

## Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK Al-Amanah Salem

**Alkindi Gagah Pracaya Maulana, Eva Gustiana**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Kec. Kuningan, Kab. Kuningan, Jawa Barat, Indonesia 45511

\*Penulis korespondensi: [alkindigagahpracayamaulana28@gmail.com](mailto:alkindigagahpracayamaulana28@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to determine the effect of the use of Genially learning media on the Indonesian language learning outcomes of 10th-grade students at SMK Al-Amanah Salem. The background of this study is based on the low interest and motivation of students in learning Indonesian, which has so far been dominated by conventional methods. Genially, as an interactive technology-based learning media, is believed to be able to provide a more interesting, creative learning atmosphere, and in accordance with the needs of the digital generation. The research method used is a quantitative method with an experimental design of One Group Pretest-Posttest Design, where the research sample was determined through a purposive sampling technique. The study population included all 10th-grade students in the Automotive Engineering and Software and Game Development departments in the 2023/2024 academic year. Data collection instruments in the form of observation, questionnaires, documentation, and tests were used to measure student learning outcomes before and after treatment. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes after the implementation of Genially learning media. A comparison of pretest and posttest scores showed an increase in the average score, which indicates that students were better able to understand Indonesian language material after participating in learning using this interactive media. In addition, student responses to the use of Genially were very positive. Students felt more motivated due to the varied presentation of the material, attractive visuals, and interactive features that encouraged active engagement in the learning process. Based on these findings, it can be concluded that the use of Genially media in Indonesian language learning has a positive effect on improving student learning outcomes.

**Keywords:** Genially; Indonesian Language; Learning Media; Learning Outcomes; Students.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Genially terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X di SMK Al-Amanah Salem. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini masih didominasi metode konvensional. Genially sebagai media pembelajaran berbasis teknologi interaktif diyakini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana sampel penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas X pada jurusan Teknik Otomotif dan Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim tahun ajaran 2023/2024. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, kuesioner, dokumentasi, dan tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Genially. Perbandingan nilai pretest dan posttest memperlihatkan kenaikan rata-rata skor, yang mengindikasikan bahwa siswa lebih mampu memahami materi Bahasa Indonesia setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif tersebut. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan Genially tergolong sangat positif. Siswa merasa lebih termotivasi karena penyajian materi yang bervariasi, visual yang menarik, serta fitur interaktif yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia; Genially; Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Siswa.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan tersusun dalam menciptakan suasana belajar pada proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang harus diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, (Wahyuni & Napitupulu, 2022).

Pada pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menguraikan fungsi pendidikan secara komprehensif. Pendidikan diharapkan mampu memberikan penguasaan pengetahuan, keterampilan, pembentukan karakter, dan pengembangan spiritual peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan mandiri. Selain itu, pendidikan juga bertujuan membantu peserta didik mengenali dan mengembangkan potensi diri serta memahami dan menghargai nilai-nilai agama, moral, sosial, dan budaya. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif juga ditekankan agar peserta didik dapat menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan siap menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga diarahkan untuk memberikan bekal dalam memasuki kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat global, serta meningkatkan kualitas manusia Indonesia agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan di era digital membutuhkan pendekatan inovatif dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif. Teknologi informasi adalah sistem yang mempermudah individu dalam menyampaikan pesan atau informasi yang menarik dalam proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan komputer dan perangkat komunikasi modern, teknologi informasi dan komunikasi dapat dijelaskan sebagai penggunaan perangkat komputer dan perangkat lainnya untuk memproses, menyajikan, dan mengelola data serta informasi dengan menggunakan peralatan komunikasi. Sejak awal peradaban manusia, perkembangan cara menyampaikan informasi terus berkembang, dan saat ini terkenal dengan adanya internet sebagai arus informasi yang melanda seluruh dunia, (Permana, 2024).

Ketika dihubungkan dengan dunia pendidikan dan teknologi, maka tak lepas dengan adanya media pembelajaran yang selalu dikembangkan di ranah pendidikan. Dimana media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, adanya perhatian lebih, minat, pikiran dan perasaan bagi siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambahkan informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan fungsi dari media pembelajaran tersebut, Pemanfaatan media pembelajaran Genially diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Genially menyediakan platform yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa di luar jam pelajaran formal, memberikan akses mudah terhadap materi ajar, serta memungkinkan penugasan dan penilaian secara lebih efisien. Selain itu, Genially juga mendukung kolaborasi antara siswa melalui fitur diskusi dan kerja kelompok.

Pada saat ini, salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mendorong terciptanya proses belajar yang lebih efektif di SMK Al-Amanah Salem adalah Media Pembelajaran Genially. Melalui adanya platform Genially, pembelajaran tidak akan membosankan karena fitur-fitur yang disediakan sangat menarik. Berbagai fitur yang disediakan diantaranya konten Presentasi, Infografis, Presentasi Animasi maupun Video, ePosters, CV, Kuis, Gamification, dan lain sebagainya. Hasil akhir dari Genially berupa tautan atau barcode yang nantinya bisa disebar ke peserta didik baik melalui aplikasi bantuan seperti Google Classroom, Microsoft Team atau tidak sama sekali. Namun, belum banyak penelitian yang menginvestigasi pengaruh penggunaan Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMK, khususnya di SMK Al- Amanah Salem. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran Genially terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMK Al-Amanah Salem.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Melalui Genially, pendidik diberikan fasilitas dalam mengembangkan multimedia pembelajaran yang interaktif tetapi penggunaannya sangat mudah. Sedangkan peserta didik diberikan fasilitas multimedia pembelajaran yang mampu membuat mereka semangat dan termotivasi dalam melakukan pembelajaran. Terlebih melalui banyaknya fitur interaktivitas dapat memaksimalkan pembelajaran di era digital saat ini. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Selain itu, Genially berusaha keras agar peserta didik dapat bersenang- senang dan berkreasi semaksimal mungkin. Saat peserta didik menambahkan interaktivitas dan animasi ke konten yang mereka buat, secara tidak langsung membuat peserta didik lebih aktif dan membuat mereka sadar akan pencapaiannya. Kemudahan akses dan penggunaan Genially juga menjadi nilai tambah dalam konteks pembelajaran jarak jauh yang semakin populer saat ini. Dengan Genially, guru dapat dengan mudah menyajikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara online dan siswa dapat mengaksesnya dari rumah masing-masing. Kemudian untuk pendidik (guru, dosen maupun instruktur), mereka mencoba menjelaskan materi apa

pun yang sulit untuk menarik perhatian para peserta didik. Tetapi dengan bantuan Genially, peserta didik akan senang ketika pembelajaran berlangsung. Karena dengan bantuan Genially, pendidik dapat menciptakan pengalaman kolaboratif yang otentik. Didukung pula dengan animasi yang membuat pembelajaran tidak membosankan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan Genially juga dapat membantu siswa untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan ide dan gagasan mereka. Dengan berbagai fitur yang tersedia, Genially memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran.

Pemilihan materi Bahasa Indonesia sebagai fokus penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan penting. Pertama, Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib di kurikulum pendidikan di Indonesia yang memiliki peran sentral dalam membentuk kemampuan dasar siswa dalam berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan keterampilan berbahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif yang sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan. Kedua, Bahasa Indonesia memiliki peran yang krusial dalam menumbuhkan rasa kebangsaan dan identitas nasional, sehingga pemahaman yang baik terhadap materi ini sangat penting bagi siswa. Ketiga, di SMK Al- Amanah Salem, berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti rendahnya hasil belajar siswa dan keterbatasan metode pembelajaran yang bervariasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Genially diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini, serta memberikan wawasan baru bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam konteks pendidikan Bahasa Indonesia di SMK. Dengan mengidentifikasi pengaruh penggunaan Genially terhadap hasil belajar siswa, diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Al-Amanah Salem. Selain itu pula, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah, guru, dan pihak terkait dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan menarik menggunakan teknologi. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi titik awal untuk penelitian lebih lanjut dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan yang tidak asing bagi semua lapisan masyarakat, terutama bagi pelajar dan mahasiswa. Hal ini merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari kita. Meskipun begitu, tidak semua orang memahami secara tepat apa yang sebenarnya dimaksud dengan belajar. Banyak orang menggunakan kata "belajar" secara sembarangan, sehingga setiap aktivitas dianggap sebagai bentuk dari proses belajar. Penting bagi kita untuk memahami dan menghayati makna sebenarnya dari kata "belajar," agar tidak terjadi pemahaman yang keliru terkait dengan masalah belajar, (Diartono, 2020).

### B. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan bahwa media adalah segala objek yang dapat dimanipulasikan, diperlihatkan, didengarkan, dibaca atau dibicarakan, bersama dengan alat-alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut, (Nurfadhillah, 2021).

Menurut Chairil Alwasih dalam (Arifin, 2019) mengemukakan bahwa pembelajaran (instruction) adalah suatu sistem sosial di mana proses belajar dan mengajar berlangsung. Pada hakikatnya pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan lingkungan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

### C. Pengertian Genially

Salah satu media yang menonjol dalam ranah pembelajaran digital adalah media Genially. Media Genially sebagai platform multimedia interaktif menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media Genially menyediakan beragam fitur seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster elektronik, kuis, dan game. Semua fitur ini berkontribusi pada pembelajaran interaktif bagi peserta didik. Keunikan platform ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, memberikan nuansa baru dalam proses pemahaman dan penguasaan bahasa. Sementara itu, dengan kemampuannya dalam menyajikan informasi secara dinamis, menyediakan elemen visual yang kreatif, serta memfasilitasi keterlibatan aktif mahasiswa, Genially memberikan potensi untuk meningkatkan efisiensi dan daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia, (Siti Rinjani, 2024).

### D. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa sejak jenjang pendidikan sekolah dasar. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa yang ditumbuhkan, dikembangkan, dan harus dikuasai

siswa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis, (Prihatin, 2017).

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek berbahasa, baik lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan resmi negara memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, penguasaan bahasa ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga strategis dalam membangun identitas kebangsaan dan meningkatkan kompetensi komunikasi siswa di berbagai bidang, (Johan et al., 2022).

#### **E. Kurikulum 2013**

Kurikulum 2013 untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK kelas X menekankan pengembangan keterampilan berbahasa siswa dalam berbagai aspek. Pembelajaran dimulai dengan pengantar konsep dasar Bahasa Indonesia, termasuk pengertian bahasa, fungsi bahasa, dan keberagaman bahasa Indonesia. Siswa juga belajar tentang penggunaan Bahasa Indonesia dalam konteks komunikasi sehari-hari.

#### **F. Kurikulum Merdeka**

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X dengan pendekatan Kurikulum Merdeka, terdapat penekanan pada pembelajaran yang mandiri dan kreatif. Kompetensi Pedagogik (KP) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan guru untuk merancang pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan serta minat siswa. Guru diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran siswa secara efektif, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

### **3. METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif, karena pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat diukur secara numerik dan dianalisis secara statistik. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian pre- eksperimental dengan desain "*One Group Pretest-Posttest Design*". Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Al-Amanah Salem termasuk didalamnya ada kelas dengan jurusan Teknik Otomotif dan jurusan Pengembangan Perangkat Lunak dan Game tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk memilih sampel adalah *purposive sampling*, yang berarti bahwa data atau sampel yg diambil merupakan bagian dari populasi yg dipilih sesuai dengan kriteria dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode yaitu

observasi, kuesioner, dokumentasi, dan test.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Genially berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Al-Amanah Salem. Data *pretest* menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan setelah diberikan pembelajaran menggunakan Genially, nilai *posttest* siswa meningkat secara signifikan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa Genially mampu menarik perhatian siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti presentasi animasi, infografis, kuis, dan gamifikasi.

Selain peningkatan nilai, hasil observasi dan kuesioner juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, tertarik, dan aktif dalam proses pembelajaran. Genially tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya interaktivitas dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, Genially terbukti menjadi media pembelajaran yang relevan di era digital karena mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif, inovatif, dan efektif.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media pembelajaran Genially berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMK Al-Amanah Salem. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan setelah pembelajaran menggunakan Genially dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Media Genially mampu meningkatkan motivasi, minat, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Genially layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMK.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2019). *Kurikulum & pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Casnan, C., & Diartono, D. A. (2020). Media pembelajaran desain grafis menggunakan Photoshop berbasis multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, 13(2), 155–167. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/download/81/76>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahirim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; p. 23). CV Tahta Media Group.

- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil menulis iklan poster di SMP Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137–147. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644>
- Junaidi. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 46–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran* (R. Awahita, Ed., pp. 7–8). CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Permana, B. S. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Prihatin, Y. (2017). Problematika keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal STKIP PGRI Jombang*, 5(3), 45–52. <https://core.ac.uk/download/pdf/267901046.pdf>
- Rinjani, S. (2024). Implementasi media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert untuk penelitian pariwisata: Beberapa catatan untuk menyusunnya dengan baik. *Jurnal Kepariwisataan*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; Cetakan ke-). Alfabeta.
- Tabun, Y. F., & Ariningsing, K. A. (2022). *Teori pembelajaran* (A. Zaki, N. Saputra, & A. K. Dewi, Eds.; p. 211). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema *Kayanya Negeriku* kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 333–349. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545>
- William, & Hita. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan PowerPoint. *JSM STMIK Mikroskil*, 20(1), 71–80.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat media pembelajaran YouTube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>