ISBN 978-623-5394-16-9

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANIMAKER UNTUK PENINGKATAN LITERASI DIGITAL GURU SLB NEGERI 1 BULELENG

I Gede Wiratmaja[1], Edi Elisa[2], I Nyoman Pasek Nugraha[3],I Nyoman Arya Wigraha[4]
[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Teknik Mesin FTK UNDIKSHA
Email:wiratmaja@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Technological literacy at this time is very important because the education system is currently entering a change to adapt to the industrial era 4.0 which requires the application of technology into the learning process to assist educators in understanding, evaluating, and promoting the integration of effective and efficient technology in daily learning activities. Teachers who act as educators in Extraordinary Schools must be able to thoroughly understand the condition of students with special needs, both the causes, types and characteristics of students. One of the efforts that can be made to improve the technological literacy skills of educators in the learning process is to hold training to create and develop innovative learning media based on animated video using the Animaker application web platform.The result of this training is the achievement of training objectives well where the implementation of this training has succeeded in having a positive impact, namely being able to make teachers able to use the animaker web application as a means of developing innovative and interactive animated video-based learning media.

***Keywords**: Digital technology literacy, learning media, web animaker applications*

ABSTRAK

Literasi teknologi pada saat ini sangat penting dikarenakan sistem pendidikan saat ini memasuki perubahan untuk menyesuaikan era industri 4.0 yang mana menuntut penerapan teknologi kedalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik dalam memahami, mengevaluasi, dan mempromosikan integrasi teknologi yang efektif dan efesien dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Para guru yang berperan sebagai pendidik di Sekolah Luar Biasa harus mampu untuk memahami secara menyeluruh kondisi siswa berkebutuhan khusus, baik penyebab, jenis dan karakteristik siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi teknologi pendidik pada proses pembelajaran adalah dengan mengadakan pelatihan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis video animasi dengan menggunakan platform web aplikasi Animaker. Adapun hasil dari pelatihan ini adalah tercapainya tujuan pelatihan dengan baik dimana pelaksanaan pelatihan ini telah berhasil memberikan dampak positif yaitu mampu membuat guru-guru dapat menggunakan web aplikasi animaker sebagai salah satu sarana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang inovatif dan interaktif .

***Kata kunci:** Literasi teknologi digital, media pembelajaran, web aplikasi animaker*

PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya merupakan sarana bagi setiap individu untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan potensi yang dimilikinya. Pendidikan juga dapat dijadikan sebagai alat pengukur baik buruknya karakter seseorang karena di dalamnya terkandung rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar melalui proses belajar mengajar. Untuk itu pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan mewajibkan pendidikan bagi setiap warga negaranya. Salah satu program pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan literasi. Literasi bukan hanya sebatas membaca dan menulis saja, akan tetap perkembangan

literasi mengalami perluasan dimana salah satu bagian dari literasi yang harus di tingkatkan yaitu literasi digital atau literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Literasi digital tidak hanya sekedar mampu mengakses dan menterjemahkan informasi dari piranti TIK, namun literasi secara lebih umum dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membaca, menulis, menciptakan, mendesain, maupun memproduksi (Purwaningrum & Ahyani, 2021).

Dalam pandangan lain, literasi teknologi merupakan suatu kemampuan seseorang untuk dapat mengakses, menyebarluaskan, mengkomunikasikan informasi secara efektif dan efisien. Literasi teknologi juga merupakan alat untuk membantu seseorang dalam memahami, memanfaatkan, dan menguasai berbagai konten media massa. Literasi teknologi pada saat ini sangat penting dikarenakan sistem pendidikan saat ini memasuki perubahan untuk menyesuaikan era industri 4.0 yang mana menuntut penerapan teknologi kedalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik dalam memahami, mengevaluasi, dan mempromosikan integrasi teknologi yang efektif dan efesien dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sehingga dapat meningkatkan dan daya cipta seorang guru, serta peserta didik itu sendiri. Adapun peran literasi teknologi tidak hanya sebatas pengetahuan peserta didik terkait teknologi, melainkan bagaimana seorang pendidik dapat mengorganisir pengetahuan yang dimiliki dalam memperoleh informasi dan teknologi, serta dapat mengembangkan konten-konten kreatif dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi (Nikat, 2020).

Pentingnya literasi teknologi di era revolusi Industri 4.0 dan abad 21, berdasarkan peraturan pemerintah yang menyatakan bahwa paradigma pembelajaran di abad 21 lebih menekankan kepada penggunaan teknologi informasi dalam media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Wahid, 2018). Selain itu media pembelajaran yang inovatif akan mempermudah guru maupun siswa dalam menyampaikan dan menerima materi pelajaran, berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah, merumuskan solusi suatu permasalahan, berpikir analitis dan bekerjasama.

Untuk memberikan pendidikan bermutu pada peserta didik khususnya bagi siswa yang mempunyai kebutuhan khusus dapat diperoleh dengan bersekolah di Sekolah Luar Biasa (SLB). Dalam hal ini sesuai dengan karakteristik anak tunarungu yang memiliki keterbatasan pada pendengaran sehingga dalam proses belajar mereka cenderung menggunakan penglihatan dimana pandangan mereka selalu diarahkan pada media yang digunakan atau melihat gerakan bibir guru ketika menjelaskan (Rahmawati, 2020). Para guru yang berperan sebagai pendidik di Sekolah Luar Biasa harus mampu untuk memahami secara menyeluruh kondisi siswa berkebutuhan khusus, baik penyebab, jenis dan karakteristik, dampak dan prinsip penanganan siswa berkebutuhuan khusus. Selain itu para guru juga dituntut untuk dapat memberikan pelayanan akademik yang tepat kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Bagi guru tentunya hal ini sangat membutuhkan literasi teknologi digital yang mumpuni sehingga dapat menyajikan suatu media pembelajaran yang menarik, interaktif dan inovatif yang bermuara pada jarak mutu pendidikan siswa antara siswa normal dan siswa berkebutuhan khusus menjadi semakin kecil.

Adapun beberapa hasil pengabdian yang telah dilaksanakan sebelumnya dan melatar belakangi pentingnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berawal dari kegiatan pengabdian (Kurniawati et al., 2021) yang memanfaatkan web aplikasi animaker sebagai *tools* animasi untuk media pembelajaran bagi siswa SMK dan diperoleh hasil penting berupa para siswa sangat tertarik untuk membuat

media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Animaker karena *tools* ini sangat bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2021) yang memberikan pelatihan pembuatan media promosi produk UMKM menggunakan video animasi berbasis web aplikasi animaker, dan diperoleh hasil bahwa diketahui bahwa sebanyak 87.5% peserta menilai pelatihan ini mudah dipahami, 100% peserta menilai pembicara sudah menjelaskan materi cukup baik, 100% peserta mengatakan pengaturan waktu sudah tepat, dan sebanyak 62.5% dari peserta akan mengimplementasikan hasil pelatihan tersebut ke dalam toko/usaha yang mereka jalankan. Berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Sujatmiko & Saputra, 2021) yang melakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan animaker bagi guru SMK Negeri 9 Pontianak dan diperoleh hasil bahwa para guru sebagai mitra pengabdian cukup merasakan manfaat dari pelatihan ini dan para guru memperoleh pengetahuan baru khususnya dalam hal pemanfaatan TIK untuk menunjang proses pembelajaran siswa.

Dari uraian hasil pengabdian sebelumnya dapat dilihat bahwa pemberian pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis video animasi menggunakan web aplikasi animaker belum di lakukan pada guru – guru di sekolah dengan siswa berkebutuhan khusus. Dari observasi awal yang tim pengabdi lakukan juga masih terdapat berbagai permasalahan klasik khususnya pada guru-guru di SLB Negeri 1 Buleleng berkaitan dengan literasi TIK yang masih minim meskipun berbagai fasilitas dan akses pada TIK semakin mudah dijangkau, namun tidak banyak guru yang sudah memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran serta ditambah dengan masih banyaknya guru-guru yang masih awam terhadap pemahaman literasi TIK sehingga kemudahan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang dimiliki belum mampu dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pengembangan pembelajaran di kelas.

Selain itu para guru juga terkendala dengan faktor usia, sarana dan prasarana, tingkat motivasi serta kesempatan mendapatkan *workshop* tentang literasi digital yang terbatas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi teknologi pendidik adalah dengan mengadakan pelatihan untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan platform web aplikasi Animaker. Animaker sendiri merupakan salah satu web aplikasi modern yang mudah digunakan, serta dalam penyajian pembelajaran dapat dibuat animasi bergerak dilengkapi dengan *backsound* dan transisi sehingga membuat materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Web aplikasi Animaker merupakan aplikasi video animasi berbasis web yang cukup mudah dioperasikan serta dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan konten-konten yang menarik motivasi belajar siswa. Diharapkan media pembelajaran video animasi berbasis web aplikasi Animaker dapat memberikan pengalaman baru, menjadikan peserta didik antusias dalam belajar, dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Ningtyas et al., 2021).

METODE

Adapun solusi yang ditawarkan tim pengabdian dalam menyelesaikan permasalahan masih rendahnya kemampuan literasi teknologi yang dihadapi mitra antara lain dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru untuk lebih mengenal dan memahami berbagai jenis aplikasi yang dapat digunakan digunakan oleh guru secara gratis untuk membuat suatu media pembelajaran inovatif yang bisa digunakan dalam menunjang proses pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus. Adapun untuk kemampuan guru dalam hal teknik mengembangkan media

pembelajaran berbasis TIK yang masih terbatas maka tim pengabdi memberikan pelatihan penggunaan web aplikasi Animaker sebagai media pembelajaran berbasis animasi yang interaktif dan inovatif bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

Adapun agenda pelatihan penggunaan web aplikasi animaker sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif bagi siswa berkebutuhan khusus meliputi penyampaian materi atau sosialiasasi materi media pembelajaran yang dilanjutkan dengan praktik penggunaan aplikasi animaker dalam membuat dan mengembangkan produk media pembelajaran yang selanjutnya dilakukan presentasi dan evaluasi terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan. Adapun kepakaran yang yang dimiliki oleh tim pengabdian dalam menyelesaikan persoalan mitra adalah mampu menjadi fasilitator pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta mampu menggunakan aplikasi animaker dan melakukan upload video lewat kanal youtube.

Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PkM

Adapun uraian kegiatan pelaksanaan program pelatihan penggunaan web aplikasi Animaker sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif bagi siswa berkebutuhan khusus yaitu pada tahap perencanaan program pengabdian, tim pengabdi melakukan studi awal ke lapangan dan melakukan analisis kebutuhan berdasarkan data faktual di lapangan guna menentukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra. Metode yang digunakan yaitu wawancara langsung dengan kepala sekolah dan beberapa guru SLB Negeri 1 Buleleng. Dari hasil *survey* pendahuluan yang dilakukan tim pengabdi diperoleh data bahwa dari 21 orang guru aktif ada 11 orang yang belum pernah mendengar atau menggunakan web aplikasi Animaker yang merupakan perangkat video animasi berbasis *web online* sebagai sarana dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi awal juga diketahui bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih kurang, kebanyakan pendidik hanya dapat membuat media pembelajaran menggunakan *powerpoint*. Apalagi selama pandemi covid-19 ini, kebanyakan guru hanya menggunakan aplikasi *whatsapp* saja, padahal jika pendidik mampu menghadirkan media pembelajaran yang lebih variatif dan berkualitas, peserta didik lebih tertarik dan memahami pembelajaran dengan lebih mudah. Akibatnya, peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung dan standar kompetensi yang diharapkan tidak tercapai.

Melihat kondisi diatas tentunya sudah menjadi tanggung jawab para guru untuk menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi para peserta didik dengan menggunakan media yang bisa menarik perhatian dan membangkitkan motivasi mereka untuk belajar, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dilengkapi dengan video animasi, dengan media tersebut diharapkan siswa tunarungu dapat memahami materi pembelajara dengan lebih maksimal. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Setelah dilakukan pemetaan permasalahan sesuai dengan kondisi mitra, selanjutnya tim pengabdi mengumpulkan aneka sumber

rujukan dan studi literatur sekaligus menyusun modul/ tutorial yang akan diberikan kepada guru peserta pelatihan saat program pelatihan berlangsung. Modul tersebut berisi tentang langkah – langkah pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis video animasi bagi siswa berkebutuhan khusus dengan menggunakan web aplikasi animaker. Dari hasil diskusi antara peserta pelatihan dengan tim pengabdi disepakati bahwa kegiatan pelatihan akan dilakukan secara daring melalui *platform zoom meeting* yang diikuti oleh 21 orang guru dengan rentang umur 25 – 45 tahun. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap awal dengan pemberian sosialiasi terkait materi media pembelajaran yang meliputi pengertian media pembelajaran, pengertian pembelajaran, aneka media pembelajaran, bagaimana penggunaan media dalam proses pembelajaran, aneka manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran inovatif dan bagaimana proses penyajian media visual yang baik dan menarik bagi peserta didik. Selanjutnya untuk tahap kedua, yaitu pelaksanaan praktik penggunaan web aplikasi Animaker sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif oleh para guru. Tim pengabdi dalam hal ini sebagai fasilitator akan memfasilitasi sekaligus meminta peserta pelatihan untuk dapat membuat media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan web aplikasi Animaker. Kegiatan pengabdian ini juga dibantu oleh tiga orang mahasiswa sebagai tim teknis. Pada saat kegiatan pelatihan berlangsung, telah terjadi komunikasi intens multi arah antara tim pengabdi dan peserta pelatihan serta tanya jawab dan diskusi untuk membahas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Pada tahap terakhir pengabdian, peserta pelatihan akan dipilih secara acak untuk mempresentasikan media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dibuat dan melaukan upload pada *channel* youtube masing-masing. Selain itu, tim pengabdi juga melakukan kegiatan evaluasi dan refleksi dengan saling menilai dan memberi saran, masukan dan penghargaan atas hasil karya produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta pelatihan.

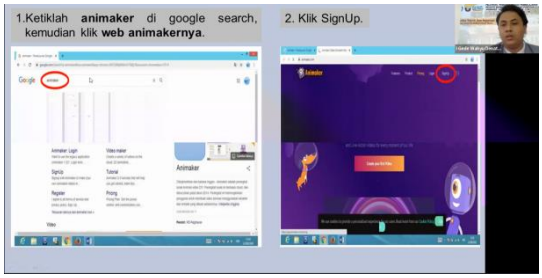
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan program pengabdian ini, partisipasi yang telah dilakukan tim pengabdian yaitu menjadi fasilitator bagi guru yang kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang inovatif dan interaktif yang cocok digunakan bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Dalam hal ini mitra sangat mendukung kegiatan pengabdian yang dibuktikan dengan tingginya antusias dan semangat dalam mengikuti pelatihan walaupun sebagian peserta pelatihan sebelumnya sudah pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan web aplikasi lainnya.

Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Web Aplikasi Animaker Secara Daring (Dokumentasi Pribadi, 2022)

Kegiatan pelatihan penggunaan web aplikasi Animaker sebagai sarana pengembangan media pembelajaran inovatif dan interaktif bagi siswa berkebutuhan khusus dirasa sangat bermanfaat bagi guru-guru di SLB Negeri 1 Buleleng. Di era pandemi seperti sekarang ini, sebagai guru yang professional harus cepat

beradapatasi dengan sistem pembelajaran digital baik melalui media luring maupun melalui media daring. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan guru dapat menjawab berbagai tantangan pembelajaran khususnya bagi siswa berkebutuhan khusus dengan menghadirkan bebagai media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan dan serta tepat guna.



Gambar 3. Pemaparan Langkah – Langkah Pengoperasian Web Aplikasi Animaker sebagai sarana pemgembangan media pembelajaran video animasi (Dokumentasi Pribadi, 2022)

Secara garis besar, hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah tercapainya tujuan program pelatihan dengan baik dimana materi pelatihan dapat tersampaikan dengan baik dengan menggunakan metode caramah serta demonstrasi sekaligus praktek langsung yang diikuti dengan antusias oleh semua peserta pelatihan. Dari program pelatihan ini tim pengabdi menemukan hasil bahwa pelaksanaan pelatihan ini telah memberikan dampak positif bagi mitra dimana program pelatihan ini berhasil membuat guru-guru mampu menggunakan web aplikasi animaker sebagai sarana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang inovatif dan interaktif serta menguploadnya pada *channel* youtube masing - masing peserta pelatihan. Hal ini tentunya selaras dengan hasil pengabdian yang telah dilakukan tim pengabdi sebelumnya di sekolah – sekolah umum.

Target partisipasi peserta pelatihan terpenuhi dengan sangat baik dimana seluruh peserta mengikuti pelatihan tanpa absen dan mengikuti pelatihan sampai dengan selesai. Selain itu semua peserta pelatihan sangat tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa melalui perangkat video animasi dan semua peserta pelatihan yakin pengembangan media pembelajaran berbasis web aplikasi Animaker memiliki banyak manfaat seperti membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Adapun keterbatasan dalam pelaksanaan program pelatihan ini adalah proses pelatihan masih dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *zoom meeting* dalam rangka pembatasan interaksi sosial antara tim pengabdi dengan peserta pelatihan sebagai upaya pencegahan penyebaran Covid 19.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan web aplikasi Animaker sebagai sarana pengembangan media pembelajaran inovatif dan interaktif bagi siswa berkebutuhan khusus telah terbukti efektif dan menarik bagi peserta pelatihan dilihat dari komentar dan saran yang positif dan membangun dari peserta pelatihan terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi /web aplikasi. Selain itu adanya program pelatihan ini dapat bermanfaat bagi guru-guru untuk memilih strategi yang baik dalam proses belajar mengajar sekaligus penyampaian materi pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus. Adapun bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan direncanakan kedepannya adalah melakukan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif dengan lebih intensif dan dilangsungkan secara berkala dengan berbagai media pendukung serta melibatkan lebih banyak gurusebagai peserta pelatihan. Hal ini tidak lepas dari hasil positif tanggapan para guru sebagai peserta pelatihan pada rangkuman kuisioner yang tim pengabdi sebarkan kepada

peserta terkait dengan pelatihan yang telah dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN

Kurniawati, A., Siradjuddin, I. A., Sophan, M. K., Sari, A. K., Ningsih, P. R., & Ramansyah, W. (2021). Pemanfaatan Tools Animasi Untuk Media Pembelajaran Bagi SMKN 1 Labang Bangkalan Madura. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, *4*(2), 317. https://doi.org/10.30595/jppm.v4i2.6796

Nikat, R. F. (2020). Analisis Kemampuan Literasi Teknologi Calon Guru Fisika Melalui Online Formative Assessment. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, *11*(2), 112. https://doi.org/10.20527/quantum.v11i2.8739

Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of "Daerah Tempat Tinggalku" At Grade IV SDN Banjarsari 2 Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(4), 739. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8355

Pratiwi, D., Zuhdi, A., Shofiati, R., Pratama, R. R., & Wijaya, H. A. (2021). Penerapan Animaker dalam Pembuatan Iklan Produk UMKM berbasis Animasi. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 138–147. https://doi.org/10.31294/jabdimas.v4i1.8809

Purwaningrum, J. P., & Ahyani, L. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Selama Pandemi Covid-19. *Dedication: Jurnal ...*, *19*(4), 155–162. https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/dedication/article/view/530

Rahmawati, R. (2020). Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus Jenis Tunarungu. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *1*(1), 32–39. https://www.neliti.com/publications/319501/analisis-media-pembelajaran-bahasa-indonesia-anak-berkebutuhan-khusus-jenis-tuna

Sujatmiko, W., & Saputra, F. R. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Bagi Guru Smk Negeri 9 Pontianak. *JUTECH : Journal Education and Technology*, *2*(1), 1–13. https://doi.org/10.31932/jutech.v2i1.1218

Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, *5*(2), 1–11.