

Pemanfaatan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis web di era society 5.0 pada siswa SMK

Muhammad Safi'i¹, M. Surif², Elly Prihasti Wuriyani³, Syairal Fahmi

Dalimunthe⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

¹rizekapi@gmail.com

Article info

A B S T R A C T

Article history:

Received: 17 Juni 2024

Revised: 23 Juli 2024

Accepted: 3 Agustus 2024

Riset ini dilakukan untuk mengeksplorasi serta menciptakan platform pembelajaran yang menggunakan teknologi Web sehingga terjadi integrasi penggunaan media digital didalam proses pembelajaran yang dapat menghadirkan pembelajaran yang bukan hanya sekedar inovatif, namun menjadi interaktif, atraktif juga menyenangkan yang menyesuaikan pada era society 5,0. Penelitian ini mengaplikasikan metode deskriptif kualitatif dengan memakai studi pendekatan R&D model ADDIE, pemilihan model tersebut karena pendekatan R&D merupakan suatu metode ilmiah untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan dalam proses menciptakan, mengembangkan, dan memvalidasi produk. Melalui observasi dan wawancara secara langsung, disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan metode pembelajaran yang interaktif sehingga penelitian ini menghasilkan suatu produk awal (purwarupa) yang telah diuji cobakan dalam proses pembelajaran pada siswa SMK kelas X semester 2 dengan menggunakan platform *Microsite.id*.

Keywords:

Utilization of media

Utilization;

web-based learning media;

Indonesian language; vocational high school students (SMK)

This research aims to explore and develop web-based learning media to integrate digital media into the learning process which can provide learning that is not only innovative but interactive, attractive, and fun that adapts to the era of society 5.0. This research uses a qualitative descriptive method using the ADDIE model R&D study approach. This model was chosen because the R&D approach is a scientific method for collecting data that can be used in creating, developing, and validating products. Through direct observation and interviews, It was determined that both teachers and students required interactive learning methods so this research produced an initial product (prototype) that had been tested in the learning process on class X semester 2 vocational school students using the *Microsite.id* platform.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah fondasi yang memainkan peran krusial dalam pencapaian tujuan di dunia pendidikan (Fadilah et al., 2023). Pembelajaran adalah metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi yang lengkap kepada siswa, dengan tujuan agar teori yang diajarkan dapat diaplikasikan dengan baik (Serungke et al., 2023). Pendidikan begitu cepat dari periode ke priode lainnya, terlebih lagi pada era digital yang mengoptimalkan peran vital pendidik dalam

pemanfaatan teknologi digital atau digitalisasi supaya peserta didik memperoleh beragam pengetahuan yang begitu mudah dipelajari melalui sistem TIK.

Perangkat digital pada era Society 5.0 adalah hasil evolusi teknologi informasi dan komunikasi yang sangat memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat (Khoiriah et al., 2023). Adanya berbagai perangkat digital saat revolusi industri 4.0 berkembang akan memengaruhi peran manusia dalam persaingan teknologi. Cara orang melihat pendidikan telah diubah oleh penggunaan media digital. Media pembelajaran yang tersedia secara online telah mempercepat akses ke sumber daya manusia (A. D. Fadilah et al., 2024).

Fokus era Society 5.0 adalah menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan produktivitas, keberlanjutan, dan kualitas hidup. Hal ini mendorong perubahan di berbagai aspek kehidupan untuk menjadi lebih responsif dan adaptif terhadap perubahan zaman. Konten pendidikan adalah salah satu tujuan utama dari peradaban society 5.0. Sektor pendidikan harus siap untuk beradaptasi dengan digitalisasi sistem pendidikan yang terus berkembang karena perkembangan teknologi yang pesat. Mengatasi tantangan era society 5.0, mempersiapkan diri secara menyeluruh, dan maju mengikuti perkembangan zaman (Salim et al., 2023).

Media pembelajaran bukanlah hal baru di lingkungan pendidikan. Media pembelajaran merupakan sekumpulan media atau alat yang dapat membantu pengguna dalam menyampaikan informasi untuk memenuhi tujuan pendidikan (Wulandari et al., 2023). Selain itu, sebenarnya sarana pembelajaran adalah semua hal yang memiliki kemampuan untuk menginformasikan serta meneruskan perintah dengan sistematis untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung dan memungkinkan penerima untuk mempelajari sesuatu dengan cara yang efisien dan optimal (Herlina et al., 2022).

Kurangnya inovasi dan kemahiran dalam menggunakan media untuk proses pembelajaran interaktif membuat guru masih mengalami tantangan dalam menjalankan proses pembelajaran secara optimal. Guru sebagaimana fasilitator pastinya diharapkan lebih maju dalam ide dan terobosan. Guru sangat diharapkan mampu mendesain proses belajar yang menyenangkan. Terdapat berbagai upaya yang bisa ditempuh untuk mendesain proses belajar menjadi interaktif dan menyenangkan (Mesra, 2023). Banyak hal yang dapat dipilih untuk dilakukan, diantaranya adalah penggunaan sarana pembelajaran interaktif di ruang kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran interaktif memiliki beberapa keuntungan dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional, antarlain (1) meningkatkan efisiensi dan efektivitas waktu yang dihabiskan untuk belajar; (2) meningkatkan interaksi antara siswa dan guru; dan (3) menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menciptakan suasana yang menyenangkan (Saleh et al., 2023).

Pada sisi proses kegiatan belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia erat hubungannya dengan penggabungan berbagai kegiatan juga efektivitas metode pendidikan. Guru dengan keterampilan yang kreatif dalam menggunakan teknologi yang tersedia dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam aktivitas belajar mengajar (Hidayat et al., 2021). Perlunya kegiatan belajar yang kreatif disebabkan oleh banyak siswa melihat pembelajaran bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang kurang inovatif.

Terdapat penelitian serupa yang sesuai dan linear dengan riset yang sedang dilakukan. **Pertama**, riset yang telah dilaksanakan oleh (T. Hidayat et al., 2022) yang berjudul *Media Pembelajaran Berbasis Web dan Aplikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain mengelompokkan fungsi media dalam pembelajaran berbasis web : (1) Media virtual learning; 2) Media yang terintegrasi untuk berkolaborasi dalam Pengajaran, pembahasan, dan pengaturan pekerjaan, 3) sarana mempelajari sesuatu tanpabantuan langsung dari guru, yang terdiri dari materi online seperti artikel, video, presentasi, dan kuis yang dapat diakses secara digital. **Kedua**, penelitian yang dilakukan oleh (Ilham Wahyudi, 2023) yang berjudul *Digitalisasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan 5C Siswa di Era Society 5.0*. didalam penelitian tersebut menjelaskan tentang pengintegrasian pembelajaran digitalisasi dan keterampilan 5C era society 5.0 untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi hadirnya era societiy 5 tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menguatkan niat untuk mengembangkan media pengajaran menggunakan bantuan web ini dengan pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis web mampu mengubah lingkungan pembelajaran yang monoton dan akan menghadirkan proses kegiatan belajar mengajar yang efektif, atraktif, dan interaktif yang dapat mendorong siswa untuk menumbuhkan minat belajarnya. Menurut (Setyawan, 2017) pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis web memiliki sejumlah kelebihan, seperti: siswa dapat berfikir internet of things dalam aktivitas belajar serta meningkatkan wawasannya dengan belajar secara mandiri; siswa dapat melakukan berbagai kegiatan belajarnya, karena mereka tidak semata-mata mengandalkan penjelasa dari melainkan mengeksplorasi kemampuan dirinya seperti melakukan pengamatan serta uji coba; memperoleh berbagai sumber referensi pelajaran melalui perangkat belajar berbasis web yang dapat diakses oleh siswa. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul "**Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web di Era Society 5.0 Pada Siswa SMK**". Tujuan penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran Digital berbasis web pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK. Model pembelajaran menggunakan media berbasis web ini akan dibuat menggunakan *microsite.id* yang diharapkan dapat berfungsi sebagai pedoman, ruang belajar, dan interaksi bagi guru bahasa Indonesia serta sarana untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan era societiy 5,0.

METODE

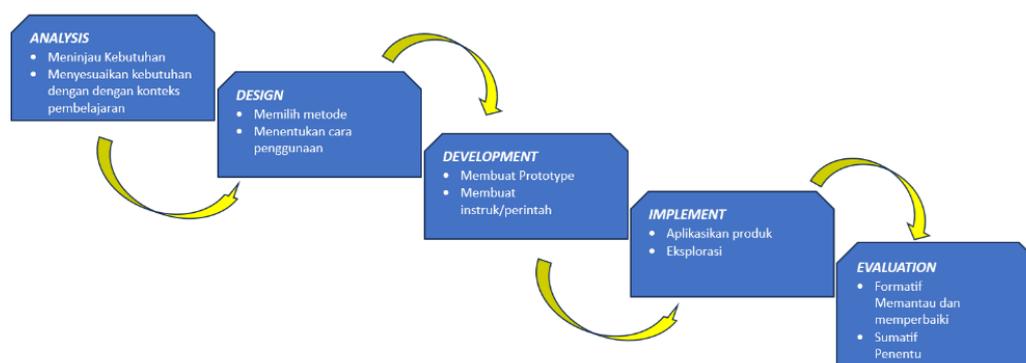
Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik penelitian deskriptif kualitatif dengan studi R&D atau Research and Development. Pendekatan R&D merupakan suatu cara ilmiah untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan dalam proses menciptakan, mengembangkan, dan memvalidasi produk (Zakariah et al., 2020). Dalam riset ini, peneliti berupaya untuk merancang atau menciptakan sebuah desain berupa platform web based learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SMK kelas X.

Merujuk pada penelitian ini, model pengembangan yang paling relevan untuk digunakan adalah bentuk pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), Molenda & Reiser (1990). Bentuk pengembangan ini

akan dimanfaatkan oleh peneliti saat mengembangkan media pembelajaran berbasis web ini. Model ADDIE adalah sebuah pendekatan sistematis yang efektif dan efisien untuk pengembangan pembelajaran. Pendekatannya yang interaktif memungkinkan evaluasi hasil pada setiap fase, memungkinkan pengembangan pembelajaran untuk berlanjut ke tahap selanjutnya secara berkelanjutan (Dewi et al., 2023).

Sepemikiran dengan pendapat Molena dan Raiser (1990), Cheung (2016: 4), ADDIE merupakan model yang user-friendly serta bisa diimplementasikan kedalam kurikulum yang mengedepankan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Di sisi lain, (Nugraheni et al., 2024) berpendapat ADDIE dianggap sebagai bentuk yang lebih rasional dan komprehensif jika dicari perbandingan dengan bentuk/model lainnya. Oleh karenanya, model ini relevan dipergunakan untuk berbagai jenis penciptaan produk seperti desain model, strategi pembelajaran, metode pengajaran, serta media dan materi ajar.

Proses atau fase pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE menurut pendapat Barnch (2009:2) adalah sebagai berikut :



Gambar. 1 Fase Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam upaya mengembangkan media pembelajaran berbasis web ini. Model ini terdiri dari lima tahapan: Analysis (Analisis); Design (Desain); Development (Pengembangan); Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengakomodasi keterbutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis web sehingga dapat memenuhi capaian pembelajaran yang diharapkan. Proses ini melibatkan analisis terhadap kondisi sekolah, guru dan siswa. Pada penelitian ini sekolah yang menjadi fokus untuk dilakukan analisis adalah SMK Swasta Al Ma'shum Kisaran Kab. Asahan dengan dikhususkan pada guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dengan cara wawancara dan observasi langsung.

Menurut hasil analisis melalui wawancara dan observasi langsung yang telah dilakukan, didapati :

- a. Guru serta siswa sudah sangat sering dan mahir dalam penggunaan perangkat digital
- b. Dalam kegiatan pembelajaran, website sudah menjadi hal yang biasa dan menjadi kebutuhan

- c. Siswa ketika dalam proses pembelajaran merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran ketika membuka website
- d. Siswa membutuhkan model pembelajaran yang berbeda seperti biasa, dimana didalamnya siswa mengharapkan adanya pemanfaatan media digital dalam proses kegiatan Proses belajar yang bisa diakses secara fleksibel, tanpa terikat waktu dan tempat, baik menggunakan smartphone masing-masing maupun menggunakan perangkat komputer lainnya.

Dengan menggunakan tahapan yang mengadaptasi model ADDIE, penelitian ini menghasilkan produk awal (uji coba) media pembelajaran berbasis web untuk bahan ajar Bahasa Indonesia kelas X semester 2 jenjang SMK yang didukung oleh platform web yaitu *microsite.s.id* dan telah diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Analisis Awal

1. Audiences Analysis

Sasaran yang akan menggunakan media pembelajaran berbasis Web merupakan guru pengampu pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas X di SMK Swasta Al Ma'shum Kisaran Kab. Asahan.

2. Technologies Analysis

Kebutuhan perangkat teknologi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Web terdiri dari :

a. Analisis piranti yang dibutuhkan peneliti

Kebutuhan dasar piranti keras atau Hardware yang dibutuhkan sebagai bahan membuat media digital oleh peneliti dapat ditunjukkan pada tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1 Kebutuhan piranti Peneliti

No.	Piranti	Spesifikasi Minimal	Ket.
1	Laptop	- Prosesor Core i3 2,1 GHz/yang setara - Ram 8Gb - HDD 500Gb	
2	Akses Internet	10 Mbps	
3	Search Engine	Google Chrome/egde/mozilla	

Untuk piranti tambahan sebagai piranti lunak (software) menggunakan *Microsite*, *google form*, *youtube*, *e book*, *Google drive*.

b. Analisis kebutuhan user/client

Secara umum user/client dapat membuka media pembelajaran ini menggunakan perangkat personal, baik *smartphone* maupun *laptop/tablet* yang terkoneksi ke internet melalui link yang disediakan.

3. Task Analysis

Tugas maupun peran yang dapat dilakukan media pembelajaran berbasis web diantaranya :

- User/client bisa mempelajari konten secara online dengan cara yang ringkas dan mudah dipahami sesuai dengan kemampuan mereka.
- User/client dapat dengan mudah memahami menu di media pembelajaran berbasis web.

- User/client dapat memahami bagaimana alur dalam menjalankan media pembelajaran berbasis web.
- Dalam media pembelajaran berbasis web, user/client tak akan terbatas pada lay out berupa tata letak, warna, dan tulisan.
- Latihan soal memungkinkan user/client untuk mengerjakan tugas dan mendapatkan hasil penilaiannya dalam waktu singkat.
- User/client dapat melihat video yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- User/client dapat melihat referensi buku pembelajaran lain melalui e-book yang tersedia.
- Guru dapat melihat hasil pengumpulan tugas yang dilakukan siswa
- Penugasan dilakukan secara paperless.

4. Media Analisis

Dalam hal ini, media yang coba dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran bahasa indonesia berbasis web. Selama user/client terhubung ke internet, konten pembelajaran berbasis web ini tetap bisa diakses melalui komputer atau smartphone. Terdapat berbagai konten didalamnya antara lain video pembelajaran, LKPD, E-book dan lain sebagainya.

5. Analyze Existing Data

Analisis yang relevan dalam hal ini adalah analisis kurikulum, yakni dengan mengidentifikasi Capaian pembelajaran, Tujuan pembelajaran dan Alur tujuan pembelajaran untuk mengukur tingkat capaian yang diharapkan. Alur tujuan pembelajaran yang digunakan adalah : Mengevaluasi informasi berupa gagasan utama / pikiran, dalam teks negosiasi berbentuk dialog secara akurat

Hasil Desain

a. Tujuan Pengajaran

Tujuan pengajaran media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran bahasa indonesia ini adalah ; (1) guru mampu mendesain materi pembelajaran teks negosiasi berbasis web menggunakan microsite, (2) siswa mampu mendeskripsikan dan mengkokreasikan teks negosiasi berdasarkan pengamatan media (3) siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur yang terlibat didalam proses negosiasi (4) siswa mampu mengkokreasi bahasa negosiasi setelah mengamati aspek kebahasaan penutur.

b. Pemilihan pola secara holistik

Secara holistik pola yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini adalah menggunakan halaman website dengan microsite yang terdiri atas materi yang disertai dengan video pembelajaran, e book, e LKPD.

c. Desain box menu

1. Menu Utama

Menu Utama merupakan pembuka dalam laman web pembelajaran ini, pada halaman ini akan disajikan kumpulan berbagai menu tambahan didalamnya.

2. Menu Absensi

Menu absensi adalah menu ceklis daftar kehadiran sebelum memulai pembelajaran, hal ini akan membuat peserta didik tercatat otomatis didalam sistem setiap memulai pembelajaran

3. Menu materi

Menu materi adalah menu yang didalamnya telah berisikan materi teks negosiasi baik berbentuk teks maupun video

4. Menu LKPD

Menu LKPD adalah menu dimana siswa akan mengerjakan penugasan secara langsung pada lembar kerja yang telah disediakan, sehingga siswa tidak membutuhkan kertas dan pena untuk memulai pengerjaan tugasnya

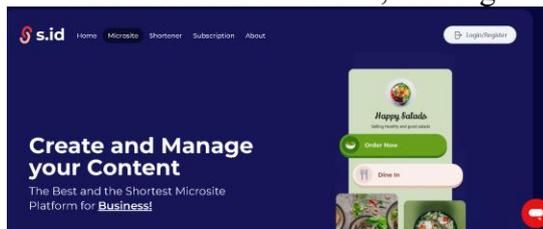
5. Menu Kumpulkan tugas

Menu ini merupakan tempat pengumpulan LKPD setelah siswa selesai mengerjakan, nantinya setiap tugas akan langsung terkumpul didalam drive milik guru dan terpisah, disesuaikan dengan materi pembelajaran pada saat itu.

Hasil Pengembangan

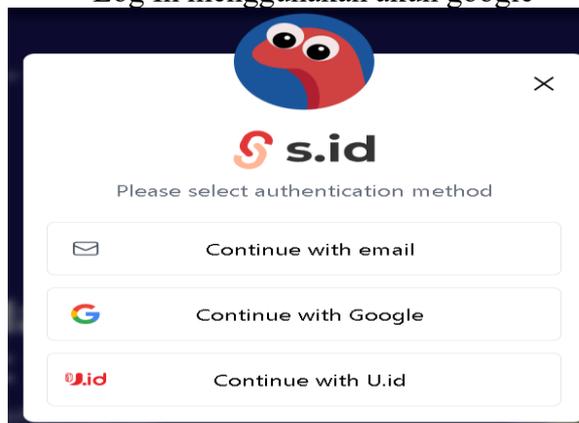
Desain yang dibuat dalam penelitian ini akan dikembangkan kedalam bentuk yang lebih realistis. Kegiatan awal hingga akhir untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web ini mencakup pembuatan storyboard. Berikut adalah storyboard dari media pembelajaran berbasis web tersebut:

- Masuk kesitus microsite, klik login



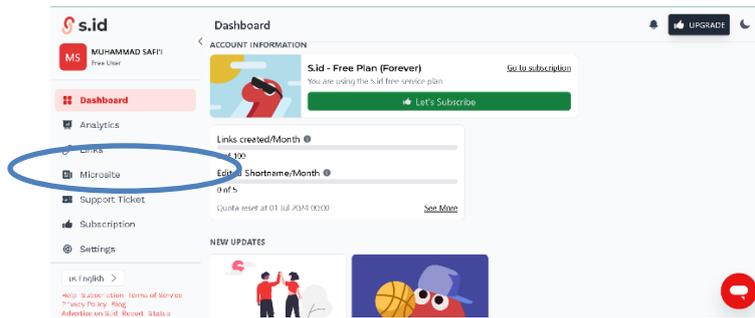
Gambar 1.

- Log In menggunakan akun google



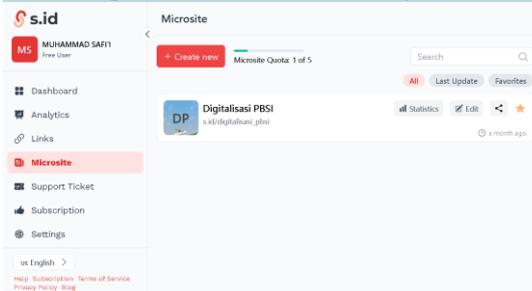
Gambar 2.

- Setelah itu akan masuk ke halaman berikut:
Kemudian klik menu Microsite yang ada tanda lingkaran



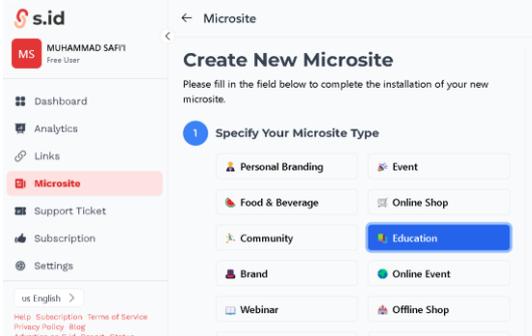
Gambar 3.

- Akan diarahkan pada halaman berikutnya, Klik Create New



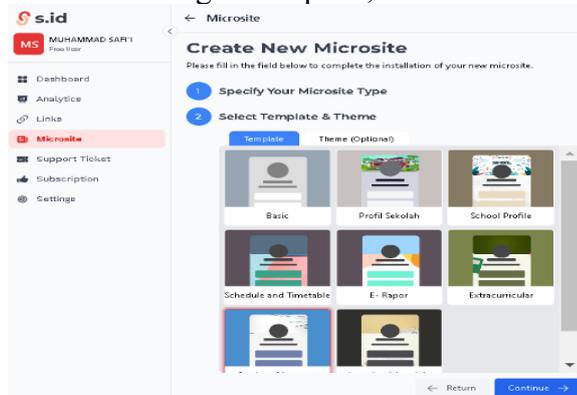
Gambar 4.

- Pilih Kategori sesuai kebutuhan, misal Education, klik Continue



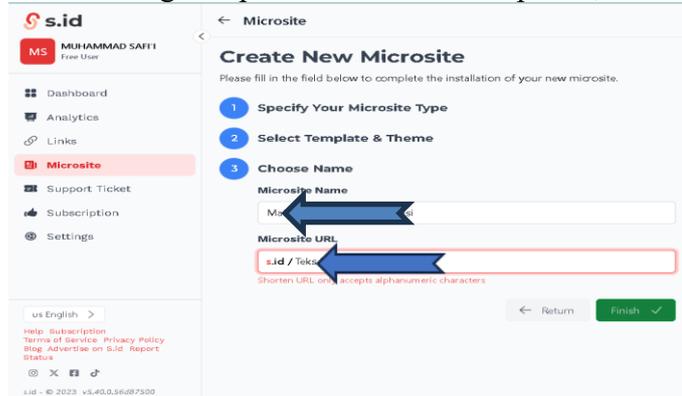
Gambar 5.

- Pilih Kategori template, klik Continue



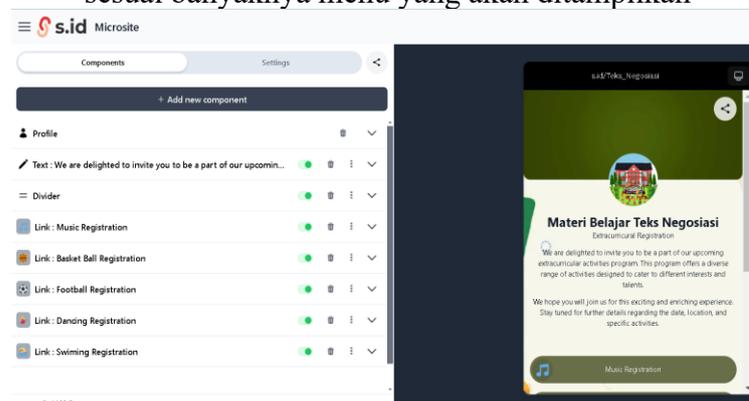
Gambar 6.

- Isikan nama sesuai keinginan pada kolom bertanda panah, dan akhiri klik finish



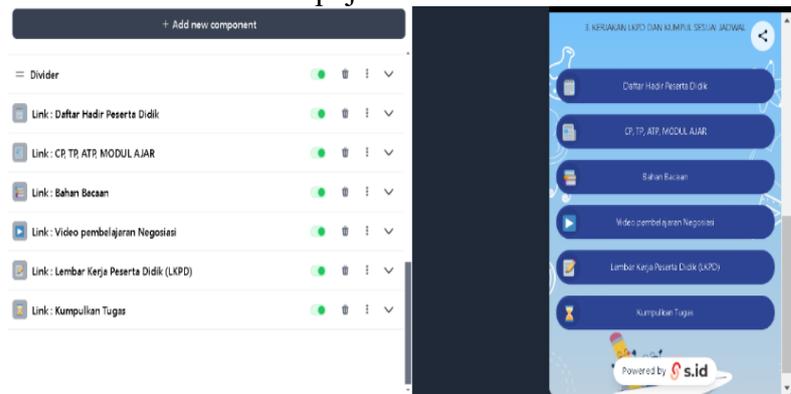
Gambar 7.

- Masukkan komponen menu dengan klik add new component, lakukan terus sesuai banyaknya menu yang akan ditampilkan



Gambar 8.

- Atur backgrpd dan nama sekolah serta logo, jika sudah selesai klik update dipojok kananatas



Gamabr 9.

- Hasilnya akan demikian



Gambar 10.

Hasil Implementasi

Proses penerapan produk yang dikembangkan dikenal sebagai implementasi, langkah inilah yang kemudian menjadi pembuktian dalam pengembangan produk tersebut, sehingga dapat dipastikan kegunaan dan manfaat dari produk tersebut. Dalam praktiknya pengimplementasian media ini sangat mudah dan sederhana, yaitu hanya dengan membagikan link kepada semua user/client dan kemudian semua yang telah mendapatkan link tersebut bisa mulai membukanya melalui perangkat personal masing-masing, baik smartphonemaupun laptop/komputer. Berikut link yang dapat diakses sebagai media pembelajaran berbasis Web : https://s.id/digitalisasi_pbsi

SIMPULAN

Dalam mendesain pembelajaran diperlukan variasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, kemampuan penggunaan dan pemaduan perangkat yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajara berbasis web dapat menjadi alternatif dalam menghadirkan pembelajaran yang bukan hanya sekedar inovatif, namun menjadi interaktif, atraktif dan menyenangkan yang menyesuaikan pada era socisty 5.0 terutama pada siswa SMK kelas X pada matapelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penyajiannya masih banyak kekurangan yang dilakukan didalam penelitian ini, takkan ada gading yang takkan retak, oleh karenanya untuk memperbaiki kualitas dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun yang nantinya bisa menjadi referensi dalam penyempurnaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, D. P., Sismulyasih, N., Putri, D. S., & Afni, N. (2023). *Pemain Bit IPAS Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. Cahya Ghani Recovery.

- Fadilah, A. D., Adinda, N. T., & Rahman, I. F. (2024). Mewujudkan Pendidikan Inklusif Dan Berkelanjutan Dengan Literasi Digital: Peran Teknologi Di Era Sdgs 2030. *Merdeka: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 106–121.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Herlina, E., Gatriyani, N. P., Galugu, N. S., Rizqi, V., Mayasari, N., Nurlaila, Q., Rahmi, H., Cahyati, A., Azis, D. A., & Saswati, R. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Tohar Media.
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103.
- Hidayat, T., Agustini, R., Ilmiazrin, F. N., & Lestari, A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Web Dan Aplikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 6(2).
- Ilham Wahyudi, I. (2023). *Pemanfaatan Fitur Reels Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Pada Akun Instagram@ Mixuesudirmanpku*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Khoiriah, S. U., Lubis, L. K. L. U., & Anas, D. K. N. (2023). Analisis Perkembangan Sistem Manajemen Pendidikan di Era Society 5.0. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), 117–132.
- Mesra, R. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*.
- Nugraheni, P., Purwoko, R. Y., Purwaningsih, W. I., & Febriyanti, I. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Siswa Tunagrahita. *Edupedia*, 8(1), 46–57.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan dampak penggunaan teknologi metaverse dalam pendidikan. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 4(1), 48–57.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3503–3508.
- Setyawan, D. A. (2017). Peningkatan mutu pendidikan jasmani melalui pemberdayaan teknologi pendidikan. *Seminar Nasional Olahraga 2016 Program S3 Pendidikan Olahraga Pascasarjana UNJ*, 1–21.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.