ini mempunyai arti bahwa variabel lingkungan *Powtoon* berpengaruh secara parsial terhadap variabel hasil menulis.

Pada taraf signifikansi α = 5 dan df = (n-1), sehingga jika Sig.t < 5 % maka H₀ ditolak dan H_a diterima dan jika Sig.t > 5 % maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui apakah media *Powtoon* mempengaruhi hasil menulis persuasif (Y). Tabel berikut merupakan hasil perhitungan uji regresi sederhana dengan menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 19.0 for Windows*.

Tabel 1
Hasil Analisis Regresi sederhana

Variabel	Beta	T	Sig. t	Keterangan
Konstanta	14.606			
Media <i>Powtoon</i>	0.293	2,339	0.026	Signifikan
α	: 5 %			
R	: 0.393			

R Square	: 0.154
F hitung	: 5.472
Sig. F	: 0.026

Sumber : Data Primer Diolah Tahun 2023

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan model regresi sederhana sebagai berikut:

$$\text{Hasil Menulis Teks} = 14.606 + 0.293 \text{ Media Powtoon}$$

Nilai standarnya adalah 14,606. Artinya jika skor menulis teks persuasi dan media *Powtoon* bernilai nol (0), maka skor menulis teks persuasi akan meningkat sebesar 14,606. Koefisien lingkungan *Powtoon* sebesar 0,293 dan nilai koefisiennya bertanda positif. Artinya augmentasi media *Powtoon* meningkatkan hasil menulis teks persuasi sebesar 29,3%.

Nilai koefisien korelasi (R) sederhana sebesar 0,771 menunjukkan adanya korelasi sebesar 77,1% antara penggunaan media *Powtoon* dengan peningkatan hasil menulis teks persuasi. Nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,594 menunjukkan bahwa pengaruh media *Powtoon* terhadap hasil menulis teks persuasif sebesar 59,4%, dan sisanya sebesar 40,6% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak termasuk dalam variabel dalam model penelitian.

Nilai F hitung sebesar 5,472 dan nilai signifikansi sebesar 0,026 dan nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari tingkat kesalahan sebesar 5%, artinya model yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan, sehingga media *Powtoon* layak menjelaskan hasil menulis teks persuasi. Besarnya nilai t hitung pengaruh media *Powtoon* terhadap hasil menulis teks persuasi sebesar 2,339 dengan nilai signifikansi sebesar 0,026 dan nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari tingkat kesalahan sebesar 5 yang berarti penggunaan media *Powtoon* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil menulis teks persuasi.

Hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powtoon* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil menulis teks persuasif. Hasil tersebut dapat dijelaskan dengan kemampuan siswa kelas VIII SMP Islam Dampit kabupaten Malang dalam menulis teks persuasi dengan menggunakan media *Powtoon* mendapat nilai baik. Hasil penilaian setiap aspek juga menunjukkan keterampilan siswa dalam kategori baik. Kriteria penilaian dalam teks persuasi ada 5 yaitu; (1) kesesuaian isi (2) kesesuaian struktur isi (3) pemilihan kata (4) ketepatan kalimat, dan (5) PUEBI dan tulisan.

Tujuan penggunaan media *Powtoon* adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP Islam Dampit kabupaten Malang. Dengan memperkenalkan *Powtoon* sebagai alat presentasi saat mengajar, maka guru dapat memberikan penjelasan mengenai teks persuasi, contoh-contoh teks persuasi, mengajarkan struktur teks persuasi, latihan membuat teks persuasi, memberikan bimbingan dalam menggunakan media *Powtoon*, berdiskusi tentang *Powtoon* dan berkolaborasi antara kelompok 1 dan kelompok lain untuk menciptakan ide, mengevaluasi tentang pembelajaran yang diberikan dan memberikan arahan yang jelas untuk

perbaikan, dan mengadakan jam tambahan untuk memperdalam penggunaan media *Powtoon*.

Media pembelajaran *Powtoon* merupakan salah satu pilihan media yang dinilai interaktif dan kombinatif karena menggabungkan beberapa jenis media; audio serta visual, sehingga materi yang dihasilkan akan menjadi lebih kompleks dan menyenangkan bagi peserta didik, (Musofa dan Janattaka, 2019: 153). Selain itu, khusus pada teks persuasi, Conti & Lopes (2015) mengemukakan bahwa penggunaan media *Powtoon* dalam proses menulisnya, dapat meningkatkan daya tarik bagi siswa untuk mempelajari materi. Khususnya pada pesan-pesan persuasif yang terkandung di dalamnya, sehingga dapat menjadikan proses belajar-mengajar lebih menarik. Dengan demikian, hal tersebut dapat membantu meningkatkan efektivitas komunikasi persuasif pembelajaran secara keseluruhan. Hal itu berkaitan dengan media visual, seperti *Powtoon* yang memiliki potensi untuk membuat pesan lebih menarik, mudah dimengerti, serta dapat memberikan dampak emosional yang lebih besar pada peserta didik.

Peningkatan daya tarik siswa dalam pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh minat siswa ketika menggunakan media *Powtoon*. Menurut Tarigan (2018: 143), minat adalah suatu kesukaan terhadap suatu kegiatan yang diwujudkan dalam bentuk keinginan atau kecenderungan untuk memperhatikan tanpa diminta. Hal tersebut dilakukan secara sadar dan diikuti dengan perasaan senang. Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* juga meningkatkan motivasi belajar siswa secara daring, dibandingkan hanya menggunakan buku, penggunaan media *Powtoon* meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Falah (2019: 27) mendefinisikan minat sebagai akar motivasi yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan apa yang diinginkan oleh siswa. Minat merupakan rasa senang dengan ketertarikan yang tinggi terhadap sesuatu yang dipandang memberi kebaikan dan kepuasan pada siswa sehingga mendorong individu untuk bertindak tanpa disuruh. Dengan demikian, minat menggunakan media *Powtoon* dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, merangsang mereka untuk bertindak berdasarkan penjelasan guru, melibatkan mereka dan memungkinkan mereka membuat sesuatu yang abstrak menjadi konkret, dan sebagainya.

Mayer (2001) menegaskan bahwa adanya peningkatan dalam penggunaan media *Powtoon* akan meningkatkan hasil menulis teks persuasi sebesar 47.4%. Dengan kata lain, media *Powtoon* berpengaruh positif signifikan terhadap kemampuan menulis teks persuasif. Smith & Witt (2013) mengungkapkan bahwa penggunaan media visual dalam komunikasi persuasif mampu membuat pesan lebih menarik, mudah dimengerti, dan memberikan dampak emosional yang lebih besar pada audiens. Dengan demikian, penggunaan media *Powtoon* sebagai alat bantu dalam menulis teks persuasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas komunikasi persuasif secara keseluruhan. Pentingnya penggunaan media visual, seperti *Powtoon*, dalam meningkatkan efektivitas komunikasi persuasif.

Selain itu, temuan ini konsisten dengan penelitian lain yang menyoroti peran media visual dalam meningkatkan efektivitas komunikasi persuasif. Mayer (2001) dalam bukunya "Multimedia Learning" telah menunjukkan bahwa media visual dapat membantu dalam pemahaman pesan, sehingga meningkatkan kemampuan persuasi. Begitu pula Smith & Witt (2013) dalam "The influence of communication method on group decision

making outcomes" menekankan bahwa metode komunikasi yang efektif, termasuk penggunaan media visual, dapat berdampak positif pada hasil keputusan kelompok. Di sisi lain, penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi stimulus bagi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan kinerja dalam menulis persuasif (Smith, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Powtoon* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil menulis teks persuasi. Media *Powtoon* memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung peningkatan hasil menulis teks persuasi, yaitu media *Powtoon* (1) efektif meningkatkan keterampilan menulis teks persuasi siswa; (2) meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa; (3) membantu siswa memahami konsep dan struktur teks persuasi; dan (4) mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis.

Penggunaan media *Powtoon* direkomendasikan sebagai alat pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan performa dalam menulis teks persuasi. Selain itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut tentang (1) pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap keterampilan menulis teks persuasi siswa pada tingkatan yang lebih tinggi, (2) pengaruh penggunaan media *Powtoon* pada mata pelajaran lain, dan (3) efektivitas media *Powtoon* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks persuasi siswa dengan latar belakang yang berbeda-beda.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, Nurul. 2017. "Problematika Pendidikan di Indonesia (Telaah dari Aspek pembelajaran)." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1 (1): 41–47.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Conti, R., & Lopes, F. M. (2015). *Multimedia and learning: The perceptions of students*. *Procedia Computer Science*, 67, 262-271.
- Falah, B. N. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Belajar Siswa Dan Minat Belajar. *Euclid*, 6 (1), 25-34.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., Dwi Jayanti, F., Parjo, & Sudarwanto, T. (2018). Penyegaran Kemampuan Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Powtoon* dan *Screen O Matic*. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, Vol 2, 204–223.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Musofa, N. &. (2019). Pemanfaatan Media *Powtoon* Pada Materi Komik Di Sekolah Dasar. *Inventa*, 3 (2),, 147-157.
- Nazir, Moh. (2009). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics*, 15.
- Nurjamal, Daeng. dkk. (2011). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.

- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. 12.
- Sari, F. (2020). *6 Software Animasi Terbaik Untuk Anak-Anak [2020]*.
- Smith, B. G., & Witt, L. A. (2013). The influence of communication method on group decision making outcomes. *Management Communication Quarterly*, 27(2), 198-218.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahyu Bagja, S., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edutechno*, Vol.18.