



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler

Primanita Sholihah Rosmana¹, Sofyan Iskandar², Ayang Ranisa Rahma³, Salsa Maria⁴, Supriatna⁵, Tri Wahyuningtyas^{*6}

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, email: primanitarosmana@upi.edu

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, email: sofyaniskandar@upi.edu

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, email: ayangrr@upi.edu

⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, email: salsamaria@upi.edu

⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, email: supriatna@upi.edu

⁶ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, email: triwahyuningtyas05@upi.edu

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima : Desember 2022

Direvisi : Februari 2023

Disetujui : April 2023

Terbit : Juni 2023

Kata Kunci:

media pembelajaran, hasil belajar, teknologi, efektivitas

Keywords:

learning Media, outcomes, technology, effectiveness

ABSTRAC

Generations of the Nation is the hope of the state, services for Basic Education are the needs of the Indonesian people. This study aims to: 1) determine the effectiveness of digital learning media in improving student learning outcomes; 2) knowing students' knowledge before and after being given learning with digital learning media; 3) take advantage of advances in digital technology. On the other hand, this technological progress is very rapid and can be said to be a form of re-adaptation for teachers. The existence of Digital Learning media is a process to complement the needs of prospective generations to make it easier to learn, we cannot deny that when we are still using old learning media, children can get bored in learning. In short, we must take advantage of technological advances so that the demands of the nation's expectations can be fulfilled. Gols a teacher turns barren land into fertile land, the child is a layman who needs guidance and the teacher is a uswah who guides.

ABSTRAK

Generasi Bangsa merupakan harapan negara, pelayanan akan Pendidikan Dasar merupakan kebutuhan Masyarakat Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui keefektifitasan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa; 2) mengetahui pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan media pembelajaran digital; 3) memanfaatkan kemajuan teknologi digital. Di sisi lain kemajuan teknologi ini sangatlah pesat dan dapat dikatakan bentuk adaptasi kembali untuk guru. Adanya media Pembelajaran Digital merupakan sebuah proses untuk melengkapi kebutuhan calon generasi agar lebih mudah dalam pembelajaran, tidak bisa kita pungkiri ketika kita masih menggunakan media pembelajaran lama, anak bisa saja bosan dalam pembelajaran. Lebih singkatnya kemajuan teknologi harus kita manfaatkan agar tuntunan harapan bangsapun bisa terpenuhi. Gols seorang guru merubah tanah yg tandus dijadikan lahan yang subur, anak merupakan awam yang butuh bimbingan dan guru merupakan uswah yang membimbing.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang saat ini terus berkembang, mendorong kita untuk meningkatkan keahlian dan kemampuan diri dalam penggunaannya. Maka sebagai manusia yang hidup di era digital seperti sekarang, akan terasa tertinggal apabila kita tidak mampu untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Dengan adanya perkembangan dan kemajuan Sistem Teknologi Informasi yang begitu pesat dan cepat, diharapkan mampu membawa perubahan serta dampak positif dalam berbagai segi kehidupan, terutama dalam kemajuan dunia pendidikan. Perkembangan Teknologi Informasi ini sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan, salah satunya berdampak positif dalam bidang pendidikan (Marryono Jamun, 2018) yang mengakibatkan mutu pendidikan meningkat (Elvira, 2021). Maka dari itu, proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi yang menunjang penyampaian pendidikan. Contohnya seperti kegiatan guru dan siswa yang banyak menggunakan media komputer dan internet di sekolah. Maju tidaknya suatu bangsa dapat diukur dari pendidikan (Hall & Matthews, 2008). Oleh sebab itu, dunia pendidikan harus terus mengadakan pembaharuan yang sesuai zaman serta disesuaikan dengan perkembangan dunia agar tak mengalami ketertinggalan. Karena dengan Pendidikan, nantinya akan mencetak generasi muda yang sigap, berkompeten, unggul, bertanggung jawab, demokratis, cinta damai, dan siap mengambil peranan dalam pembangunan bangsa dan negara.

Kesuksesan seorang siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran itu dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor eksternal dan faktor internal (W. D. Angraini, 2016). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa tersebut, dimana keinginan dan kemauan mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar dirinya, seperti dorongan dan peran guru, keterlibatan lingkungan belajar yang mendukung, serta peranan orangtua yang memotivasi dan mengawasi dalam perkembangan pendidikan anak. Maka dari itu, dalam pelaksanaan proses pembelajaran, seorang guru harus dapat mengatur rancangan pembelajaran, pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, dan segala sesuatu yang dapat meningkatkan semangat belajar anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan optimal (Larlen, 2013).

Ada beberapa permasalahan yang ditemukan dalam dunia Pendidikan terutama jenjang Sekolah Dasar di Indonesia, seperti rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep, rendahnya hasil belajar siswa dan rendahnya motivasi belajar siswa (Rahman, 2021). Permasalahan lain juga diutarakan dalam penelitian lain yang mengemukakan penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah Dasar masih sangat belum maksimal dilakukan (Magdalena et al., 2021). Demikian juga hasil penelitian bahwa di lingkungan Sekolah Dasar pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi masih rendah penggunaannya (Rahma et al., 2023). Pembelajaran akan terasa menjenuhkan dan sangat membosankan ketika guru tidak dapat menyajikan materi ajar dengan kreatif dan inovatif. Selain itu, konsentrasi peserta didik akan semakin menurun karena pembelajaran yang dilakukan terasa kurang bermakna. Oleh sebab itu, guru harus dapat menyuguhkan materi ajar semenarik mungkin dengan mengatur media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan begitu, ini akan

menjadi langkah awal untuk menekan dampak pada ketidak efektifitasan hasil belajar siswa, terutama siswa jenjang Sekolah Dasar.

Media pembelajaran merupakan media perantara apa yang disampaikan dapat diterima dapat dipahami oleh siswa (Tafonao, 2018). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah salah satu faktor pendorong siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal (Faradila & Aimah, 2018). Lange & Costley (2020) juga berpendapat, media pembelajaran dirangkai untuk memperjelas pesan dan juga makna pembelajaran yang diberikan. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Susanti et al., 2022). Jadi, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam penyampaian pendidikan yang dapat menafsirkan konsep dan bahasan lebih bermakna dan mudah dipahami serta dapat menarik perhatian siswa ketika belajar dengan tujuan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Perkembangan Teknologi yang terjadi saat ini, Guru mendapatkan kemudahan dengan munculnya berbagai media pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu Media Pembelajaran Digital. Guru mengalami transisi dari media pembelajaran manual yang bersifat konvensional menuju media pembelajaran digital yang lebih efektif dan efisien penggunaannya sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin pesat. Media pembelajaran digital ini melibatkan kemajuan teknologi dengan tujuan untuk dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep dan teori dalam mengikuti proses pembelajaran. Riyan (2021) menegaskan jika, dengan diciptakannya media pembelajaran digital ini guru dituntut untuk menciptakan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif. Jika pembelajaran yang menarik akan memberikan kesan yang baik kepada siswanya (Supartini, 2016).

Perkembangan teknologi membawa pengaruh yang baik terutama dalam dunia pendidikan. Siswa lebih senang dan antusias belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran digital seperti power point atau media pembelajaran digital lain, dibanding ketika guru menulis langsung materi ajar di papan tulis. Selain itu dengan perkembangan teknologi, guru dapat dengan mudah mengakses atau mengunduh materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun dengan cepat dan mudah. Salah satu dari sekian banyak kemampuan yang harus dimiliki guru dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa adalah terampil, mahir dan piawai menguasai berbagai media pembelajaran terutama media pembelajaran digital. Seorang guru harus mampu dan sigap dalam menyiapkan media pembelajaran yang produktif, inovatif, serta imajinatif dengan perkembangan teknologi (T. Angraini et al., 2017).

Penggunaan media Powerpoint interaktif di Sekolah Dasar dapat digunakan sebagai alternatif media dalam penyampaian materi ajar dan informasi kepada siswa. Media interaktif merupakan media pembelajaran konkret yang cocok digunakan pada jenjang anak sekolah dasar yang masih pada tahap operasional konkret, dimana pemahaman anak dibantu oleh penggunaan benda-benda nyata yang ada disekitarnya. Damitri & Adistana (2020) menyatakan bahwa powerpoint dapat memposisikan objek teks, grafis, video, suara dan, objek-objek lainnya dalam satu

atau beberapa halaman individual yang disebut dengan slide. Powerpoint interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi dua arah antara interaksi siswa dengan komputer (Christian, 2022). Menurut Rudi dan Cepi (2009) Model Pembelajaran Interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, dimana guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang mendidik dan kondusif, yakni terciptanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjangnya tujuan belajar yang sudah direncanakan sebelumnya (Pulungan, 2021). Program aplikasi Powerpoint digunakan untuk mengemas materi dengan ringkas, efektif dan mengaplikasikan animasi yang sangat lengkap (Putri & Nurafni, 2021). Hasil belajar diukur dari terjadi tidaknya perubahan tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku yang baru. Dari berbagai pernyataan tersebut, Media pembelajaran digital berbasis powerpoint interaktif sangat cocok digunakan terutama dalam jenjang Sekolah Dasar. Selain dapat membangkitkan pemahaman siswa terhadap teori belajar, juga terjalinnya interaksi positif partisipasi siswa dengan guru ketika belajar. Dengan demikian, Peneliti disini bermaksud untuk membahas mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Metode penelitian dengan cara pengumpulan dan pencarian informasi dalam penyusunan karya tulis ilmiah. Dalam penelitian ini, penelitian kepustakaan dilakukan dengan membaca buku, majalah, artikel dan sumber lainnya, memberikan informasi lain dari berbagai sumber kepustakaan. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif yang jawabannya dapat dikumpulkan melalui pendapat ahli atau hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu menggunakan penjelasan bukan angka. Sumber yang diperoleh didasarkan pada pengamatan dan berbagai dokumen dalam berbagai format tulisan, jurnal, buku dan sumber lainnya. Pendekatan analisis isi menggunakan jenis studi kasus. Data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen dan informan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Sumber penelitian ini adalah 15 artikel dari website Google Scholar dan sumber lainnya. Penelitian yang dilakukan dengan metode penelitian kepustakaan terdiri dari 4 langkah yaitu memperoleh hasil penelitian, mengumpulkan bahan penelitian, membaca bahan pustaka, membuat catatan penelitian dan mengolah catatan penelitian. Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran di kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler Kabupaten Purwakarta yang berjumlah 19 siswa dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas merupakan skala dalam menentukan berhasil atau tidaknya seseorang, program atau kegiatan dalam mencapai tujuannya. Suatu hal dapat dikatakan efektif jika dapat mencapai tujuannya (Anis et al., 2021). Pembelajaran menggunakan media digital yaitu power point, adapun yang ditampilkan berupa gambar dan keterangan dari gambar tersebut, hal tersebut dilakukan agar peserta didik

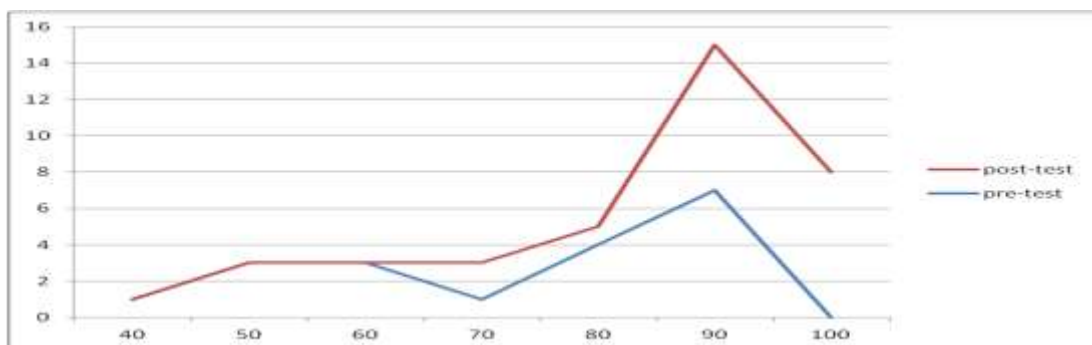
lebih mudah dalam memahami pelajaran. Selain itu, peneliti juga menampilkan lagu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan sehingga materi dapat terus diingat oleh peserta didik. Kemudian Untuk mengukur keefektifan power point dalam pembelajaran tematik kelas 5, dilakukan analisis terhadap hasil pre-test dan post-test.

Tabel 1. Hasil Pre & Post Test

| Test | Jumlah Siswa | Skor Ideal | Total Skor | Rata-Rata |
|-----------|--------------|------------|------------|-----------|
| Pre Test | 19 | 100 | 1.390 | 73,1 |
| Post Test | 19 | 100 | 1.740 | 91,5 |

Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti ialah memberikan pre-test kepada peserta didik. Pre-test berupa pilihan ganda dengan 10 butir pertanyaan. Berdasarkan analisis dari hasil pre-test yang diberikan, diketahui nilai rata-rata siswa kelas 5 adalah 73,1. Dengan sebanyak 7 siswa mendapatkan nilai 90, sebanyak 4 siswa mendapat nilai 80, sebanyak 1 siswa mendapat nilai 70, sebanyak 3 siswa mendapat nilai 60, sebanyak 3 siswa mendapat nilai 50, dan 1 siswa mendapat nilai 40. Kemudian, kegiatan selanjutnya yaitu melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Digital berbasis Power Point. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode tanya jawab, ceramah, dan diskusi. Adapun setelah pemberian materi, Peneliti memberikan post-test dengan soal yang sama seperti sebelumnya, dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, apakah siswa mengalami peningkatan nilai atau penurunan nilai dari pre tes nya. Berdasarkan analisis dari hasil post test, diketahui nilai rata-rata siswa kelas 5 yaitu 91,5. Dengan sebanyak 8 siswa mendapatkan nilai 100, sebanyak 8 siswa mendapatkan nilai 90, sebanyak 1 siswa mendapatkan nilai 80, dan sebanyak 2 siswa mendapatkan nilai 70. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dapat dikategorikan berhasil, karena terdapat perubahan nilai yang semakin naik setelah siswa melakukan pembelajaran. Nilai Post Test siswa lebih besar dibandingkan dengan hasil Pre testnya, begitupun dengan nilai rata-rata kelas 5 SDN Nagri Kaler yang mengalami peningkatan 18,4 point, dari yang awalnya 73,1 menjadi 91,5.

Grafik Rata-Rata Nilai Pre dan Post Test SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta



Gambar 1. Grafik Rata-rata Nilai Pre & Post Test SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta

Jadi penggunaan Media Pembelajaran Digital berbasis Powerpoint Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai yang didapat siswa ketika sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran pada Pre Test dan Post Test. Siswa Kelas 5 di SDN 6 Nagri Kaler yang digunakan sebagai uji coba lapangan dalam keefektifitasan media powerpoint interaktif dapat dilihat dari grafik nilai, terdapat peningkatan hasil belajar dari yang cukup baik. Sejalan dengan pendapat para ahli tentang penggunaan media pembelajaran, fungsi dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk dapat menyederhanakan penyajian makna, pesan, amanat dan informasi sehingga dapat meningkatkan dan memperlaju proses dan hasil belajar (Lusiana & Maryanti, 2020; Mustaqim, 2016). Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi dan semangat belajar dalam diri siswa (Syaparuddin & Elihami, 2020).

Setelah menggunakan Media Pembelajaran Digital berbasis Powerpoint Interaktif ini, dapat dinyatakan bahwa siswa merasa sangat tertarik dan antusias untuk mengikuti dan menyimak materi pembelajaran, karena di dalam media pembelajaran tersebut memuat gambar-gambar dan beberapa video ajar yang dapat membuat siswa lebih memahami konsep dan cakupan-cakupan pembelajaran pada setiap sub tema yang dibahas. Selain itu, siswa juga tidak mudah bosan dalam belajar bahkan sangat bersemangat, apalagi ketika diputar video animasi yang berhubungan dengan materi ajar. Biasanya ketika guru menyampaikan pembelajaran dengan cara yang masih konvensional atau lebih banyak menulis di papan tulis, anak akan mudah mengantuk yang berakibat pada ketidak kondusifan kelas sehingga membuat anak ribut dan malah bermain-main dengan temannya ketika belajar.

SIMPULAN

Media pembelajaran digital merupakan media yang canggih dan inovatif untuk digunakan, karena dapat menampilkan cerita atau pengetahuan dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun video. Manfaat lainnya, penggunaan media pembelajaran digital dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat merangsang dan meningkatkan rasa ingin tahu pada peserta didik. Dengan semakin berkembangnya teknologi ini, memudahkan siswa untuk menggali segala informasi atau pengetahuan yang ingin diketahuinya.

Keefektifan penggunaan media pembelajaran digital, terutama media power point untuk proses pembelajaran berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh, diketahui nilai rata-rata yang didapat siswa kelas 5 yaitu sebesar 73,1 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada post-test adalah 93,1. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran digital menggunakan power point efektif digunakan untuk pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata siswa yang diperoleh, yaitu sebesar 18,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, T., Saragi, L. N. S., Jannah, M., & Sopian, M. (2017). Perubahan Paradigma Peran Guru Dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 25 November 2017, November*, 188–192.
- Angraini, W. D. (2016). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata

- Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(8), 1–11. <https://repository.unsri.ac.id/27031/>
- Anis, I., Usman, J., & Arfah, S. R. (2021). Efektivitas Program Pelayanan Kolaborasi Administrasi Kependudukan di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Gowa. *E-Journal UNIMUS*, 2, 3, 1105–1116.
- Christian, Y. (2022). *Rancangan Bangun Media Pembelajaran Pendidikan Bahasa Inggris Di SMAS Bodhi Dharma Batam Menggunakan Metode MDLC*. 4, 1298–1301.
- Damitri, D. E., & Adistana, G. A. Y. P. (2020). Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 06(02), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/36296>
- Elvira, E. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan dan Cara Mengatasinya (Studi pada : Sekolah Dasar di Desa Tonggolobibi). *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 16(2), 93–98. <https://doi.org/10.56338/iqra.v16i2.1602>
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005))*, 508–512.
- Hall, J., & Matthews, E. (2008). The Measurement of Progress and the Role of Education. *European Journal of Education*, 43(1), 11–22.
- Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving online video lectures: learning challenges created by media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00190-6>
- Larlen. (2013). Persiapan Guru Bagi Proses Belajar Mengajar. *Pena*, 3(1), 81–91.
- Lusiana, B., & Maryanti, R. (2020). The Effectiveness of Learning Media Used During Online Learning. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 9(2), 81–92. <https://doi.org/10.17509/boga.v9i2.38379>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Pulungan, A. H. (2021). The Use of Interactive Learning Media for Teachers in Rural Areas. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 524–532. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1705>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyono, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,” November*, 289–302.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.

- <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 1858–4985. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Susanti, A., Kasim, U., Achmad, D., Burhansyah, B., & Nasir, C. (2022). The Use of Media in Innovative Learning to Improve Students' Achievement in Learning English. *Research in English and Education*, 7(2), 85–90.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>