

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring Suite 11*

Risma Aulia Chirun Nisa¹, Dewi Asmarani²

^{1,2}UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia
rismaaulia625@gmail.com^{*}, dewi_asmarani@uinsatu.ac.id²

Abstract: The purpose of this study is to describe the steps involved in developing interactive learning media based on Android and to evaluate the validity, practicality, and effectiveness of such media in increasing student learning motivation using Circle Material in Islamic Vocational Class 1 Durenan. The method used in this research is research and development with the ADDIE model. Data collection techniques were carried out by observation, questionnaire response, and motivation questionnaire. Data analysis techniques include validity analysis techniques, practicality, and effectiveness of interactive learning media based on Android. The validation results from the media validator obtained a percentage of 92,6%. media validator obtained a percentage of 92,6%. The practicality of android-based interactive learning media from teacher observation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires, respectively, obtained a percentage of 87,5%, 91,07%, and 85,25%. The results of the study showed that there was an increase in student learning motivation after using interactive learning media interactive learning media based on Android, by obtaining an average increase of 8,4%. So that the android-based interactive learning media which was developed was declared valid and practical and effective to increase student learning motivation and to support learning activities, to support learning activities.

Keywords: *Media, Interactive, Android*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* serta untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Lingkaran Kelas SMK Islam 1 Durenan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket respon, dan angket motivasi. Teknik analisis data meliputi teknik analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Hasil validasi dari validator media memperoleh persentase sebesar 92,6%. Adapun kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dari lembar observasi guru, angket respon guru, dan angket respon siswa berturut-turut memperoleh persentase sebesar 87,5%, 91,07%, dan 85,25%. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android*, dengan memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 8,4%. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis serta efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Media, Interaktif, Android*

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang menjadi pondasi penting dalam seluruh jenjang pendidikan, dari usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah umum serta perguruan tinggi (Rahmah 2020). Sementara itu, Savitri juga menegaskan pentingnya matematika sebagai landasan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Penelitian and Matematika 2020). Pembelajaran matematika adalah proses di mana guru menyampaikan materi dan siswa membangun pemahaman mereka sendiri terhadap konsep-konsep matematika. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka

(Penelitian and Matematika 2020). Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar dan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan diberikan, maka pentingnya media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pelajaran matematika harus diutamakan (Wulandari et al. 2023)

Namun, salah satu tantangan dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya motivasi siswa (Ismail 2009). Banyak siswa yang masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga motivasi belajar siswa pun menjadi rendah (H. B. Matematika 2010). Faktor internal seperti persepsi bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan seringkali menjadi penghalang utama. Siswa cenderung merasa bahwa matematika hanya melibatkan hitungan-hitungan yang rumit dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, kurangnya pemahaman konsep dasar juga dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan dan kehilangan minat. Dari sisi eksternal, keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran juga menjadi faktor pendukung, terutama media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif, seperti PowerPoint yang hanya diubah dalam bentuk PDF yang membuat siswa kadang enggan untuk membacanya karena tidak interaktif turut berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar.

Kenyataan yang membuktikan bahwa motivasi belajar siswa di Indonesia terhadap pelajaran matematika masih rendah dibuktikan penelitian oleh Ni Putu Parastuti Lestari yang mana hasil penelitian menunjukkan 66% motivasi belajar matematika siswa rendah (W. Matematika et al. 2022). Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu adanya upaya untuk mengubah pandangan siswa tentang matematika serta menyediakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ibnu Samak yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat mengatasi kesulitan dalam belajar (Prayitno, Taufik, and Muawanah 2022). Teknologi telah memberikan sumbangsih besar dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan smartphone (Komariah 2017). Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran bukan hanya sekadar tren, melainkan telah didukung oleh berbagai penelitian

(Senge, Kupang, and Timur 2023).

Minat yang tinggi dari siswa terhadap gadget ini seringkali menggeser minat baca mereka terhadap buku teks. Oleh karena itu, sangat penting untuk merancang model pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran kapan pun dan di mana pun tanpa merasa jenuh. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis android. Seperti yang diungkapkan oleh Juraman, sistem operasi android telah menjadi pilihan utama bagi banyak pengguna dalam mengakses informasi secara cepat dan efisien (Putriani, Waryanto, and Hernawati 2017). Media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Suatu tujuan dapat dirangsang melalui motivasi, karena motivasi merupakan respon terhadap aktivitas (Dwi, Khusnul, and Danik 2022). Untuk menunjang kebutuhan belajar dan membantu persiapan siswa, kegiatan belajar harus bersifat memotivasi. Menurut Uno, motivasi belajar adalah proses mendorong siswa untuk mengubah perilakunya baik melalui cara internal maupun eksternal, biasanya dengan bantuan banyak indikasi atau faktor pendukung (Abraham, Tentang, and Belajar 2022). Media pembelajaran yang akan dibuat ini yaitu pembelajaran interaktif Microsoft PowerPoint berbasis android dengan output sebuah aplikasi. Selain itu, merek smartphone apa pun yang menjalankan sistem operasi android dapat mengunduh dan memanfaatkan program ini, yang dapat dilihat secara offline.

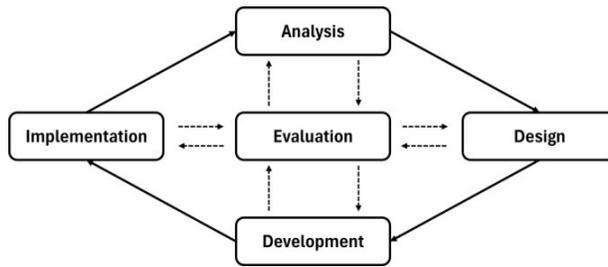
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan di SMK Islam 1 Durenan menyatakan bahwa matematika masih dianggap kebanyakan siswa sebagai materi yang sulit. Hal ini dikarenakan sejak awal mindset matematika sulit sudah terlanjur tertanam di pikiran mereka. Oleh karena itu, perlunya menciptakan inovasi baru, salah satu caranya dengan mengubah gaya ataupun media pembelajarannya. Motivasi siswa dalam belajar pun juga menjadi pengaruh dalam proses pembelajaran. Hal ini berimbas kepada nilai siswa dalam mengikuti ulangan matematika. Yaitu dibuktikan dengan nilai ulangan matematika rata-rata siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Dimana sebanyak 70% siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan

sisanya 30% diatas KKTP. Adapun faktor lain selain rendahnya motivasi siswa dalam belajar yaitu kurang fleksibelnya mengakses media pembelajaran seperti proyektor. Masih sulitnya meminjam karena perlu perizinan. Hal ini membuat beberapa guru mempertimbangkan untuk mengakses media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran se-fleksibel dan se-efektif mungkin yaitu dengan membuatnya kedalam bentuk aplikasi di android, karena semua siswa dipastikan bisa mengaksesnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru untuk pengajaran matematika yang lebih efektif kedepannya. Dari permasalahan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi lingkaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan di desain untuk kelas XI SMK Islam 1 Durenan yang memuat materi, contoh soal serta penyelesaiannya, dan juga terdapat game, serta kuis untuk latihan soal. Tampilan aplikasi yang interaktif diharapkan siswa merasa lebih tertarik dan tidak akan merasa bosan serta dapat menggunakan smartphone sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima langkah yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena tahapan-tahapan pada model ini menggambarkan pendekatan yang sistematis untuk tujuan pengembangan instruksional.



Gambar 1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengikuti model ADDIE yang meliputi: (1) Tahap Analisis untuk mencari informasi dan mengidentifikasi masalah sebagai dasar pengembangan e-modul; (2) Tahap Desain untuk membuat rancangan produk; (3) Tahap Pengembangan untuk mengembangkan dan memvalidasi rancangan oleh validator; (4) Tahap Implementasi untuk menguji media pembelajaran interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran; dan (5) Tahap Evaluasi untuk menilai pencapaian tujuan dan merevisi media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMK Islam 1 Durenan dan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan, produk media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang telah dikembangkan oleh peneliti, serta untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun model penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE, dengan melakukan tahapan yang diuraikan sebagai berikut.

Analysis

Metode yang digunakan pada tahap ini untuk mengidentifikasi masalah serta mencari informasi yang dapat dijadikan alasan perlunya dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* adalah metode wawancara kepada guru mata pelajaran, serta mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran saat di kelas. Dari kegiatan wawancara dan pengamatan langsung ini diperoleh hasil yakni kurikulum yang digunakan di SMK Islam 1 Durenan adalah kurikulum

Nisa, Asmarani: Pengembangan Media Pembelajaran...

merdeka. Selain itu diperoleh pula informasi bahwa kegiatan pembelajaran di kelas masih dilakukan dengan metode konvensional dengan bahan ajar yang digunakan hanya LKS dan buku paket saja. Belum ada keterkaitan pemanfaatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga perlu untuk dikembangkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif berupa media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

Design

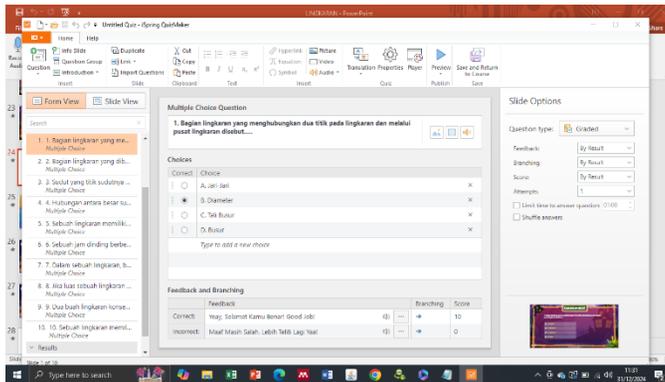
Pada tahap ini dilakukan pengkajian materi yang akan digunakan di dalam produk media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Adapun materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini adalah materi lingkaran sub-bab busur lingkaran yang termuat dalam mata pelajaran matematika. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan produk yang memuat isi dan desain yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis *android* serta bagaimana urutan materi yang disajikan. Selain itu, instrumen penelitian berupa instrumen kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan juga disusun pada tahap desain ini.

Development

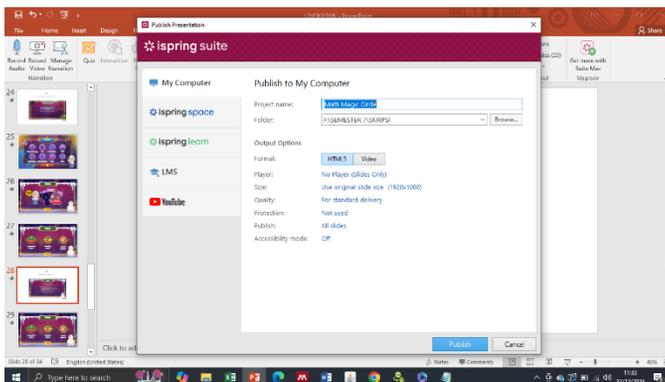
Pada tahap ini, rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya dikembangkan dengan merujuk pada prinsip pengembangan modul. Adapun media pembelajaran interaktif berbasis *Android* ini dikembangkan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang terintegrasikan dengan *iSpring Suite 11*.



Gambar 2 Tampilan Awal Aplikasi Canva dan Pengisian Materi



Gambar 3 Tampilan Pembuatan Kuis Interaktif dan Game di iSpring Suite 11 Media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang telah selesai dikembangkan kemudian di-*publish* dalam format HTML dan kemudian diubah ke format APK.



Gambar 4 Tampilan Publish Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android*

Selanjutnya merupakan tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang telah dikembangkan.

Tabel 1 Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* yang Telah Dikembangkan

| Tampilan | Penjelasan |
|----------|--|
| | <p>INTRO MEDIA PEMBELAJARAN</p> <p>Intro media pembelajaran adalah halaman awal dari media pembelajaran</p> |

| | |
|---|---|
|  | <p>interaktif Microsoft PowerPoint berbasis Android yang berfokus pada materi lingkaran.</p> |
|  | <p>MENU UTAMA Menu utama terdiri dari delapan pilihan menu, yaitu: petunjuk belajar, ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), peta konsep, materi, contoh soal, kuis interaktif, game dan profil. Pada bagian bawah menu utama, terdapat tombol navigasi yang berfungsi untuk kembali ke halaman intro dan tombol previous-next untuk berpindah ke halaman sebelum atau sesudahnya.</p> |
|  | <p>MENU PETUNJUK BELAJAR Menu ini berisi panduan yang dibagi menjadi dua bagian: (1) petunjuk tombol menu yang memberikan penjelasan singkat mengenai fungsi masing-masing menu utama, (2) petunjuk tombol aplikasi yang menjelaskan fungsi tombol navigasi seperti home, menu, dan next-previous.</p> |
|  | <p>MENU ATP Menu ATP menjelaskan capaian dan tujuan pembelajaran yang menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif Microsoft PowerPoint berbasis Android pada materi lingkaran.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>MENU PETA KONSEP</p> <p>Menu ini memberikan gambaran awal tentang materi yang akan dipelajari. Dalam materi lingkaran, sub-bab yang diangkat adalah busur lingkaran.</p> |
|  | <p>MENU MATERI</p> <p>Menu materi memuat berbagai informasi tentang lingkaran sub-bab busur lingkaran, termasuk pengertian, busur lingkaran, sifat-sifat sudut, dan panjang busur. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar pendukung dan dirancang secara menarik serta interaktif.</p> |
|  | <p>MENU CONTOH SOAL</p> <p>Menu ini berisi latihan soal beserta jawabannya untuk membantu siswa memahami materi yang telah dipelajari. Terdapat lima soal yang disajikan sesuai dengan topik lingkaran.</p> |
|  | <p>MENU KUIS INTERAKTIF</p> <p>Menu kuis interaktif digunakan sebagai alat evaluasi akhir pembelajaran. Kuis ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang disajikan secara interaktif. Setelah siswa menjawab setiap soal, akan muncul pemberitahuan apakah jawaban benar atau salah.</p> |
|  | <p>MENU GAME</p> <p>Menu game dirancang untuk menjaga fokus dan konsentrasi siswa sambil tetap relevan dengan materi lingkaran.</p> |
|  | <p>MENU PROFIL</p> <p>Menu profil berisi deskripsi tentang media pembelajaran yang dikembangkan serta informasi</p> |

| | |
|--|-------------------------|
| | mengenai pengembangnya. |
|--|-------------------------|

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis *android* selesai dikembangkan, selanjutnya di validasi oleh validator dengan menggunakan instrumen yang telah disusun sebelumnya. Hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis *android* memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,6% dengan kriteria "sangat valid".

Implementation

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis *android* selesai di validasi dan dinyatakan valid, maka selanjutnya adalah tahap implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Sasaran implementasi uji coba produk ini adalah siswa kelas XI Akuntansi dan Manajemen di SMK Islam 1 Durenan dan satu praktisi pendidikan yaitu guru mata pelajaran matematika. Implementasi uji produk ini dilakukan melalui 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dari uji coba produk, nantinya akan dapat mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *android* berdasarkan lembar observasi guru, angket respon guru, dan angket respon siswa. Selain itu, dapat pula mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *android* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui hasil diberikan angket motivasi sebelum dan sesudah menggunakan media.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *android* telah terlaksana dengan sangat baik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat diketahui melalui hasil persentase rata-rata dari lembar observasi guru, lembar angket respon guru, dan lembar angket respon siswa secara berturut-turut sebesar 87,5%, 91,07%, dan 85,25%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kepraktisan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *android* diperoleh dari hasil memberikan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil analisis mengenai keefektifan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 8,4%.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* efektif untuk digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Evaluation

Pada tahap ini dilakukan evaluasi guna mengevaluasi beberapa hal yang perlu untuk dievaluasi terkait produk media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Produk yang telah dikembangkan dan diujicobakan kemudian dilakukan revisi produk sesuai dengan saran perbaikan yang diperoleh dari siswa. Adapun saran perbaikan atau revisi produk dari siswa diantaranya agar teks di menu game bisa lebih diperjelas tulisannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* materi Lingkaran layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Produk media pembelajaran interaktif berbasis *android* juga dapat digunakan dengan praktis oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun belajar mandiri secara online maupun offline serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun media pembelajaran interaktif berbasis *android* telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif, pengembangan yang lebih lanjut bisa dilakukan seperti menambahkan konten yang interaktif dan menarik, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, Pengembang dan peneliti selanjutnya juga bisa mengintegrasikan sistem umpan balik yang cepat dan konstruktif dalam media pembelajaran interaktif berbasis *android* ataupun juga dengan mengaplikasikan AI yang lagi menjadi trend sekarang, sehingga siswa dapat melihat kemajuan mereka dan mendapatkan panduan yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Pemikiran, Maslow Tentang, and Dalam Belajar. 2022. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." : 37-48.
- Dwi, Khusnul, and Danik. 2022. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang

Nisa, Asmarani: *Pengembangan Media Pembelajaran...*

- Motivasi Dalam Belajar." *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* 6(1): 37–48.
- Chumaidatul, A. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Materi Aljabar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung." UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- Ismail, Husain. 2009. "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas V SD Inpres Palupi." 4(4): 343–50.
- Komariah, Siti. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android." VII (2): 61–73.
- Matematika, Hasil Belajar. 2010. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." 1(1): 24–39.
- Matematika, Wahana, Jurnal Matematika, Ni Putu, Parastuti Lestari, I Made Ardana, and I Putu Pasek Suryawan. 2022. "Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Denpasar Di Masa Pandemi." 16(1): 40–51.
- Penelitian, Jurnal, and Pendidikan Matematika. 2020. "Proses Berpikir Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau Dari Adversity Quotient." 4(2).
- Prayitno, Anggar Titis, Azin Taufik, and Pupu Puadatul Muawanah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar." 11(2): 291–301. doi:10.35194/jp.v11i2.2140.
- Putriani, Deary, Nur Hadi Waryanto, and Kuswari Hernawati. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa SMP Kelas 8." *Jurnal Pendidikan Matematika* 6(3): 1–10.
- Senge, Wildaya, Universitas Muhammadiyah Kupang, and Kupang Timur. 2023. "Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Pada Anak di Kabupaten Kupang." 1(1): 1–7.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." 05(02): 3928–36.