



EFEKTIVITAS PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO SPARKOL DAN PUZZLE MAKER PADA MATA PELAJARAN SKI

Mahrini¹, Muhammad Azra
Fajar², Latifah Mayasari³,
Abdul Azis⁴

¹ Pendidikan Agama Islam, IAIN
Palangka Raya

² Pendidikan Agama Islam, IAIN
Palangka Raya

³ Pendidikan Agama Islam, IAIN
Palangka Raya

⁴ Pendidikan Agama Islam, IAIN
Palangka Raya

Article history

Received : 10 Oktober 2024

Revised : 12 Oktober 2024

Accepted : 14 Oktober 2024

*Corresponding author

Pilih penulis yang akan
menjadi korespondensi author
Email : mahrini185@gmail.com

Abstrak

Era digital sekarang pembelajaran menuntut merancang pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran digital yang sedang naik daun adalah salah satu solusi yang dapat ditawarkan terlebih pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam didominasi oleh materi yang memuat nama, tanggal dan tahun kejadian sejarah masa lampau sehingga siswa menganggap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang menarik dan membosankan oleh karena itu pengembangan media pembelajaran Video Sparkol menggunakan aplikasi VideoScribe dan Kuis Teka-Teki menggunakan Puzzle Maker untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disekolah seperti siswa mengantuk pada saat proses pembelajaran dan mengetahui keefektifan media tersebut dalam membangkitkan semangat belajar siswa, sasaran pengembangan ini adalah siswa kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah R&D dengan model 4D dengan langkah-langkah Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Hasil penelitian pengembangan menunjukkan keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan skor validasi ahli media 93,75% pada media Kuis Teka-Teki Silang berbasis web puzzle maker dan 83,3% pada media video sparkol berbasis aplikasi VideoScribe sementara validasi dari ahli materi pada media yang dikembangkan mendapatkan skor 75% sehingga dapat dikategorikan media layak digunakan. Setelah di uji coba pada 26 siswa dalam satu kelas skor pada angket respon siswa sebanyak 69,98% dengan kategori baik.

Kata Kunci: Efektivitas Penggunaan Media, Video Sparkol, Puzzle Maker, Mata Pelajaran SKI

Abstract

The digital era is now required to design learning more interesting for students. The development of digital learning media that is on the rise is one solution that can be offered especially in the subject of Islamic Cultural History. Learning Islamic Culture History is dominated by material that contains names, dates and years of past historical events so that students find Islamic Culture History lessons less interesting and boring, therefore the development of Sparkol Video learning media using the VideoScribe application and Puzzle Quiz using Puzzle Maker to answer the problems faced by teachers of Islamic Culture History subjects at school such as students being sleepy during the learning process and knowing the effectiveness of the media in arousing students' enthusiasm for learning, The target of this development is class XI students at MA Darul Amin Palangka Raya and Islamic Cultural History subjects, the development method used in the research is R&D with the 4D model with steps Define, Design, Develop and Disseminate. The results of the development research show the effectiveness of using media in learning Islamic Cultural History with a media expert validation score of 93.75% on the puzzle maker web-based Crossword Quiz media and 83.3% on the sparkol video media based on the VideoScribe application while validation from material experts on the developed media gets a score of 75% so that it can be categorized as media worth using. After being tested on 26 students in one class, the score on the student response questionnaire was 69.98% in the good category.

Keywords: Effectiveness of Media Development, Sparkol Video, Puzzle Maker, SKI Subjects

Copyright © 2024 Author. All rights reserved

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era modern saat ini jauh berbeda dengan pembelajaran pada masa lampau. Proses pembelajaran cenderung berubah dari masa ke masa, terlebih di era ini teknologi berkembang pesat bahkan dalam sekejap mata. Perkembangan teknologi juga turut mempengaruhi proses belajar dan mengajar. Sebagaimana perkembangan zaman ke arah teknologi, pendidikan juga mulai merambah pada aspek teknologi. Banyak teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mendukung proses pembelajaran (Asari, Purba, Fitri, Genua, & Herlina, 2023).

Paradigma baru dalam dunia pendidikan menuntut seorang guru berperan untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik atau hanya sekedar memberi hapalan tetapi juga menjadi fasilitator, mediator dan perencana pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajarnya sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada kegiatan seorang guru saja (Yaumi, 2018; Kusumadinata & Annisa, 2023). Sehingga guru dituntut untuk merancang pembelajaran dengan semaksimal mungkin untuk mencapai setiap tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah pemanfaatan elektronik sebagai media pembelajaran. Peserta didik lebih senang dan antusias belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran digital (Rosmana, et al., 2024) .

Media pembelajaran digital saat ini memiliki jenis yang beragam mulai dari media pembelajaran audio, visual dan audiovisual. Pada media audio pesan disampaikan melalui suara yang memfokuskan pada indra pendengaran misalnya pada radio, lain hal dengan media visual merupakan suatu penyajian pesan yang melalui gambar atau simbol grafis yang memfokuskan pada indra penglihatan misalnya poster dan sketsa. Sedangkan media audiovisual merupakan gabungan dari keduanya misalnya media audiovisual yang sangat marak saat ini yaitu video (Pagarra & Syawaludin, 2022; Sabarudin, Muhammad, Putri, Kharisma, & Caca, 2023). Dari banyaknya media yang terdapat di era modern seperti sekarang ini guru memiliki banyak pilihan untuk memanfaatkan setiap media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Salah satu pembelajaran yang dapat menggunakan media pembelajaran yaitu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Mata pelajaran ini cenderung sulit dikuasai dan dipahami terutama pada materi

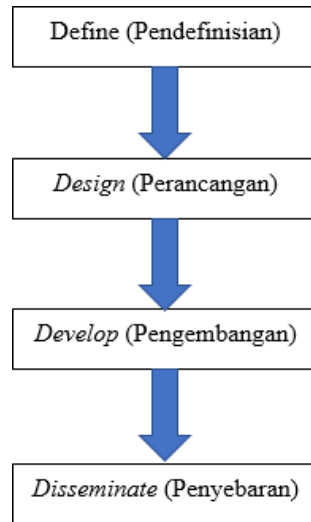
yang mengacu pada kerajaan-kerajaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI peserta didik lebih kesulitan ketika mempelajari materi daulah Usmani hingga seterusnya dikarenakan banyaknya hapalan- hapalan nama, tanggal, bulan dan tahun, bahkan beberapa murid cenderung bosan dan tertidur dalam pembelajaran tersebut (Nasution, Qadaria, Khairiah, Tanjung, & Pramaysheila, 2022).

Hal tersebut diatas seiring dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rochmawati, 2023) menyebutkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dikarenakan banyaknya materi yang mengharuskan peserta didik memiliki pemahaman serta daya ingat yang tinggi, Nanda *et al* (2023) menyebutkan bahwa tidak mudah menstransfer materi pelajaran SKI kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video sparkol dan kuis teka-teki berbasis Puzzle Maker pada mata pelajaran SKI untuk membantu guru mata pelajaran dalam memecahkan masalah dan menemukan solusi untuk kendala yang dihadapi.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Reseach and Development (R&D) yang akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Dalam pelaksanaanya penelitian pengembangan dilakukan di MA Darul Amin Palangka Raya pada tanggal 6 September sampai dengan 20 September 2024. Model yang diterapkan dalam pengembangan ini yaitu model pengembangan 4-D (Four D). Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah obsevasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Produk yang dikembangkan menggunakan model 4-D dalam penelitian ini adalah video sparkol menggunakan aplikasi *Videoscribe* dan kuis teka-teki menggunakan *website PuzzleMaker*. Model 4-D dibuat pada tahun 1974 oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4-D cocok untuk model pembelajaran, media, aplikasi, dan perangkat lunak. Hal ini karena produk yang dihasilkan memiliki standar kelayakan yang memudahkan peneliti untuk mengembangkan atau membuat produk pendidikan baru (Mesra, 2023). Fayrus & Slamet (2022) model 4-D terdiri dari 4 tahap pengembangan yakni Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran).



Gambar 1. Alur kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Define

Model pengembangan 4 D, tahap definisi adalah tahap awal atau perencanaan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, analisis tentang kebutuhan untuk pengumpulan informasi seperti analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik siswa. Dalam tahap ini penulis melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran SKI dan mengobservasi kelas tempat siswa belajar.

b. Perancangan

Tahap ini dilakukan perancangan, yang dimulai dengan pemilihan media, format, dan rancangan media. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah video pembelajaran yang diajarkan kepada kelompok kecil. Selain itu, diputuskan durasi, isi konten, penyusunan skenario, dan aplikasi yang akan digunakan atau *website* yang digunakan.

c. Develop

Model pengembangan 4-D, tahap pengembangan adalah tahap di mana media pembelajaran dibuat atau dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap ini melibatkan pembuatan dan pengedit video serta melakukan pengujian kualitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran memenuhi harapan. Ketika Jika ada masalah atau

kesalahan ditemukan, maka perbaikan akan dilakukan sebelum tahap pelaksanaan mulai.
d. Disseminate

Tahap disseminate (penyebaran) dalam model pengembangan 4-D adalah langkah terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah rampung disediakan akan didistribusikan atau disebarakan kepada target yang menjadi sasaran penggunaannya.

HASIL PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Sparkol VideoScribe dan Kuis TTS Puzzle Maker

Sparkol VideoScribe

Perangkat lunak Video Scribe dari Sparkol adalah alat yang mudah digunakan untuk membuat animasi berkualitas tinggi. Perangkat lunak ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol, perusahaan berbahasa Inggris terkemuka. Video Scribe adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Alat yang mudah digunakan untuk membuat animasi berkualitas tinggi. Alat ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol, perusahaan berbahasa Inggris terkemuka. Video Scribe adalah cara yang unik untuk bisa membuat video animasi yang menarik dengan cepat dan mudah (Al Munawwarah, 2019). Penelitian ini isi video sparkol yang dibuat menggunakan aplikasi VideoScribe mengandung materi pada pelajaran SKI daulah Mughal salah satu kerajaan Islam.

Kuis TTS Puzzle Maker

Media puzzle adalah variasi atau inovasi dari media yang sudah ada. Dengan menggunakannya, siswa menjadi tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media puzzle peserta didik dilatih untuk mengasah pikiran dan melatih kesabaran (Hasriani, 2015). Salah satu website yang dapat digunakan untuk membuat macam-macam puzzle adalah website puzzle maker. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mendesain puzzle teka-teki silang yaitu: (1) pahami materi yang akan di jadikan konten puzzle maker dan tentukan poin poin penting dari materi tersebut, dalam penelitian ini digunakan materi daulah Mughal yang sinkron antara video dan kuis, (2) pilih jenis puzzle crossword dan menyiapkan kata kunci dari materi yang sudah

di tentukan dari poin poin penting tersebut untuk di masukkan ke *puzzle makker* yaitu crossword, (3) mendesain puzzle yang telah di pilih yaitu *crossword* menjadi tampilan yang lebih menarik dengan aplikasi canva.

Uji Validitas

Lembar validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dirancang dan dikembangkan dari segi tampilan media dan materi yang terdapat didalam produk tersebut. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran Video sparkol yang dibuat menggunakan aplikasi videoscribe dan kuis teka teki silang yang dibuat menggunakan website puzzle maker pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Mughal di kelas XI. Proses ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang kompeten dibidangnya. Nilai tertinggi dalam lembar validasi yaitu 4 dan terendah 1. Perhitungan persentase lembar validasi menggunakan rumus rata-rata dibawah ini (Andi, Rayendra, Rayendra, & Amilia, 2024).

Tabel 1. Hasil Validasi Media Poster

Aspek Yang Dinilai	Skor Total	Skor Maksimum
Tema poster digital menarik	4	4
Ketepatan pemilihan background	4	4
Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4
Kesesuaian tata letak gambar, teks, dan objek yang sesuai	4	4
Gambar berkualitas dan dapat terlihat jelas	3	4
Isi poster menarik perhatian pembaca terstruktur	4	4
Isi poster menampilkan informasi secara terstruktur	4	4
Isi poster memberikan informasi yang jelas	4	4
Kalimat yang terdapat pada poster jelas dan dapat dipahami	3	4
Tidak terdapat penafsiran ganda	4	4
Kesesuaian bahasa dengan EYD	3	4
Penulisan tanda baca pada poster sudah tepat	4	4
Jumlah	45	48
<i>% Praktikalitas = $\frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$</i>	93,75%	100%

Hasil penilaian validator media pada poster teka-teki silang memiliki skor 45 dari 48 skor maksimal sehingga diperoleh persentase 93,75% dari 100%. Hasil dari validator media menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak (valid) pada kriteria pertama yaitu sangat baik (Setyowati, Russanti, Kharnolis, & Wahyuningsih, 2023) dimana skor yang diperoleh x 100% : Skor Ideal.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Video

Aspek Yang Dinilai	Skor Awal	Skor Revisi	Skor Maksimum
Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4	4
Kesesuaian tata letak gambar, teks, dan objek yang sesuai	4	4	4
Gambar berkualitas dan dapat terlihat jelas	4	4	4
Isi video menarik perhatian pembaca	3	3	4
Isi video menampilkan informasi secara terstruktur	3	3	4
Isi video memberikan informasi yang jelas	3	3	4
Tidak terdapat penafsiran ganda	2	3	4
Kesesuaian bahasa dengan EYD	2	3	4
Jumlah	27	30	36
<i>% Praktikalitas = $\frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$</i>	75%	83,3%	100%

Penilaian validator media pada Video sparkol memiliki skor 27 sebelum direvisi dan 30 setelah direvisi dari 36 skor maksimal. Sehingga diperoleh persentase sebelum direvisi 75% dan 83,3% setelah direvisi. Hasil dari validator media menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak (valid) pada kriteria pertama yaitu sangat baik.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Aspek Yang Dinilai	Skor Total	Skor Maksimum
Kesesuaian naskah dengan materi	4	4
Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	4
Kesesuaian bahasa dengan EYD dan tanda baca	3	4
Kesesuaian naskah dengan tingkat kemampuan siswa	3	4
Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	3	4
Sistematika penyajian materi naskah	4	4
Jumlah	21	28
<i>% Praktikalitas =</i> <i>skor total skor x 100 %</i> <i>maksimum</i>	75%	100%

Adapun hasil penilaian validator materi pada poster teka-teki silang dan video sparkol memiliki skor 21 dari 28 skor maksimal sehingga diperoleh persentase 75% dari 100%. Hasil dari validator materi menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak (valid) pada kriteria pertama yaitu sangat baik.

Penilaian Guru dan Respon Siswa

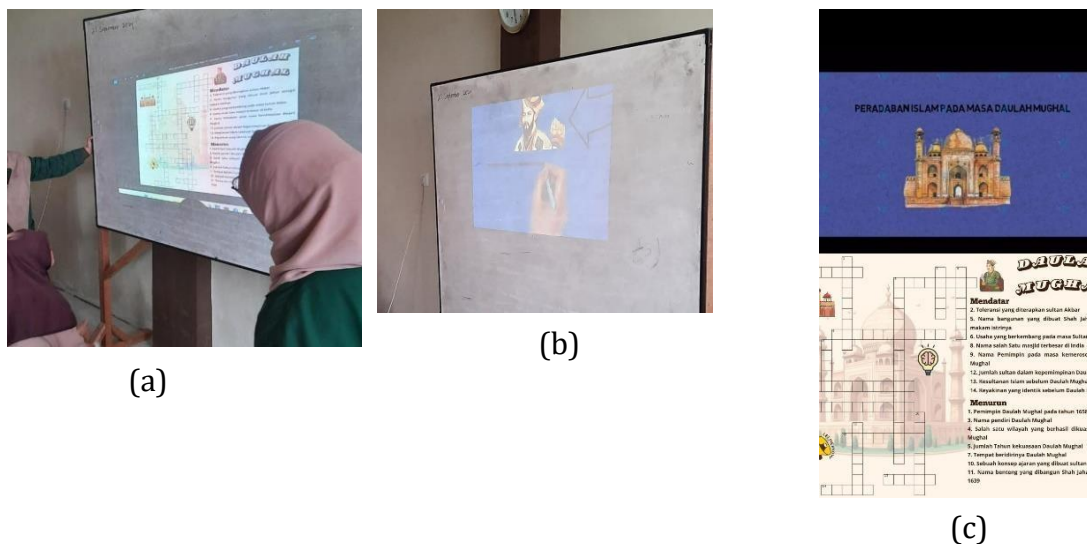
Lembar penilaian guru dilakukan setelah proses praktik media dilakukan, guru sebagai observer ketika media video sparkol dan puzzle maker di uji cobakan dikelas XI MA.

Tabel 4 Penilaian Guru

Pertanyaan	Skor Total	Skor Maksimum
Tampilan media pembelajaran berbasis Puzzle Maker dan Video Sparkol berbasis digital menarik	4	4
media pembelajaran berbasis Puzzle Maker dan Video Sparkol berbasis digital membuat siswa lebih semangat dalam belajar	3	4
Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Puzzle maker dan video Sparkol berbasis digital membuat siswa tidak bosan dalam belajar	3	4

media pembelajaran berbasis Puzzle maker dan video Sparkol berbasis digital adanya kemenarikan	3	4
Dengan adanya media pembelajaran berbasis puzzle makker dan video sparkol dapat membantu pemahaman siswa tentang materi Daulah Mughal	3	4
Materi yang disajikan mudah dipahami	3	4
Materi yang disajikan mencakup materi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka	3	4
Materi ini relevan dengan praktik keagamaan sehari-hari yang dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa	3	4
Penjabaran materi sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran	3	4
Materi dalam media ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	3	4
Kalimat dan paragraph yang digunakan dalam konten jelas dan mudah dipahami	3	4
Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti pada tingkat pemahaman kelas XI	3	4
Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	3	4
Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan Bahasa Siswa tingkat Sekolah Menengah Atas	3	4
Puzzle makker dan video sparkol membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.	4	4
Siswa terlibat secara kolaboratif dalam bermain game puzzle makker dan video pembelajaran sparkol sambil belajar.	4	4
Permainan memfasilitasi kerja sama di antara siswa, misalnya saat mereka bekerja dalam kelompok atau bersaing secara sehat.	3	4
Siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam game puzzle makker dan video sparkol	3	4
Jumlah	60	76
$\% \text{Praktikalitas} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$	78%	100%

Hasil penilaian guru pada Video sparkol dan puzzle maker pada saat uji coba memiliki skor 60 dari 76 skor maksimal. Sehingga diperoleh persentase 78%. Hasil dari penilain guru menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak (valid) pada kriteria pertama yaitu sangat baik. Zahidah et al., (2023), setiap skor dihitung menggunakan aplikasi microsoft Excel 2019. Adapun respon siswa setelah menerima pembelajaran dengan menggunakan media Video sparkol dan puzzle maker pada saat uji coba. Dari uji coba tersebut didapatkan perolehan persentase 69,98% yang berarti siswa menunjukkan respon pada kategori kedua yaitu baik.



Gambar 2. Uji Coba Media (a) Media TTS (b) Media Video Sparkol (c) Produk

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan diatas media pembelajaran berbasis video sparkol dan puzzle maker berhasil dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 93,75% pada media puzzle maker dan 83,3% pada media video sparkol sementara validasi dari ahli materi mendapatkan skor 75%. Hasil penelitian menunjukkan keefektifan penggunaan media ini ditunjukkan oleh respon peserta didik dalam pembelajaran dengan persentase 69,98% yang berarti peserta didik menunjukkan respon positif pada kategori kedua yaitu baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video sparkol dan puzzle maker seperti keterbatasan waktu dalam pengembangan media dan kurangnya variasi dalam

desain video sparkol. Secara keseluruhan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran SKI melalui pemanfaatan teknologi di era digital sekarang ini.

PUSTAKA

- Al Munawwarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. . *Journal Mathematics*, 8(2), 430–437.
- Andi, I. P., Rayendra, Z., Rayendra, R., & Amilia, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Pada Pembelajaran Sejarah X Sma. . *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 8. <https://doi.org/10.47134/jtp.V1i4.413>.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., & Herlina, E. S. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta (ID): CV Istana Agency.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R & D)*; R. Risdiantoro (Ed). Malang (ID): Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Hasriani. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sdn 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. . *Riskesdas 2018*, 1–12.
- Kusumadinata, A., & Annisa, Q. H. (2023). Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Pada Pengalaman Program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023 . *JP2N : Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 1(1), 25-31. <https://doi.org/10.62180/d3q0ys58>.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. In M. Jannah (Ed.). <https://doi.org/10.31219/Osf.io/D6wck>.
- Nanda, D. W., Filahanasari, E., & Rodiah. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri 238/VI Tanjung Putus II. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd STKIP Subang*, 9 (3), 1219-1227. <https://doi.org/10.36989/Didakt>.
- Nasution, A., Qadaria, L., Khairiah, W., Tanjung, E. Y., & Pramayshela, A. (2022). Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI: Studi Kasus di SD Plus Kasih Ibu. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 2(1), 42-47.
- Pagarra, H., & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. . Malang (ID): Penerbit UNM.
- Rochmawati, M. P. (2023). *Faktor - Faktor Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Nurul Mujtahidin Mlarak Ponorogo*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sdn 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinetik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/J>.

- Sabarudin, A. P., Muhammad, R. A., Putri, A. A., Kharisma, K., & Caca, A. R. (2023). PEMBENTUKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA SMA AMALIAH. *JP2N : Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 1(1), 46-56. <https://doi.org/10.62180/1wmext12>.
- Setyowati, L. A., Russanti, I., Kharnolis, E. M., & Wahyuningsih, U. (2023). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Macam-Macam Kampuh Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Kelas X Tata Busana Smk Negeri 3 Kediri. *Journal On Education*, 5(4): 15110–15120. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i4.2601>.
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi Dan Pembelajaran*. Depok (ID): Prenadamedia Group. .
- Zahidah, N., Ellianawati, & Susilo. (2023). Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Pada Materi Nomentum Dan Implus. *Unnes Physics Education Journal*, 12(1), 91–95.