

**PENGUNAAN MEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN**  
**USE OF MEDIA AS A LEARNING TOOL**Susanto<sup>1</sup> Jasiah<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Correspondence Author: [susantosmd.25012006@gmail.com](mailto:susantosmd.25012006@gmail.com)

**Abstract.** *The use of media in the learning process plays a crucial role in improving the effectiveness and quality of education. Learning media is used as a tool to help teachers deliver material in a way that is easier to understand, engaging, and able to increase students' learning motivation. This study aims to determine the importance of using media as a learning tool and its impact on student learning outcomes. The method used is a literature study by reviewing various sources related to learning media, including visual, audio, audiovisual, and digital technology-based media. The results of the study indicate that the use of learning media can help create an interactive learning atmosphere, increase student attention, facilitate understanding of concepts, and encourage active participation in teaching and learning activities. In addition, learning media also helps teachers convey information more effectively and efficiently. Thus, the use of media as a learning tool is essential to support the optimal achievement of educational goals.*

**Keywords:** *Learning Media; Learning Tools; Teaching and Learning Process; Educational Technology.*

**Abstrak.** Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya penggunaan media sebagai sarana pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai sumber terkait media pembelajaran, baik media visual, audio, audiovisual, maupun media berbasis teknologi digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif, meningkatkan perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan media sebagai sarana pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Sarana Pembelajaran; Proses Belajar Mengajar; Teknologi Pendidikan.

**PENDAHULUAN**

Media adalah salah satu alat yang sangat populer saat ini. Media sosial dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, termasuk sebagai sarana belajar. Saat ini telah tersedia banyak aplikasi dan situs web yang menyuguhkan berbagai konten, mulai dari materi pembelajaran, rumus, hingga solusi untuk berbagai bimbingan lainnya. Media berfungsi sebagai tempat yang memungkinkan individu untuk menampilkan dirinya saat berinteraksi, membangun kolaborasi, berbagi, serta berkomunikasi dengan pengguna lain dalam menciptakan hubungan sosial secara daring.

(Nasrullah, 2015).

Perkembangan media di era ini memberikan akses yang lebih mudah kepada masyarakat untuk melihat dan mendapatkan informasi secara daring. (D. N. Sari & Basit, 2020). Pengguna media sosial memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam memilih dan memanfaatkan platform tersebut. Di zaman yang serba digital saat ini, banyak orang semakin dipermudah dalam mencari informasi, pengetahuan, serta sumber-sumber informasi yang dapat diakses dengan mudah.

Media telah menjadi salah satu saluran pembelajaran bagi mahasiswa yang memungkinkan mereka untuk melakukan berbagai aktivitas dengan mudah, baik kapan saja maupun di mana saja dengan memanfaatkan media mahasiswa menjadi lebih mandiri dan aktif dalam proses perkuliahan, karena mereka dapat dengan gampang menemukan sumber-sumber yang dapat diandalkan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi kuliah. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk berpikir lebih mendalam mengenai referensi yang mereka temukan dengan menghubungkan materi yang telah diberikan oleh dosen selama kuliah. Situasi seperti ini dapat memberikan pengaruh positif bagi mahasiswa, mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis dan tidak hanya mengandalkan satu sumber informasi.

Banyaknya keuntungan yang dapat diperoleh dari pembelajaran lewat media sosial tidak dapat dihindari, namun dapat memberikan efek buruk bagi mereka yang tidak bijak dalam penggunaannya kemajuan teknologi dan kemudahan dalam berkomunikasi berpotensi menimbulkan berbagai masalah negatif di sektor pendidikan, seperti penyebaran informasi yang tidak benar mengacu pada penelitian Matel di tahun 2017, media sosial menjadi platform teratas untuk penyebaran berita palsu dengan persentase mencapai 92,4%. Penggunaan media sosial untuk kegiatan pembelajaran dan komunikasi yang konstruktif bisa membantu kita terhindar dari berbagai kasus negatif yang sedang marak saat ini. Beberapa aplikasi yang umum digunakan sebagai media untuk belajar saat ini termasuk Instagram, Twitter, YouTube, dan situs web atau blog.

## **METODE**

Jurnal ini disusun dengan pendekatan kualitatif, yang menjelaskan tentang pemanfaatan platform media sosial seperti Instagram, Twitter, YouTube, dan Website/Blog sebagai alternatif metode pembelajaran di luar apa yang diberikan oleh pengajar. Fokus pada akun-akun di platform tersebut yang berfungsi sebagai sumber pengetahuan yang berguna.

Dengan pendekatan yang diterapkan dalam jurnal ini, terdapat perspektif dari para ahli mengenai penggunaan media sosial sebagai alat untuk belajar di zaman digital. Data yang diperoleh berfungsi untuk memperkuat argumen penulis dalam menganalisis pemanfaatan media sosial di dalam konteks pembelajaran di era digital. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Teknik Library Research atau studi pustaka, menurut Mirshad (2014).

Studi pustaka melibatkan pencatatan semua masalah yang muncul dalam penelitian, menggabungkan studi sebelumnya dengan penelitian yang baru, menganalisis dari berbagai sumber atau referensi yang telah dibahas, serta memberikan ide-ide dari hasil penelitian yang ada

dan menghasilkan konsep baru (M. Sari & Asmendri, 2018). Peneliti meneliti berbagai referensi dari beberapa jurnal dan artikel ilmiah yang sudah membahas tentang pemanfaatan media sosial sebagai metode pembelajaran (Ramanda et al., 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Saat kita menggunakan kata "media" dalam bahasa sehari-hari, seperti; surat kabar, televisi, radio, dan Internet. Hal khusus tentang media dapat menjangkau banyak orang pada waktu yang sama. dan dengan cara ini menyampaikan konten ke publik yang luas. Istilah seperti "media baru" atau "media digital" sering digunakan dalam media pendidikan, tetapi apa sebenarnya arti istilah tersebut?

Secara umum fungsi dan manfaat media pengajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi siswa. Dua hal penting dalam pelaksanaan penunjang pengajaran adalah metode pengajaran dan bahan ajar. Pemilihan metode pengajaran sangat berpengaruh terhadap bahan ajar yang digunakan. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar hendaknya dilakukan sesuai dengan metode pengajaran yang digunakan.

### **Fungsi Media dalam Pembelajaran**

Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut teori pengajaran modern, alat peraga mendukung kegiatan guru dan siswa pada semua tahapan proses penyelesaian tugas-tugas kognitif. Pada fase transfer tugas, destablisasi pengetahuan, pernyataan masalah, media pengajaran pertama-tama merupakan alat pendukung bagi guru untuk membangun situasi masalah, menciptakan minat kesadaran dan motivasi aktivitas siswa.

Pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa perubahan informasi dan pengetahuan melalui interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa. Dalam menggunakan media pengajaran, guru harus memiliki pengalaman, kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan media pengajaran sehingga ketika melakukan pengajaran di kelas akan menghasilkan efisiensi yang setinggi-tingginya.

Selain menggunakan bahan ajar yang tersedia, guru dapat membuat dan mendesain bahan ajar berdasarkan karakteristik bahan ajar kelas. Penggunaan alat peraga pada umumnya membantu guru dalam menyampaikan suatu pesan atau topik kepada siswa sehingga pesan tersebut menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan beberapa teori dan prinsip media ketika merancang atau mengembangkan media pembelajaran.

### **Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif, tergantung dari tujuan pembelajaran, materi dan karakteristik siswa yang bersangkutan. Ada tiga landasan dalam menggunakan media belajar, guru dapat memilih yang sesuai dengan tujuan pengajarannya.

### **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Klasifikasi berarti pengelompokan dan sarana adalah alat atau bahan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengklasifikasian media belajar adalah pengelompokan alat atau bahan ajar yang membantu proses pembelajaran menjadi efektif menurut jenisnya. Tujuan pengkategorian perangkat ajar adalah untuk persiapan. Misalnya; tentang bagaimana seseorang melihat suatu objek (lingkungan belajar).

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menurut sifatnya, ruang lingkup, dan teknik penggunaannya. Menurut sifatnya, media dapat dibedakan menjadi:

1. Media auditif adalah bentuk atau media penyampaian non cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Digunakan dengan cara mendengarkan langsung kepada siswa.
2. Media visual adalah alat bantu yang hanya mengandalkan sensasi visual. Media pembelajaran visual jenis ini menampilkan materi dengan menggunakan proyeksi atau proyektor
3. Media audiovisual adalah jenis media yang dapat menghasilkan suara serta dapat dilihat

### **Penerapan Teknologi**

Bagaimana pengajaran teknologi digunakan di kelas? Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk memudahkan, mempercepat dan mengefektifkan proses pembelajaran di kelas. Hal ini mengubah pembelajaran tradisional satu arah dimana guru selalu memberi ceramah dan bertanya, dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Itulah mengapa sangat penting untuk menggunakan teknologi pembelajaran di sekolah.

Misalnya: Cara tradisional: Mengajar menggunakan proyektor untuk mempresentasikan materi lewat power point, mengintegrasikan aplikasi multimedia ke dalam pembelajaran, Sedangkan cara baru: Mengajar melalui platform kelas virtual, kursus online, menggunakan fitur papan tulis digital Whiteboard, melengkapi layar interaktif pintar di kelas.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin populer karena lembaga pendidikan berusaha memberikan pendidikan terbaik bagi siswanya. Industri pendidikan adalah industri yang bertujuan untuk menyampaikan berbagai ilmu pengetahuan yang berguna untuk kehidupan dan pekerjaan. Seiring dengan adanya modernisasi, kini industri pendidikan kian mengalami kemajuan yang pesat yang dapat dilihat dengan penggunaan berbagai teknologi.

Dalam beberapa tahun terakhir, kita telah melihat evolusi besar dalam teknologi. Apa yang disebut evolusi teknologi atau pertumbuhan teknologi atau perkembangan teknologi tidak pernah berhenti. Karena semakin banyak orang mengakses media digital.

### **Melakukan Analisis Pembelajaran**

Analisis pembelajaran merupakan tahap penting dalam pengembangan kurikulum atau materi ajar yang bertujuan untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan efisien. Setelah tujuan pembelajaran telah diidentifikasi, langkah selanjutnya yang harus

dilakukan adalah melakukan analisis instruksional. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik agar mereka dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Proses analisis instruksional ini sangat penting dalam memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, tetapi juga pada pemetaan keterampilan dan pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dengan melakukan analisis yang mendalam, pendidik dapat merancang langkah-langkah yang sistematis dan tepat agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih terstruktur dan efektif.

Menurut Setyawan dan Hakim (2023), tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi tidak cukup hanya dengan merumuskan apa yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan tersebut perlu dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui dengan jelas keterampilan dan prosedur yang harus dikuasai oleh peserta didik agar mereka dapat mencapai tujuan tersebut dengan efektif. Melalui analisis ini, pendidik bisa mengidentifikasi kesenjangan antara kemampuan siswa yang ada dan keterampilan yang diharapkan. Hal ini akan mempermudah pendidik dalam merancang langkah-langkah yang perlu diambil dalam proses pembelajaran, baik itu berupa penyesuaian materi, metode, media pembelajaran, maupun strategi evaluasi. Dalam praktiknya, analisis instruksional membantu dalam merumuskan tujuan yang lebih rinci, menetapkan prioritas pembelajaran, dan merancang proses yang akan memfasilitasi pencapaian tujuan tersebut.

#### **Analyze Learners (Menganalisis karakteristik dan kebutuhan para pembelajar).**

Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan bahan ajar melalui video interaktif berbasis Edpuzzel, karena berdasarkan hasil observasi, terdapat 86% siswa kelas X memiliki gaya belajar visual, serta memiliki kegemaran menyimak tayangan YouTube. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Siti Rohmah Kurniasih dkk (2023), Media berbasis edpuzzel sangat layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

#### **Select or modify media (Memilih atau memodifikasi media)**

Ketika memilih atau memodifikasi media fokus utamanya adalah memilih media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Sebelum memilih media, siswa harus memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Apakah untuk memperkenalkan konsep baru, membantu pemahaman, atau menilai siswa? Dengan demikian, tujuan ini akan menjadi panduan bagi konsumen media. Edpuzzle memungkinkan pengguna untuk memilih video dari berbagai sumber seperti YouTube dan Vimeo, atau mengunggah video mereka sendiri. Putar video yang telah dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran. Video harus dapat menjelaskan dan mengilustrasikan materi yang diajarkan. Pilihlah video dengan kualitas visual yang baik dan jelas agar siswa dapat memahami materi.

#### **Require learner participation (Melibatkan partisipasi pemelajar)**

Proses pembelajaran menuntut siswa untuk terlibat secara aktif dengan materi atau mata pelajaran yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan salah satu contoh penggabungan antara materi pembelajaran dengan latihan mental bagi siswa. Siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Setelah berpartisipasi aktif

dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap hasil pembelajaran akan menginspirasi mereka untuk mencapai harapan yang lebih tinggi.

### **Media Pembelajaran Edpuzzle**

Untuk mencapai pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menarik. Memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu strategi yang digunakan. Salah satu unsur yang harus ada dalam setiap kegiatan atau proses pembelajaran adalah media. Penggunaan media harus sesuai dengan kebutuhan agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dan digunakan secara efektif oleh siswa. Maka dari itu, penulis mengambil media berbasis Edpuzzle.

Berdasarkan hasil uji validasi, diperoleh skor 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” pada uji validasi oleh ahli media dan mendapat skor 78% yang termasuk dalam kategori layak berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi. Berdasarkan hasil skor yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan layak dengan beberapa catatan perbaikan. Selanjutnya tahap *Require learner participation* yaitu melibatkan siswa dalam pembelajaran pembelajaran. Namun tahapan ini tidak dilakukan. Tahap *Evaluate and revise* (mengevaluasi dan merevisi).

Pada tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam model ASSURE. Setelah pembuatan media serta pelaksanaan uji validasi ahli. Selanjutnya dilakukan revisi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan revisi pada media yang telah dikembangkan sebagaimana masukan ataupun kritik dari ahli. Dalam penelitian ini, sebagaimana yang telah disarankan oleh ahli pada tampilan awal media ditambahkan keterangan kelas serta indikator ketercapaian pembelajaran.

Tersedianya berbagai macam pilihan desain dan fitur yang terdapat dalam canva dapat membantu guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran (Zebua, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Febriana et al., 2023) dengan hasil yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantu canva mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Namun setiap kelebihan tentu disertai dengan kekurangan, begitu pula pada canva. Kelemahan dari penggunaan canva diantaranya perlunya jaringan yang stabil agar canva berfungsi dengan baik. Selain itu, fitur dan alat yang tersedia tidak semuanya gratis (Syahrir et al., 2023).

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva hyperlink menggunakan model ASSURE materi konsep dan ruang lingkup Fikih kelas X mendapatkan skor 78% yang termasuk dalam kategori “layak” pada uji validasi oleh ahli materi dan mendapat skor 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” pada uji validasi oleh ahli media. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis canva hyperlink menggunakan model ASSURE.

### **KESIMPULAN**

1. Menggunakan media sebagai alat untuk belajar sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas dalam proses pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dimengerti oleh siswa. Berbagai macam media, seperti visual, audio, audiovisual, dan

yang berbasis teknologi digital, bisa meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa, dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Perkembangan teknologi digital juga memberikan banyak kesempatan dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan platform seperti YouTube, Instagram, situs web, dan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Edpuzzle dan Canva.

2. Menggunakan media yang berbasis teknologi terbukti dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan sifat peserta didik di zaman digital ini. Selain itu, menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa sangat penting agar media yang digunakan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan maksimal. Dengan cara ini, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai cara untuk meningkatkan kualitas interaksi dalam belajar, mengembangkan kreativitas guru, serta membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan kreatif harus terus ditingkatkan agar tujuan pendidikan bisa tercapai dengan baik di zaman digital sekarang ini.
3. Secara umum, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu mencapai tujuan pendidikan dengan baik. Menggunakan media yang tepat tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih modern, efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan zaman yang terus berkembang. Karena itu, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran harus terus ditingkatkan supaya kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik dan bisa mengikuti kemajuan teknologi di masa depan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan google form sebagai alat penilaian kinerja dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 8(1).
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2017). Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer untuk siswa SMP. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 2(2).
- Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104-117
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Husbi, N. F., & Harlin, H. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran

- Kelistrikan Otomotif Kelas Xi di SMK YP Gajah Mada Palembang. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 3(1).
- Jannah, R., Jasiah, J., & Normuliati, S. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif pada Siswa Kelas IV MIS NU Palangka Raya: Effect of Implementing Interactive Learning Media Assisted by Assemblr Edu on Cognitive Aspect Learning Outcomes in Grade IV Students of MIS NU Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 24(3), 101-107.
- Jarir, Muhammad, and Jasiah Jasiah. "Pengembangan Media Flashcard Digital Interaktif Pada Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Tsanawiyah." *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 4 (2025): 1595-1602.
- Jasiah, Jasiah, et al. "Media kartu bergambar untuk anak usia dini: apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7.6 (2023): 7149-7157.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Matematika*, 7(1).
- Kusumawardani, H., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Hyperlink Materi Konsep Dan Ruang Lingkup Fikih Kelas X Di Madrasah Aliyah. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(2), 113-123.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). Strategi Belajar-Mengajar. Syiah Kuala University Press.
- McKeown, N., Anderson, T., Balakrishnan, H., Parulkar, G., Peterson, L., Rexford, J., & Turner, J. (2008). OpenFlow: enabling innovation in campus networks. *ACM SIGCOMM computer communication review*, 38(2), 69-74.
- Misbah, M., & Jasiah, J. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Mad Kelas IX di MTS Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(2), 1-14.
- Muhammadiyah, M. U., Novelti, N., Jasiah, J., Safar, M., & Nuramila, N. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Untuk Mewujudkan Pendidikan Karakter di Era Disrupsi 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2276-2288.
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nur, M. Z. I., & Jasiah, J. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genialy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran PAI Materi Minuman Keras. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 5(1), 578-589.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan Di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(1).
- Parinussa, J. D., Rachman, R. S., Wiliyanti, V., Jasiah, J., & Tumiwa, J. (2024). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran: Dampak Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 16198-16204.
- Prasetyo, A. H., Hamid, A., & Jasiah, J. (2021). Pemanfaatan Youtube Berbasis Simulasi Pada Pembelajaran Online Materi PAI di Sekolah. *PROSIDING TRANSFORMASI PEMBELAJARAN NASIONAL (PRO-TRAPENAS)*, 1(1), 213-219.
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR- RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Sahduari, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Word Wall Dengan Model Tpack Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Kisah Keteladanan Nabi Sualaiman Kelas Vii Mts Hidayatul Insan Palangka Raya. *Jurnal pendidikan dan keguruan*, 3(1), 130-137.
- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Sukmawati, E., ST, S., Keb, M., Fitriadi, H., Pradana, M. Y., Dumiyati, M. P., & Wijayanto, P. A. (2022).
- Tolib, A. (2015). Pendidikan di pondok pesantren modern. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 60-66.