

Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

<https://doi.org/10.19166/jtp.v4i2.9036>

Pengaruh Media Pengajaran dalam Peningkatan Partisipasi Belajar Peserta Didik pada Proses Belajar *Asynchronous* pada Kelas Inklusi

Dinda Nurlia Pratiwi^a, Prinastining Dyah Wigati^b, Robinson Leonardo Ticoalu^c

^aGovTech Edu, Indonesia

^bUniversitas Sanata Dharma, Indonesia

^cUniversitas Pelita Harapan, Indonesia

*Corresponding author e-mail: 01669230073@student.uph.edu

ARTICLE INFO

DOI: 10.19166/jtp.v4i2.9036

Article history:

Received:

19 November 2024

Accepted:

05 February 2025

Available online:

10 February 2025

Keywords:

Education; Inclusion; Google Classroom; Interactive

ABSTRACT

Every individual, including students with special needs or those with exceptional intelligence, has the same right to education. Unfortunately, many educators still lack sufficient awareness about this phenomenon. As a result, issues in the classroom related to students with special needs are often not adequately addressed. Therefore, the solution to this challenge is inclusive education. The implementation of inclusive education can help students develop their potential to the fullest. This study aims to provide basic knowledge about inclusive education to graduate students of Universitas Pelita Harapan, class of 52, through interactive learning on Google Classroom. The research uses a qualitative approach, with 18 respondents who are expected to identify early signs if one of their students shows special characteristics. The findings of the study show that the completion rate of tasks in the inclusive classroom did not fully reach 100%, indicating that some participants did not complete their assignments. However, participation in the inclusive classroom remained high, with a minimum task completion rate of 80.3%. The use of interactive and varied learning media can facilitate the development of various types of intelligence in students, creating a more inclusive and empowering learning environment.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009, sekolah-sekolah tidak diizinkan menolak pendaftaran murid siswi berkebutuhan khusus. Hal ini mengharuskan sekolah membuat penyesuaian, karena murid berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan yang berbeda. Namun, peningkatan jumlah murid berkebutuhan khusus tidak diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia dan fasilitas yang memadai. Selain itu, jumlah guru terlatih untuk mengajar murid berkebutuhan khusus masih sangat terbatas. Pelatihan guru yang mungkin pernah ada tidak setara dengan kompetensi tenaga ahli yang diperlukan untuk menangani kasus-kasus ini.

Dengan adanya murid inklusi di dalam kelas, guru harus memberikan dukungan khusus, yang berarti harus mengubah rencana pembelajaran, penilaian, dan pengelolaan kelas. Motivasi penyelenggaraan kelas inklusi adalah agar guru mendapatkan pengetahuan lebih mengenai pendidikan inklusi. Guru perlu meningkatkan kemampuan mereka untuk memberikan pelayanan pendidikan kepada semua murid, baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak.

Pembelajaran kelas inklusi ini dibagi dalam lima tahap: Pengenalan, ragam kebutuhan khusus dan penanganannya, cara menyusun rekomendasi pembelajaran, cara melakukan asesmen, dan cara mengimplementasikan refleksi dalam kelas inklusi. Media interaktif yang dipilih untuk pengenalan materi adalah *Canva*, *Audacity*, dan *video*. Untuk mengulas materi pembelajaran, digunakan H5P presentasi interaktif, *Edpuzzle*, *Quizizz*, *Padlet*, *Wordwall*, dan *Slido*. Media ini dapat memberikan referensi bagi peserta tentang cara menciptakan kelas yang melayani seluruh peserta didik. Pemilihan media ini juga mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan kebutuhan *bandwidth* yang tidak besar.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran *asynchronous* untuk kelas inklusi perlu terus dikembangkan. Lebih lanjut laporan penyelenggaraan kelas inklusi ini menyajikan data partisipasi peserta yang diambil dari *schoolytics*. Data ini dianalisis untuk melihat bagaimana media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan penyelesaian tugas dalam proses pembelajaran *asynchronous*. Hasil analisis ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi, pertimbangan, pengembangan, dan rekomendasi bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran inklusi dengan berbagai media interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan kualitas belajar peserta didik.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam konteks pendidikan inklusi, telah diidentifikasi teori utama dan teori pendukung sesuai pendekatan inklusif. Berikut adalah teori yang digunakan untuk melandasi penyelenggaraan kelas inklusi.

Teori Kecerdasan Majemuk

Dalam pandangan lama ada beberapa pengertian tentang kecerdasan. Menurut Gardner (2006) kecerdasan adalah kapasitas mental umum yang meliputi kemampuan untuk memberikan alasan, membuat rencana, memecahkan masalah, berpikir abstrak, menghadapi ide yang kompleks, belajar dari pengalaman, dan dapat diukur dengan tes *IQ* yang tidak dipengaruhi oleh budaya dan genetik yang berperan besar. Secara bertahap *IQ* distabilkan selama masa anak, dan setelah masa itu hanya sedikit perubahannya. Menurut Britannica (2024) inteligensi adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Oleh karena itu intelegensi tidak dapat diamati secara langsung melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berpikir

rasional itu. Definisi yang mudah dimengerti adalah kemampuan untuk mengerti ide yang kompleks, mampu beradaptasi dengan efektif terhadap lingkungannya, mampu belajar dari pengalaman, mampu melaksanakan tugas dalam berbagai macam situasi, mampu mengatasi hambatan dengan menggunakan pikirannya. Gardner (2006) mengembangkan konsep penilaian kecerdasan melalui kecerdasan majemuk dengan memandang manusia tidak hanya berdasarkan skor standar semata melainkan dengan ukuran kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi. Teori kecerdasan majemuk oleh Gardner (2006) digunakan sebagai teori pendukung karena menyoroti keberagaman kecerdasan individu, yang mencakup lebih dari sekadar kecerdasan verbal-logis atau matematis. Dasar teori dari konsep kecerdasan majemuk dikembangkan oleh psikolog Amerika, Gardner (2006), dalam bukunya yang terkenal, "*Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*," yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1983. Gardner (2006) berpendapat bahwa konsep kecerdasan tidak boleh dibatasi hanya pada kemampuan kognitif tradisional seperti kecerdasan verbal dan matematis, yang diukur oleh tes *IQ*. Sebaliknya, ia mengusulkan bahwa ada berbagai jenis kecerdasan atau modalitas kecerdasan yang berbeda-beda di dalam diri manusia. Dasar teori dari kecerdasan majemuk Gardner (2006) terdiri dari beberapa prinsip utama:

1. Kecerdasan Bukan Sekadar *IQ*: Gardner (2006) menolak pandangan konvensional bahwa kecerdasan hanya dapat diukur melalui tes *IQ* atau tes standar lainnya. Ia meyakini bahwa konsep kecerdasan lebih kompleks dan inklusif daripada itu.
2. Kecerdasan sebagai Kemampuan Multi-Dimensi: Gardner (2006) mengusulkan adanya berbagai jenis kecerdasan yang tidak hanya terbatas pada aspek verbal dan matematis. Menurutnya, setiap individu memiliki kombinasi unik dari kecerdasan berbagai macam, yang bisa mencakup kecerdasan linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis.
3. Kecerdasan sebagai Potensi yang Dikembangkan: Gardner (2006) memandang kecerdasan sebagai potensi yang dapat dikembangkan melalui latihan dan pengalaman. Ini berarti bahwa setiap individu memiliki potensi untuk berkembang dalam berbagai jenis kecerdasan, dan pendidikan yang tepat dapat membantu mengoptimalkan potensi tersebut.
4. Pentingnya Keanekaragaman dalam Pembelajaran: Konsep kecerdasan majemuk menekankan pentingnya mengakui keberagaman individu dalam hal kecerdasan. Ini menyoroti pentingnya menyediakan pengalaman pembelajaran yang beragam dan relevan bagi murid agar mereka dapat mengeksplorasi dan mengembangkan berbagai aspek kecerdasan mereka.

Dasar teori dari kecerdasan majemuk menawarkan pandangan yang lebih holistik dan inklusif tentang kecerdasan, yang memungkinkan pengakuan dan pengembangan potensi yang beragam dalam setiap individu. Ini telah memiliki dampak besar dalam pendidikan, dengan merangsang pengembangan metode pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan keberagaman murid. Dalam konteks pendidikan inklusi, teori ini mendukung pendekatan yang mengakui dan memanfaatkan berbagai kecerdasan untuk merancang pengalaman pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi setiap murid, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus.

Berikut adalah beberapa cara di mana media pembelajaran dapat mendukung berbagai jenis kecerdasan:

1. Kecerdasan Linguistik-Verbal: Media pembelajaran dapat menyediakan teks, narasi audio, dan aktivitas menulis yang memperkuat kecerdasan linguistik-verbal murid. Misalnya, *video* pembelajaran dapat disertai dengan sub judul atau materi bacaan tambahan untuk mendukung pemahaman bahasa.
2. Kecerdasan Logis-Matematis: Program komputer, permainan matematika, atau simulasi fisika adalah contoh media pembelajaran yang memperkuat kecerdasan logis-matematis murid. Mereka memungkinkan murid untuk mengeksplorasi konsep-konsep matematika dan ilmu pengetahuan dengan cara yang interaktif dan terlibat.

3. Kecerdasan Spasial-Visual: Media pembelajaran berbasis gambar, *video*, atau animasi memfasilitasi pengembangan kecerdasan spasial-visual. Contoh termasuk aplikasi pemodelan *3D* atau tur virtual yang memungkinkan murid untuk memvisualisasikan konsep-konsep kompleks dalam ruang tiga dimensi.
4. Kecerdasan Kinestetik-Tubuh: Media pembelajaran interaktif, seperti permainan gerak atau simulasi virtual, memungkinkan murid untuk belajar melalui pengalaman fisik. Ini dapat memperkuat kecerdasan kinestetik-tubuh dan membantu murid yang belajar lebih baik melalui aktivitas fisik.
5. Kecerdasan Musikal: Media pembelajaran dapat menyertakan elemen-elemen musik dan suara untuk memperkuat kecerdasan musikal murid. Misalnya, lagu-lagu pendidikan atau latar belakang musik dalam presentasi dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman murid.
6. Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal: Forum diskusi *online*, proyek kolaboratif, dan alat komunikasi virtual memfasilitasi pembelajaran berbasis kolaborasi dan refleksi diri. Ini membantu murid untuk mengembangkan keterampilan interpersonal dan intrapersonal mereka sambil belajar melalui interaksi sosial.

Dari penjelasan di atas saat digabungkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan inklusi memiliki keterkaitan yang erat dengan pendekatan konstruktivisme dan kecerdasan majemuk. Berikut ini adalah penjelasan keterkaitannya:

1. Pendekatan Berpusat pada Murid: Dalam pendidikan inklusi, penting untuk memastikan bahwa semua murid, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, memiliki kesempatan yang sama untuk belajar. Konstruktivisme menekankan peran aktif murid dalam pembelajaran, dan media pembelajaran interaktif memberikan *platform* di mana murid dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Ini dapat menciptakan lingkungan yang berpusat pada murid, di mana setiap murid dapat belajar sesuai dengan gaya belajar dan tingkat pemahaman mereka sendiri.
2. Diferensiasi Pembelajaran: Pendidikan inklusi menekankan pentingnya diferensiasi pembelajaran untuk mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam dari setiap murid. Media pembelajaran interaktif memungkinkan untuk disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu, baik itu melalui penyesuaian tingkat kesulitan, panduan interaktif, atau umpan balik langsung. Ini memungkinkan setiap murid, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, untuk mengakses konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan memberdayakan.
3. Pengembangan Berbagai Jenis Kecerdasan: Teori kecerdasan majemuk menyoroti pentingnya mengakui dan mengembangkan berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki setiap individu. Dalam konteks pendidikan inklusi, penting untuk memahami bahwa setiap murid memiliki kekuatan dan kecerdasan yang berbeda-beda. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi pengembangan berbagai jenis kecerdasan, memungkinkan murid untuk mengeksplorasi potensi mereka dalam berbagai area kecerdasan, baik itu linguistik-verbal, logis-matematis, visual-spasial, kinestetik-tubuh, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, atau eksistensial.
4. Pembelajaran Kolaboratif: Dalam pendidikan inklusi, penting untuk membentuk lingkungan pembelajaran yang mempromosikan kerjasama dan inklusi sosial. Media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, di mana murid dengan berbagai latar belakang dan kebutuhan dapat berinteraksi satu sama lain, belajar dari pengalaman dan perspektif satu sama lain, dan mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama. Ini memungkinkan untuk membentuk kelas yang inklusif di mana setiap murid merasa didukung dan dihargai.

Strategi yang digunakan dalam kelas inklusi untuk mendukung kecerdasan majemuk adalah sebagai berikut.

Crossword Puzzle atau teka-teki silang adalah kotak-kotak kosong yang akan diisi dengan kata sebagai jawaban dari pernyataan yang telah ditentukan. Biasanya kata yang tersusun berbentuk mendatar (horizontal) dan menurun (vertikal) dan dituliskan. Teka-teki silang adalah suatu permainan dengan *template* yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

Pessimist/Optimist masuk ke dalam salah satu strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir yang berfokus pada perkembangan kemampuan berpikir murid melalui analisis fakta-fakta atau pengalaman murid sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajukan. Dengan strategi pembelajaran ini, daya berpikir murid akan lebih terlatih dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pick The Winner dalam pelaksanaan strategi ini jika mengutip dari teori John Dewey Pendidikan yang baik memungkinkan murid untuk belajar melalui pengalaman langsung, refleksi, dan kolaborasi, yang merupakan kunci untuk mengembangkan kecerdasan yang beragam. Dan jika dikaitkan dengan kecerdasan majemuk maka kesempatan peserta belajar itu akan jauh lebih bermakna karena sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya dan sesuai dengan cara seseorang menyelesaikan suatu masalah dan mencari solusi atas permasalahan tersebut sehingga terbangun cara berpikir yang majemuk dan konstruktif

Exit Slip jika digali lebih jauh maka *exit slips* menjadi bagian belajar untuk dapat melakukan refleksi terhadap pembelajaran. Refleksi merupakan suatu proses dalam menciptakan dan mengklarifikasi makna terhadap suatu pengalaman baik yang terjadi sekarang atau masa lalu, yang berkaitan dengan diri sendiri maupun dalam kaitannya dengan dunia tempat individu berada. Pengalaman yang dieksplorasi dan diceritakan akan menciptakan makna yang berfokus pada keadaan sekitar atau merupakan hal yang penting bagi diri individu. Kemudian berdasarkan etimologis refleksi berarti berbagai makna yang diturunkan, termasuk bagaimana individu dapat mengetahui sesuatu serta hal-hal lain yang berhubungan dengan diri mereka sendiri.

Teori Konstruktivisme

Teori Konstruktivisme Piaget menekankan bahwa pembelajaran adalah hasil dari proses konstruktif di mana individu secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan refleksi. Piaget percaya bahwa anak-anak mengalami tahap-tahap perkembangan kognitif yang berbeda, dan pemahaman mereka tentang dunia berkembang melalui tahap-tahap tersebut.

Teori konstruktivisme dalam konteks pendidikan telah memberikan landasan penting untuk menyelaraskan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan belajar yang beragam. Konsep ini menekankan bahwa pembelajaran bukanlah proses pasif di mana murid hanya menerima informasi, tetapi merupakan proses aktif di mana murid secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka. Dalam menghadapi berbagai kebutuhan belajar, penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi strategi yang efektif untuk mendukung pendekatan konstruktivisme, memungkinkan murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kelas inklusi mengeksplorasi bagaimana teori konstruktivisme dapat diimplementasikan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif untuk menjawab kebutuhan belajar yang beragam.

Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar murid dengan berbagai gaya dan tingkat pemahaman. Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan terlibat bagi murid.

Salah satu aspek utama dari teori konstruktivisme adalah bahwa pembelajaran seharusnya berpusat pada murid, dengan guru berperan sebagai fasilitator dan panduan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks media pembelajaran interaktif, hal ini dapat diwujudkan melalui desain yang memungkinkan murid untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif juga memungkinkan adanya diferensiasi pembelajaran, yang sangat penting dalam mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar murid. Dengan adanya fitur-fitur seperti penyesuaian tingkat kesulitan, panduan interaktif, atau umpan balik langsung, murid dengan tingkat pemahaman yang berbeda dapat mendapatkan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Ragam media yang digunakan dalam kelas inklusi adalah sebagai berikut.

Canva

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan fitur yang warna-warni dan interaktif pasti menarik perhatian peserta didik. Penggunaan *Canva* dapat dipilih menjadi dua ragam, yaitu berbayar dan gratis. Guru dapat membuat materi pembelajaran yang interaktif dan gratis dengan menggunakan *Canva*. Menurut Rahmatullah *et al.* (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi *Canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. *Canva* adalah *platform* desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesain (Rahmasari & Yogananti, 2021).

Canva menyediakan beberapa desain paparan, poster, infografis, dan beberapa desain *template* lainnya untuk mendukung pembelajaran. Kelas inklusi juga memanfaatkan *Canva* untuk menyampaikan beberapa materi. Selain guru, peserta didik dapat berkolaborasi untuk bekerja dengan teman sekelompoknya dengan menggunakan *Canva*.

Video

Video berperan penting pada pembelajaran daring karena dapat memberikan visualisasi mengenai pembelajaran yang ingin disampaikan. Selain itu *video* membantu peserta didik yang memiliki gaya pembelajaran yang berbeda seperti auditori, visual, dan kinestetik. Pembelajaran menggunakan media *video* memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Manfaat media *video* (Prastowo, 2012), antara lain:

1. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik
2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
3. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu
4. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu
5. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Penggunaan *video* di dalam pengajaran dapat membantu murid dengan berbagai kebutuhan. Tujuan penyampaian informasi melalui *video* dapat membantu murid untuk belajar dengan lebih baik.

H5P

Video dengan penambahan *H5P* dapat membantu peserta didik untuk langsung mengaplikasikan pengetahuan mereka melalui tes yang diberikan. Pada menit tertentu peserta didik akan diberikan tes dan wajib untuk menjawab. Guru dapat mengatur pemberian tes untuk peserta didik bisa melompati tes atau mengaturnya menjadi wajib. Menurut Utari *et al.* (2022) *H5P* adalah kerangka kerja kolaborasi konten sumber terbuka dan gratis berdasarkan *JavaScript*. *H5P* kepanjangan dari *HTML5 Package* dan bertujuan untuk memudahkan semua

orang untuk membuat, membagikan, dan menggunakan kembali konten *HTML5* interaktif; seperti pembuatan *video* interaktif, modul interaktif, *quiz* interaktif, presentasi interaktif dan banyak lainnya.

Wordwall

Wordwall adalah sebuah situs di mana guru dapat membuat permainan interaktif secara *online*. Guru juga dapat mencetak permainan interaktif ini dan membagikannya untuk murid. Situs ini mudah digunakan oleh guru. Guru dapat memasukkan kata dan pernyataan/pertanyaan yang ingin murid jawab ke dalam sistem dan *Wordwall* akan melakukan otomatisasi secara langsung. Penggunaan teknologi berbasis permainan dapat memberikan materi, dukungan dan meningkatkan pembelajaran, penilaian dan evaluasi (Connolly, 2007).

Edpuzzle

Aplikasi *Edpuzzle* merupakan media interaktif yang dapat memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui *video* interaktif antara guru dan peserta didik. Adapun kelebihan dari penggunaan *platform* ini adalah guru dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan optimal dengan menggunakan *video* interaktif sesuai dengan topik yang sedang diajarkan, membuat soal, dan menambahkan komentar (Mardhiyana *et al.*, 2022). Mereka pun menambahkan bahwa penggunaan *platform* ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pengetahuan murid dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dengan disediakannya *video* yang interaktif dalam *moodle* pembelajaran mereka yang dapat diakses kapan saja menyesuaikan ritme belajar setiap peserta didik yang beragam. Sundi *et al.* (2020) memberikan informasi bahwa *platform Edpuzzle* ini memungkinkan para guru untuk mengimpor *video* dari sumber *video online* seperti *Youtube* dan menambahkan komponen interaktif lainnya.

Berdasarkan penjabaran teori-teori penggunaan *platform Edpuzzle* sebelumnya, kelas inklusi terinspirasi untuk memanfaatkan *platform* ini sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif dalam penyampaian materi. *Platform* ini akan digunakan dalam diskusi pembelajaran dengan topik “Rencana Pengembangan Pembelajaran Individu dalam pengembangan strategi *optimist/pessimist*”.

Quizizz

Quizizz adalah *platform* pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif untuk peserta didik. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* berguna untuk menumbuhkan perhatian, pemahaman, keaktifan dan ketelitian. Amri & Shobri (2020) menyatakan berbagai manfaat dari penggunaan *Quizizz* yang telah disebutkan seperti penggunaan aplikasi yang mudah, membantu penguasaan materi, membuat perkuliahan menjadi menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan juga membuat murid aktif belajar.

Padlet

Menurut Susanto *et al.* (2021) aplikasi *Padlet* merupakan media alternatif yang diciptakan berbasis digital bagi guru dan peserta didik untuk menyimpan hasil dari proses pembelajaran di dalam kelas. Kelebihan penggunaan aplikasi *Padlet* dalam pembelajaran menulis adalah murid mampu berlatih menulis esai dengan sangat baik dan dengan kehati-hatian. Selain itu aplikasi ini juga menumbuhkan kreativitas murid dalam menulis.

Padlet menyediakan beberapa *template* pengganti papan tulis yang bisa dikolaborasikan bersama peserta. Kelas inklusi juga memanfaatkan *Padlet* dalam pengembangan strategi *exit slips* atau ketika *sharing session*.

Audacity

Ramadhan (2010) mengatakan bahwa *Audacity* adalah perangkat lunak (*software*) untuk merekam dan mengedit suara. *Audacity* merupakan perangkat lunak audio *cross-platform* untuk perekaman dan pengeditan *multitrack* yang gratis.

Audacity dalam kelas inklusi digunakan untuk mendukung *voice over* dalam *video-video* yang dibuat untuk penyajian materi. Adanya *voice over* dalam kelas inklusi adalah bagian dari pengalaman penerapan inklusi bagi peserta dengan keterbatasan penglihatan, sehingga *Audacity* dapat membantu mereka dalam pendengaran.

Slido

Slido adalah sebuah aplikasi berbasis *website*. *Slido* dapat diakses melalui komputer atau pun ponsel sehingga memudahkan penggunaannya. *Slido* dapat berfungsi sebagai alat untuk *survey*, pertanyaan dan jawaban, dan *polling* di mana dapat dipresentasikan dalam bentuk diagram ataupun *chart*. *Slido* menyediakan interaksi audiens untuk rapat, acara, dan konferensi menggunakan tanya jawab interaktif, jajak pendapat langsung, dan wawasan (Hart, 2018).

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan inklusif tidak hanya memenuhi prinsip-prinsip konstruktivisme, tetapi juga memberikan solusi yang efektif untuk menjawab kebutuhan belajar yang beragam. Melalui pendekatan yang berpusat pada murid, diferensiasi pembelajaran, dan kolaborasi, media pembelajaran interaktif dapat membawa pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi semua murid, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan berdaya.

Dengan menempatkan penekanan pada pembelajaran sebagai proses aktif di mana murid secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Maka pendekatan konstruktivis dalam pendidikan inklusi memperhatikan kebutuhan individu dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mereka. Ini memungkinkan murid dengan kebutuhan khusus untuk terlibat secara penuh dalam pembelajaran dan membangun pengetahuan yang bermakna.

Melihat dari dua teori di atas maka terdapat keterkaitan antara teori konstruktivisme dan teori kecerdasan majemuk dengan media pembelajaran interaktif membuka peluang yang sangat besar dalam memperkaya pengalaman belajar murid. Kedua teori ini menekankan pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada murid, di mana murid terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pembelajaran dan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks media pembelajaran interaktif, integrasi antara konstruktivisme dan kecerdasan majemuk dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan efektif bagi berbagai tipe belajar. Tulisan ini akan menjelaskan keterkaitan antara kedua teori tersebut dan bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memperkuat pendekatan konstruktivisme dan memfasilitasi perkembangan berbagai jenis kecerdasan pada murid.

Teori konstruktivisme menekankan pentingnya peran aktif murid dalam proses pembelajaran, di mana mereka secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pembelajaran dan pengalaman mereka. Penggunaan media pembelajaran interaktif secara langsung mendukung pendekatan ini dengan menyediakan lingkungan yang memungkinkan murid untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan berinteraksi dengan konten pembelajaran secara aktif. Misalnya, melalui simulasi komputer atau permainan pembelajaran, murid dapat mengambil peran dalam situasi-situasi yang direayasa untuk menguji pemahaman mereka, membuat keputusan, dan melihat hasil dari tindakan mereka. Ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran, tetapi juga memungkinkan mereka untuk memperkuat pemahaman mereka melalui pembelajaran berbasis pengalaman.

Selain itu, media pembelajaran interaktif juga memfasilitasi pembelajaran diferensial, yang merupakan aspek penting dari pendidikan inklusif. Dengan adanya fitur-fitur seperti penyesuaian tingkat kesulitan, panduan interaktif, atau umpan balik langsung, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar individu. Ini memungkinkan setiap murid, termasuk mereka dengan gaya belajar yang berbeda atau tingkat pemahaman yang berbeda, untuk mengakses konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan memberdayakan.

Dari kedua teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan majemuk Gardner (2006) menyoroti berbagai kecerdasan yang dimiliki individu dan menekankan pentingnya mengakomodasi keberagaman kecerdasan dalam konteks pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pengembangan berbagai jenis kecerdasan pada murid. Misalnya, melalui berbagai jenis media, murid dengan kecerdasan linguistik-verbal dapat diberikan kesempatan untuk membaca teks, mendengarkan narasi audio, atau menulis respons secara interaktif. Di sisi lain, murid dengan kecerdasan spasial-visual dapat memanfaatkan media berbasis gambar, *video*, atau animasi untuk memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, yang merupakan aspek penting dari pengembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. Melalui fitur-fitur seperti forum diskusi online, proyek kolaboratif, atau alat komunikasi virtual, murid dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi ide, dan belajar dari pengalaman dan perspektif satu sama lain. Ini tidak hanya memperluas wawasan dan pemahaman murid, tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama, yang penting dalam konteks sosial dan profesional.

Integrasi antara teori konstruktivisme dan teori kecerdasan majemuk dengan penggunaan media pembelajaran interaktif membawa pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis, inklusif, dan berorientasi pada murid. Dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada murid, diferensiasi pembelajaran, dan kesempatan kolaboratif, media pembelajaran interaktif memfasilitasi pengembangan pemahaman yang mendalam dan beragam bagi semua murid, memungkinkan mereka untuk mencapai potensi mereka yang penuh. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif bukan hanya merupakan alat yang efektif untuk memperkuat prinsip-prinsip konstruktivisme dan mendukung pengembangan kecerdasan majemuk, tetapi juga menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan berdaya.

Dengan demikian, teori utama yang mendukung pendekatan pendidikan inklusi adalah teori konstruktivisme, sementara teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) berfungsi sebagai teori pendukung yang memperkuat pendekatan tersebut dengan menekankan keberagaman individu dalam hal kecerdasan.

Dari teori yang telah diambil ditemukan penelitian yang relevan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Endah Trie Mulyosari dan Banun Havifah Cahyo Khosiyono dari Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia.

Dalam penelitian tersebut membahas pentingnya adaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam pendidikan, dengan menyoroti perlunya metode pengajaran inovatif untuk menjaga minat dan motivasi siswa. Metode penelitian menggunakan tinjauan dokumen, menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar memiliki dampak signifikan terhadap motivasi dan efektivitas pembelajaran siswa. Diskusi dalam penelitian tersebut menyoroti manfaat penggunaan teknologi dalam pendidikan, menekankan peran guru sebagai fasilitator yang perlu terus berinovasi dan mengintegrasikan teknologi modern. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan guru didorong untuk mengadopsi dan

berinovasi dengan teknologi tersebut. Penting untuk guru dapat memahami dengan baik kelas inklusi dan mempelajarinya agar dapat menemukan sudut pandang baru terkait inklusivitas dan juga pemanfaatan media interaktif untuk menguatkan pemahaman terkait kelas inklusi.

Dalam kesimpulan, integrasi antara pendekatan konstruktivisme, teori kecerdasan majemuk, dan penggunaan media pembelajaran interaktif membawa dampak yang signifikan dalam konteks pendidikan inklusi. Sesuai dengan hasil penelitian yang relevan ditemukan adanya keterkaitan antara ketiga elemen ini yang menawarkan potensi besar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, responsif, dan berdaya bagi semua murid, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus. Pertama, pendekatan konstruktivisme menekankan peran aktif murid dalam proses pembelajaran, yang sesuai dengan pendekatan inklusif yang menghargai partisipasi dan kontribusi setiap individu. Media pembelajaran interaktif memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang berpusat pada murid, memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Kedua, teori kecerdasan majemuk Gardner (2006) menyoroti keberagaman potensi intelektual manusia, yang relevan dalam konteks pendidikan inklusi di mana setiap murid memiliki kekuatan dan kebutuhan yang berbeda. Penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan diferensiasi pembelajaran yang efektif, mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan dan gaya belajar. Ketiga, media pembelajaran interaktif juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, yang penting dalam membentuk lingkungan pembelajaran inklusif di mana murid dengan berbagai latar belakang dan kebutuhan dapat bekerja sama, belajar satu sama lain, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting.

Dengan demikian, pengintegrasian pendekatan konstruktivisme, teori kecerdasan majemuk, dan media pembelajaran interaktif menciptakan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan inklusi, memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari setiap murid, dan memaksimalkan potensi mereka untuk mencapai keberhasilan akademik dan sosial.

METODE

Kelas inklusi ini dirancang dalam lima kali sesi *asynchronous* dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Tahap 1. Pengenalan (Arti, Tujuan, Prinsip) Pendidikan Inklusi

| | |
|--------------------|---|
| Objektif | Setelah menyelesaikan tahap 1 pada kelas inklusi, peserta dapat memahami arti, tujuan, dan prinsip pendidikan inklusi. |
| Media Pembelajaran | Pada sesi ini, media interaktif akan menjadi pilihan cara untuk belajar dan memahami lebih dalam. Adapun kegiatan interaktifnya berupa <i>video</i> pengantar, di mana peserta akan mengenal lebih dalam tentang pendidikan inklusi, membaca materi menggunakan <i>Canva</i> , dan memahami materi dengan mengerjakan <i>Crossword Puzzle</i> . |

Tahap 2. Ragam Kebutuhan Khusus

| | |
|--------------------|--|
| Objektif | Setelah menyelesaikan tahap 2 pada kelas inklusi, peserta dapat mengidentifikasi ragam kebutuhan khusus serta penanganannya. |
| Media Pembelajaran | Pada sesi ini, media interaktif akan menjadi pilihan cara untuk belajar dan memahami lebih dalam. Adapun kegiatan interaktifnya berupa <i>optimist/pessimist</i> , yaitu kegiatan diskusi berpasangan untuk menyelesaikan masalah dalam studi kasus yang diberikan, dan <i>pick the winner</i> , yaitu kegiatan individu yang dilakukan untuk mendeteksi |

| | |
|--|-------------------------------|
| | pemahaman mengenai topik ini. |
|--|-------------------------------|

Tahap 3. Rencana Pengembangan Pembelajaran Individu

| | |
|--------------------|---|
| Objektif | Setelah menyelesaikan tahap 3 pada kelas inklusi, peserta dapat memahami rencana pengembangan pembelajaran individu dalam program pendidikan inklusi dan mengidentifikasi bagaimana sistem pembelajaran yang diindividualisasikan ini dapat membantu setiap peserta didik yang berbeda satu dengan yang lainnya untuk memahami pelajaran yang diberikan secara optimal. |
| Media Pembelajaran | Pada sesi ini, media interaktif akan menjadi pilihan cara untuk belajar dan memahami lebih dalam. Adapun kegiatan interaktifnya berupa <i>optimist/pessimist</i> dengan menggunakan <i>Edpuzzle</i> dan <i>pick the winner</i> dengan menggunakan <i>Quizizz</i> . |

Tahap 4. Asesmen

| | |
|--------------------|---|
| Objektif | Setelah menyelesaikan tahap 4 pada kelas inklusi, peserta mampu mengerjakan tes pemahaman terkait pendidikan inklusi dari tiga materi sebelumnya. |
| Media Pembelajaran | Pada sesi ini, media interaktif akan menjadi pilihan cara untuk belajar dan memahami lebih dalam. Adapun kegiatan interaktifnya berupa <i>optimist/pessimist</i> dengan menggunakan <i>Slido</i> dan <i>pick the winner</i> dengan menggunakan <i>Quizizz</i> . |

Tahap 5. Refleksi

| | |
|--------------------|--|
| Objektif | Setelah menyelesaikan tahap 5 pada kelas inklusi, peserta mampu merencanakan, menerapkan, dan merefleksikan hasil dari implementasi refleksi yang dilakukan di dalam kelas inklusi dalam konteks merdeka belajar. |
| Media Pembelajaran | Pada sesi ini, media interaktif akan menjadi pilihan cara untuk belajar dan memahami lebih dalam. Adapun kegiatan interaktifnya akan berupa <i>exit slips</i> melalui <i>Padlet</i> dan <i>Crossword Puzzle</i> menggunakan <i>H5P</i> atau <i>Canva</i> . |

Setiap sesi, peserta akan menerima *assignment* yang perlu dilakukan dan mendapatkan umpan balik serta penilaian dari pendidik di setiap sesi. Adapun rancangan pengukuran untuk menilai *assignment* peserta didik dalam kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Partisipasi Kehadiran - 5%
2. Penyelesaian Tugas - 40%
3. *Sharing Session* 55%

Adapun rubrik penilaian pada tahap yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Pembelajaran

| Indikator Pembelajaran | 4 | 3 | 2 | 1 |
|---|--|---|---|---|
| Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan mengenai topik pada seluruh sesi | Mahasiswa mampu menjawab >85% pertanyaan yang ada | Mahasiswa mampu menjawab >70% pertanyaan yang ada | Mahasiswa mampu menjawab >50% pertanyaan yang ada | Mahasiswa mampu menjawab <50% pertanyaan yang ada |
| Mahasiswa mampu menuangkan gagasan pada sebuah topik yang meliputi seluruh elemen materi. | Mahasiswa mampu menuangkan gagasan pada sebuah topik yang mencakup >85% elemen materi. | Mahasiswa mampu menuangkan gagasan pada sebuah topik yang mencakup >70% isi materi. | Mahasiswa mampu menuangkan gagasan pada sebuah topik yang mencakup >50% isi materi. | Mahasiswa mampu menuangkan gagasan pada sebuah topik yang mencakup <50% isi materi. |

Rubrik penilaian disusun dan dikembangkan berdasarkan standar perhitungan indeks prestasi pada Universitas.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini diambil dari *Course Trends Schoolytic*, dengan fokus pada penyelesaian tugas sebagai acuan pengukuran. Data tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif berdasarkan penggunaan media pada setiap pertemuan untuk mengetahui efektivitasnya. Efektivitas diukur dari nilai tertinggi pada *Course Trends* untuk setiap penyelesaian tugas, karena media dianggap sebagai stimulus yang memotivasi peserta dalam menyelesaikan tugas mereka.

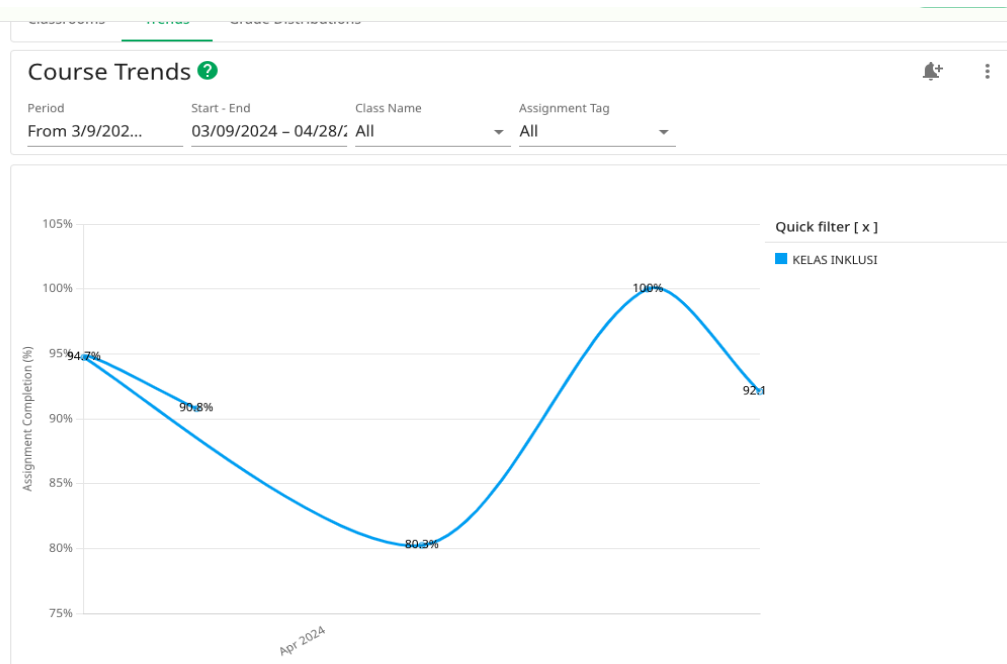
Hasil pengukuran memberikan gambaran yang jelas dan akurat mengenai kinerja peserta dan efektivitas pembelajaran. Data kemudian disimpulkan dengan mengidentifikasi media yang paling efektif dalam mendorong keterlibatan peserta dalam penyelesaian tugas.

Dengan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif, diharapkan hasil pengukuran ini dapat menjadi dasar untuk perbaikan berkelanjutan dalam proses pendidikan, sehingga setiap peserta dapat mencapai potensi maksimalnya.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah sembilan belas mahasiswa Magister Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan yang mengikuti kelas inklusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data berikut ini berisi informasi persentase penyelesaian tugas yang diserahkan oleh murid.



Gambar 1. *Course Trends*

Data tersebut kemudian dianalisis lebih lanjut berdasarkan media yang digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman peserta atau dijadikan media *assignment* dalam *Google*, yakni sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Pertemuan GCR

| Pertemuan (week) | Materi | Media yang Digunakan untuk Mengukur Pemahaman | Persentase Penyelesaian Tugas |
|------------------|---|---|-------------------------------|
| 1 | Pengenalan pendidikan inklusi | <i>Crossword Puzzle</i> | 94,7% |
| 2 | Ragam kebutuhan dasar dalam Pendidikan Inklusi | <i>Wordwall</i> | 90,8% |
| 3 | Rencana pengembangan pembelajaran individu dalam program pendidikan inklusi | <i>Padlet</i> dan <i>Quizizz</i> | 80,3% |
| 4 | Asesmen dalam Pendidikan Inklusi | <i>Quizizz</i> | 100% |
| 5 | Refleksi dalam pendidikan inklusi | <i>Crossword Puzzle</i> dan <i>Padlet</i> | 92% |

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa persentase penyelesaian tugas peserta dalam kelas inklusi tidak sepenuhnya mencapai 100%, yang menunjukkan ada beberapa peserta yang tidak menyelesaikan tugas. Namun, partisipasi dalam kelas inklusi tetap tinggi dengan persentase penyelesaian tugas minimal sebesar 80,3%.

Penggunaan *Quizizz* sebagai media untuk *assignment* pada pertemuan keempat dengan topik asesmen dalam pendidikan inklusi menunjukkan persentase penyelesaian tertinggi sebesar 100%. Namun, pada pertemuan ketiga dengan topik rencana pengembangan

pembelajaran individu, penggunaan *Quizizz* menghasilkan persentase penyelesaian terendah, yaitu 80,3%. Ini menunjukkan bahwa media *Quizizz* tidak selalu meningkatkan partisipasi dan motivasi dalam penyelesaian tugas kelas.

Ketika *Crossword Puzzle* digunakan untuk *assignment* pada pertemuan pertama dan kelima, persentase penyelesaian tugas masing-masing sebesar 94,7% dan 92%. Data ini menunjukkan bahwa gamifikasi dalam bentuk *Crossword Puzzle* berdampak positif pada keterlibatan peserta, terlepas dari materi yang disajikan.

Padlet digunakan sebagai media penyelesaian tugas dalam beberapa sesi, dengan persentase penyelesaian sebesar 92% dan 80,3%. Selain itu, penggunaan *Wordwall* menghasilkan persentase penyelesaian tugas sebesar 90,8%.

Beberapa media digunakan dalam sesi yang berbeda, seperti *Crossword Puzzle*, *Quizizz*, dan *Padlet*, baik secara sendiri maupun digabungkan dengan media lain. *Quizizz* sendiri pada pertemuan pertama menghasilkan persentase penyelesaian tugas tertinggi, sedangkan ketika digabungkan dengan *Padlet* pada pertemuan ketiga, hasilnya paling rendah. *Crossword Puzzle* sendiri pada pertemuan pertama menghasilkan persentase tinggi, namun saat digabungkan dengan *Padlet* pada pertemuan kelima, terjadi penurunan sebesar 2%. Oleh karena itu, media seperti *Quizizz* dan *Crossword Puzzle* yang memiliki persentase tinggi dalam penyelesaian tugas dapat digabungkan dengan media yang memiliki persentase rendah seperti *Padlet* untuk mencegah penurunan signifikan dalam jumlah penyelesaian tugas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa meskipun persentase penyelesaian tugas di kelas inklusi tidak mencapai 100%, partisipasi peserta secara umum masih cukup tinggi. Dari lima media *assignment*, persentase penyelesaian tugas terendah terjadi pada pertemuan ketiga dengan 80,3%, sedangkan persentase tertinggi mencapai 100% pada pertemuan keempat. Penggunaan gamifikasi dalam bentuk *Crossword Puzzle* menunjukkan persentase penyelesaian tugas di atas 90% pada pertemuan pertama dan kelima, yang memberikan efek positif terhadap partisipasi peserta.

Berdasarkan hasil analisis implementasi media pembelajaran interaktif, disarankan untuk menggunakan kombinasi media pembelajaran yang saling melengkapi. Misalnya, menggabungkan media dengan persentase penyelesaian tugas yang tinggi (seperti *Quizizz* dan *Crossword Puzzle*) dengan media yang memiliki persentase lebih rendah (seperti *Padlet*). Hal ini dapat mencegah penurunan signifikan dalam jumlah penyelesaian tugas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif yang bervariasi dapat memfasilitasi pengembangan berbagai jenis kecerdasan pada peserta didik, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan berdaya.

REFERENSI

- Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), (128–136). <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.301>
- Connolly, T. M., Stansfield, M., & Hainey, T. (2007). An application of games-based learning within software engineering. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 416–428.
- Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences*. Basic Books.
- Hart, J. (2018). *Top tools for learning*. Association for Computing Machinery.

- Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan video interaktif edpuzzle dalam pembelajaran matematika dan bahasa pada era merdeka belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671–1679. <http://dx.doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>
- Prastowo, A. (2012). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta, Indonesia: Diva Press.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian usability aplikasi canva: Studi kasus penggunaan mahapeserta didik desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Ramadhan, A. (2010). *Mengolah audio dan MP3 dengan Audacity*. Jakarta, Indonesia: PT. Elex Media Komputindo.
- Sundi, V. H., Astari T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas penggunaan edpuzzle dalam meningkatkan motivasi belajar pada masa pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 1–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8074/4835>
- Susanto, F., Rahayu, E. M., Hidayat, R., Hertiki., & Nungki, A. (2021). Pemanfaatan moda aplikasi padlet untuk keterampilan membaca dan menulis bagi guru-guru SMA/K Se-Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 84–95. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i2.3996>
- Utari, D. A., Miftachudin., Puspandari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P dalam pengembangan media pembelajaran bahasa online interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 63–69. <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/14896/6825>
- Wechsler, D. (2024). *American psychologist*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/David-Wechsler-American-psychologist>.