

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak

Chairul Anwar¹, Lalu Surya Jagat², Ipri Yanti³, Elly Anjarsari⁴, Nur Arifatus Sholihah⁵

¹Politeknik Jakarta Internasional, Indonesia

²Universitas Qamarul Huda Badaruddin, Indonesia

³STAI Rawa Aopa Konawe Seiatan, Indonesia

⁴Universitas Islam Lamongan, Indonesia

⁵STIKES Griya Husada Sumbawa Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jul 1, 2023

Revised Jul 14, 2023

Accepted July 18, 2023

Kata Kunci:

Pengembangan
Media pembelajaran
Teknologi

Keywords:

Development
Learning media
Technology

ABSTRAK

Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan anak di sekolah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dirancang untuk mengetahui atau menggambarkan realitas peristiwa yang diteliti, untuk memudahkan penggalan informasi yang objektif. Hasil analisis data nilai validitas lingkungan belajar dua validator yaitu 5.20 yang masuk dalam kategori valid. Berdasarkan nilai total kualifikasi, lingkungan belajar berbasis *PowerPoint* cocok untuk digunakan pada subjek penelitian. Nilai valid dihasilkan dari ketercapaian indikator penilaian, kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian kualifikasi, dukungan media penyampaian konsep, kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, ketepatan. dari materi pembelajaran. uraian mata pelajaran, urutan penyampaian mata pelajaran, kesesuaian gambar dan animasi untuk menggambarkan mata pelajaran, kesesuaian soal-soal praktik dengan tujuan pembelajaran, dan kejelasan uraian mata pelajaran. Adapun keferaktisan media tersebut dalam pembelajaran sangat praktis digunakan adapun respon guru menunjukkan nilai rata-rata respon di angka 5,67 dengan presentase 98,59 % dengan kategori sangat kuat, hasil respon peserta didik 5.57 dengan presentase 96.48 % dengan kategori sangat kuat.

ABSTRACT

This development aims to find out how to develop technology-based learning media to improve children's abilities at school. The approach used in this study is qualitative, designed to find out or describe the reality of the events under study, to make it easier to extract objective information. Based on the results of data analysis the value of the validity of the learning environment two validators namely 5.20 which fall into the category of valid. Based on the total qualification score, the PowerPoint-based learning environment is suitable for use on research subjects. Valid values are generated from the achievement of the assessment indicators, the suitability of the presentation of learning materials with indicators of achieving qualifications, media support for conveying concepts, the suitability of learning materials with learning objectives, accuracy. from learning material. descriptions of subjects, the order of delivery of subjects, suitability of images and animations to describe subjects, suitability of practice questions with learning objectives, and clarity of subject descriptions. The practicality of the media in learning is very practical to use while the teacher's response shows an average response value of 5.67 with a percentage of 98.59 % with a very strong category, the results of student responses are 5.57 with a percentage of 96.48% with a very strong category.

Corresponding Author:

Chairul Anwar,

Prodi Keamanan Sistem Informasi, Politeknik Jakarta Internasional,

Kawasan SCBD Kav 52-53 Lot 21, Senayan, Jakarta, Indonesia.

Email: chairul.anwar@jih.ac.id

How to Cite:

Anwar, C., Jagat, L. S., Yanti, I., Anjarsari, E., & Sholihah, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(2), 154-163.

Pendahuluan

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Dunia pendidikan selalu menarik perhatian banyak orang. Di mana dewasa ini, perkembangan dunia pendidikan selalu menjadi tantangan yang berubah dan berkembang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Baik guru maupun siswa terkait harus menghadapi perkembangan ini dengan standar yang diterapkan dalam pengembangan pendidikan berbasis iptek (Nurdyansyah, Rais & Aini, 2017). Sebagaimana dikemukakan Nurdiandisyah (2017) tentang proses pembelajaran yaitu: "Proses pendidikan adalah proses pengembangan potensi peserta didik hingga menjadi pewaris dan pengembang budaya bangsa." Selain itu menurut Dussel, Nurdiandisyah (2017) juga mengemukakan pendapat bahwa pendidikan merupakan bagian dari perencanaan sosial dimana seseorang bergabung dengan masyarakat, organisasi dll. Bergabung dengan orang itu menjadi pelatihan dengan menyelaraskan mereka dengan tujuan tertentu.

Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini karena perkembangan teknik mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan (Ngafifi, 2014). Pelatihan adalah bagian integral dari proses. Di sisi lain, kematangan manusia tentu memberikan kontribusi yang besar bagi pembangunan sains dan Teknologi (Salmiah, Fatah & Purnamawati, 2016). Pada di sisi lain, pendidikan juga harus menggunakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menggunakan teknologi untuk mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak penggunaan bahan ajar di sekolah dan lembaga pendidikan pendidikan lainnya Saat ini

pembelajaran di sekolah mulai beradaptasi perkembangan teknologi informasi, yang mengarah pada perubahan dan transisi paradigma pendidikan (Hujair, 2009). Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini harus dilakukan agar pembelajaran tidak terkesan tidak nyaman, monoton dan membosankan serta mencegah terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu, peran media dalam pembelajaran menjadi penting karena menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Belajar pada dasarnya adalah proses mengkomunikasikan atau menyampaikan pesan dari pemrakarsa kepada penerima. Pesan tersebut berupa tema yang dituangkan dalam simbol komunikasi verbal (kata dan tulisan) dan nonverbal. Siswa akan mengambil pesan ini sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja, agar pesan dapat tersampaikan secara efektif, diperlukan fasilitas atau media yang memadai.

Penggunaan media pembelajaran pada fase orientasi pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran selama ini. Media pendidikan tidak hanya membangkitkan motivasi dan minat siswa, tetapi juga dapat membantu mereka meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan, memudahkan interpretasi informasi dan meringkas informasi.

Berdasarkan kategori media, Rishe (2015) berpendapat bahwa ada enam kategori, yaitu media nonproyeksi, media proyeksi, media suara, media film dan video, media berbasis multimedia dan komunikasi. Pada saat yang sama, Schramm mengklasifikasikan media dari dua perspektif dalam hal kompleksitas, biaya dan ruang lingkup. Briggs mengidentifikasi tiga belas jenis media pembelajaran, yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, transparansi, film berurutan, film diam, film televisi, dan film layar lebar. Gagne menyebutkan tujuh jenis kelompok media, yaitu pameran, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, film, film audio, dan perangkat pembelajaran. Menurut Edling, ada enam lingkungan belajar yang berbeda, yaitu pengkodean subyektif visual dan pengkodean audio-obyektif, pengkodean audio-subyektif dan pengkodean obyektif visual, pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan objek. Soeparno (1988) mengklaim bahwa klasifikasi media didasarkan pada tiga elemen berdasarkan karakteristik, ukuran penyajian, dan kegunaannya.

Teknologi jaringan komputer/Internet menawarkan kepada pengguna manfaat untuk berkomunikasi secara langsung dengan pengguna lain. Itu mungkin dengan

terciptanya alat yang disebut modem. Jaringan komputer/internet menawarkan kesempatan kepada peserta untuk menulis dan berbagi kegiatan belajar mereka. Jaringan komputer dapat dirancang agar guru dapat berkomunikasi dengan siswa dan siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya. Interaksi pembelajaran melalui jaringan komputer dapat dilaksanakan tidak hanya secara individu tetapi juga sebagai penunjang pembelajaran kelompok. Penggunaan jaringan komputer dalam sistem pembelajaran jarak jauh disebut juga sebagai computer conferencing system (CCF). Biasanya sistem ini dilakukan melalui email atau email. Keuntungan menggunakan jaringan komputer dalam sistem pembelajaran jarak jauh antara lain, mampu memperkaya model pengajaran, memecahkan masalah belajar siswa dalam waktu yang lebih singkat dan mengatasi hambatan ruang dan waktu dalam perolehan pengetahuan. CCF menawarkan kesempatan kepada siswa dan guru untuk melakukan interaksi pembelajaran langsung dengan individu, dengan kelompok individu, dan dengan kelompok antar kelompok (Mason, 1994; Benny A. Pribadi dan Tita Rosita, dalam Muhson, 2010).

Teknologi sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar sudah banyak yang dikembangkan. Pembelajaran dengan computer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual secara menarik. Dengan bantuan media yang menarik, Siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, dan dengan bantuan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Lingkungan belajar yang menarik bagi siswa dapat menjadi motivasi bagi siswa-siswa dalam proses pembelajaran. Administrasi alat bantu pembelajaran sangat diperlukan di lembaga pendidikan resmi. Lingkungan belajar dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Sebagai seorang guru, Anda harus bisa melakukan itu memilih lingkungan belajar yang sesuai dan berdasarkan kebutuhan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak erpisahkan dari proses pendewasaan manusia tertentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun disisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Berdasarkan paparan di atas maka tujuan pengembangan ini adalah media pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan anak di sekolah.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dirancang untuk mengetahui atau menggambarkan realitas peristiwa yang diteliti, untuk memudahkan penggalian informasi yang objektif. Peneliti yang berhadapan dengan kondisi objek yang alamiah menggunakan metode penelitian kualitatif (Sugiyono, 2015). (Moleong, 2005) Penelitian kualitatif adalah “penelitian yang ditujukan untuk memahami fenomena pengalaman subjek, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara komprehensif dan dengan bantuan deskripsi verbal dan bahasa dalam konteks lingkungan alam tertentu dan menggunakan berbagai metode alami.

Proses penelitian diawali dengan penulis melakukan wawancara untuk mengetahui perkembangan lingkungan belajar berbasis teknologi di SD Negeri Mertak Tombok untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah guru dan subjek penelitian SD Negeri Mertak Tombok.

Dalam penelitian dan pengembangan memiliki langkah-langkah, seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013), dengan langkah-langkah pengembangan antara lain yaitu: 1). Potensi masalah, 2). Pengumpulan data, 3). Desain produk, 4). Validasi desain, 5). Revisi desain, 6). Uji coba produk, 7). Revisi produk, 8). Uji coba pemakaian, 9). Revisi produk, dan 10). Produksi. Selain penggunaan pengembangan Research and Development (R&D), penelitian juga menggunakan metode AADIE dimana ada 5 tahap, yaitu (1). Analysis (analisis), (2). Design (perancangan), (3). Development (pengembangan), (4). Implementation (implementasi), (5). Evaluation (evaluasi) menurut Mulyatiningsih (2012).

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik sebagai berikut: (1) Teknik Dokumen: Pendokumentasian dilakukan pada tahap penelitian tahap analisis potensi dan masalah sampai produk dikembangkan, dan (2) Teknik Wawancara: Hal itu dilakukan pada seorang asisten yaitu wali siswa kelas 5 yaitu Ibu Fina dalam format tanya jawab. Hal ini dilakukan melalui proses validasi media Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media powerpoint media tersebut adalah salah satu program aplikasi *Microsoft Office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide*. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk tujuan demonstrasi, pengajaran dan pendidikan *PowerPoint* memiliki beberapa fitur yaitu tambahkan suara, video, gambar, dan animasi ke presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.

Media Pembelajaran yang dibuat interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa, menurut (Paseleng, Mila C., & Rizki Arfiyani, 2015). Tidak hanya media yang digunakan namun strategi dalam penyampaian materi pada siswa diperlukan dengan begitu siswa akan termotivasi dan lebih meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu pendidik harus mempunyai strategi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik agar tidak bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar, menurut (Wibowo, 2018)

Hasil yang diperoleh dalam PKM ini mengungkapkan kebenarannya pendapat para ahli, yang menurut media pembelajaran dapat dijadikan sebagai model pilihan, artinya guru dapat memilih lingkungan belajar yang sesuai dengan mata pelajaran dan efektif mencapai tujuan pendidikan (Saputra & Zinnurrajin, 2018)

Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

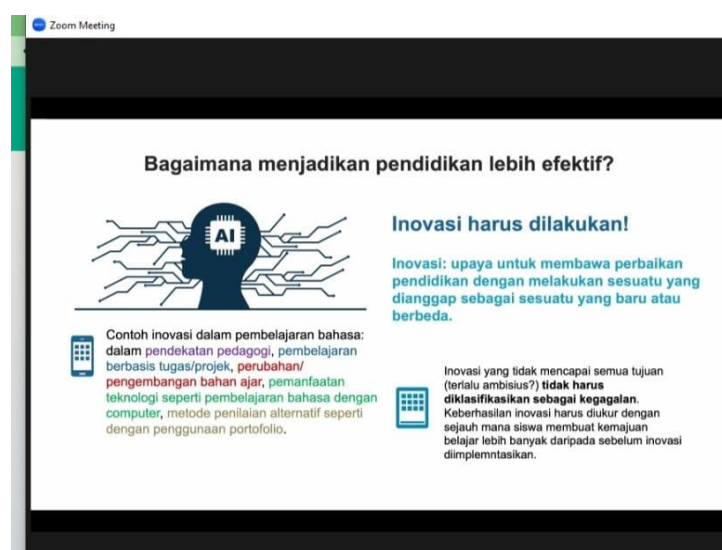
Berdasarkan hasil analisis data nilai validitas lingkungan belajar dua validator yaitu "5.20" yang masuk dalam kategori "valid" ($4 \leq Va < 5$). Berdasarkan nilai total kualifikasi, lingkungan belajar berbasis *PowerPoint* cocok untuk digunakan pada subjek penelitian. Nilai valid dihasilkan dari ketercapaian indikator penilaian, kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian kualifikasi, dukungan media penyampaian konsep, kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dari materi pembelajaran, uraian mata pelajaran, urutan penyampaian mata pelajaran, kesesuaian gambar dan animasi untuk menggambarkan mata pelajaran, kesesuaian soal-soal praktik dengan tujuan pembelajaran, dan kejelasan uraian mata pelajaran.

Adapun keefektifan media tersebut dalam pembelajaran sangat praktis digunakan adapun respon guru menunjukkan nilai rata-rata respon di angka 5,67 dengan presentase 98,59 % dengan kategori sangat kuat, hasil respon peserta didik 5.57 dengan presentase 96.48 % dengan kategori sangat kuat.

Media pembelajaran yang dikembangkan menurut pandangan peserta didik sudah sangat baik sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto, et al. (2017) bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran *Ispring Suite 8* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta memberikan kontribusi pada pembelajaran interaktif dan dinamis.

Keefektifan media pembelajaran dinilai dari penilaian hasil belajar anak. Jumlah anak yang dinyatakan tuntas yaitu yang mencapai standar ketuntasan minimal (80) sebanyak 27 peserta didik atau 98%. Sementara sebanyak 3 orang peserta didik yang tidak mencapai KKM atau dapat dikatakan tidak tuntas. Dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika 76% peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran mampu mencapai nilai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan (Hobri,2009).

Terciptanya proses pembelajaran yang mampu meningkatkan belajar beripikir peserta didik tentunya sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang tentunya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Motivasi yang baik pada peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi merupakan kunci utama kesuksesan dalam akademik (Sanacore,2008).



Gambar. Contoh Materi Power Point

Pemanfaatan teknologi di dalam penyediaan media pembelajaran tentunya sangat mendukung dalam sebuah proses pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya, melalui media pembelajaran interaktif proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Sasahan, etal .2017). *Microsoft Power Point* mampu

menampilkan program multimedia menarik dengan tampilannya yang dapat berupa teks, gambar, dan video (Daryanto, 2013).

Pengembangan ini melalui uji validasi. Berdasarkan hasil evaluasi mendapatkan persentase sebesar 99% dengan mengacu pada kategori ≥ 69 sehingga dapat dikategorikan "Tinggi" (valid). Kelayakan media agar dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas materi pembelajaran, mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang interaktif (Sadiman, 2002) dalam (Yuliansah, 2018) Pendapat dikuatkan dengan pendapat (Mawardi, 2018) media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dapat dimanfaatkan guna untuk sarana menyalurkan informasi materi pembelajaran yang kemudian akan menjadi kegiatan pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan penyebaran dengan menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan. Penyebaran produk bisa melalui file maupun melalui flashdisk atau melalui whatsapp. Seharusnya setelah melakukan penyebaran tersebut maka dilakukan uji coba kembali. Namun hal ini tidak dilakukan karena pada saat uji coba pertama sudah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Berdasarkan media pembelajaran yang telah dikembangkan, diperoleh hasil berdasarkan validasi ahli. Pada penelitian ini peneliti mengambil dua orang validator. Dimana setiap validator masing-masing mendapat satu lembar validasi yang terdiri dari beberapa komponen penilaian diantaranya: komponen tampilan sampul terdiri dari 5 pernyataan, komponen karakteristik tampilan dalam Powerpoint pembelajaran terdiri dari 10 pernyataan, komponen fungsi dan manfaat Powerpoint pembelajaran terdiri dari 7 pernyataan serta komponen materi pembelajaran terdiri dari 8 pernyataan.

Simpulan

Berdasarkan paparan hasil di atas maka kesimpulan dalam PKM ini adalah Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data nilai validitas lingkungan belajar dua validator yaitu "5.20" yang masuk dalam kategori "valid" ($4 \leq Va < 5$). Berdasarkan nilai total kualifikasi, lingkungan belajar berbasis *PowerPoint* cocok untuk digunakan pada subjek penelitian. Nilai valid dihasilkan

dari ketercapaian indikator penilaian, kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian kualifikasi, dukungan media penyampaian konsep, kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, ketepatan. Dari materi pembelajaran. uraian mata pelajaran, urutan penyampaian mata pelajaran, kesesuaian gambar dan animasi untuk menggambarkan mata pelajaran, kesesuaian soal-soal praktik dengan tujuan pembelajaran, dan kejelasan uraian mata pelajaran. Adapun keferaktisan media tersebut dalam pembelajaran sangat praktis digunakan adapun respon guru menunjukkan nilai rata-rata respon di angka 5,67 dengan presentase 98,59 % dengan kategori sangat kuat, hasil respon peserta didik 5.57 dengan presentase 96.48 % dengan kategori sangat kuat.

Daftar Pustaka

- Arief Sadiman. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam rangka mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Penelitian*. Yogyakarta. Jurusan PTBB FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hobri. (2009). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan (Development and Reseach) (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Hujair. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Lexy j. Moleong. (2005). *Meodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 28 & 40.
- Muhson. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2).
- Muhson. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8 (2).
- Ngafifi, Muhammad, dan Astuti I Siti. 2014. "Penerapan Model Think Pair Share Berbantuan Media untuk Meningkatkan Akivitas, Sikap, Dan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Harmoni Sosial* 1 (1) 68-69.
- Nurdyansyah, Rais & Aini. (2017). The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*. 1 (1). 37-46.
- Paseleng, Mila C., & Rizki Arfiyani. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar". *Scholaria*. 5(2).
- Salmiah, Fatah & Purnamawati. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Powerpoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Konsep Mutu Hasil Pertanian. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*. 2 (1), 51-56.
- Sanacore, J. (2008). Turning Reluctant Learners into Inspired Learners. *Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, (Online). 82 (1). (<https://eric.ed.gov/?id=EJ811947>, Diakses 15 Januari 2018).
- Saputra, H. Gunawan. (2018). Zinnurrain, "Pengaruh Penggunaan medida MS Powerpoint berbasis game terhadap hasil belajar siswa,". *Teknol. Pendidik* 3.1. 99-117.
- Sasahan, E. Y., Oktova R. & Oktavia O., (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk

Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. Prosiding SNFA. E ISSN 2548- 8325/P-ISSN (2548-8317).

Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Wibowo & Wardani. (2018). Pengembangan Media Interaktif Keckerangka Manusia Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Kelas 5 SD. *Pigur: Jurnal Pendidikan Guru*. 1. (2).

Wijayanto P. A., Utaya S. & Astina I, K. (2017). Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Methode Assisted by Ispring Suite. *International Journal of Social Sciences and Management*, (Online). 4 (4)

Yuliansah. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi. *Jurnal Efisiensi*, XV(2), 24– 32.