

PENGUNAAN MEDIA BELAJAR *E-LEARNING* BERBANTU APLIKASI BENIME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

I.Y. Mukhibah^{*1}, A.T. Widiandyah²

^{1,2}Pendidikan IPA, STKIP PGRI Nganjuk, Nganjuk, Indonesia
e-mail: ivayulia134@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil belajar IPAS pada siswa yang cenderung masih rendah, dikarenakan pembelajaran IPAS kurang diminati oleh siswa. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah media belajar *e-learning* dengan menggunakan aplikasi benime. Media tersebut digunakan agar siswa dapat tertarik pada pembelajaran IPAS. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan dengan 31 siswa di kelas X Kuliner 1 SMKN 2 Bagor. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dengan melakukan observasi dan tes. Hasil yang di peroleh dalam penelitian ini adalah dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari tahap pra siklus, 32,26% dari 10 siswa untuk tahap siklus I di peroleh 54,84% dari 17 siswa, dan pada tahap siklus II sebesar 80,65%. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model belajar dengan menggunakan media *e-learning* berbantu aplikasi benime dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Benime; E-Learning; Hasil Belajar Siswa

Abstract

This research aims to improve science learning outcomes for students, which tend to be low, because science learning is less popular with students. This encourages researchers to develop and improve student learning outcomes. The learning media used by researchers is e-learning learning media using the benime application. This media is used so that students can be interested in learning science and technology. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The research was conducted with 31 students in class X Culinary 1 at SMKN 2 Bagor. Data collection techniques in research include observations and tests. The results obtained in this research were an increase in student learning outcomes from the pre-cycle stage, 32.26% of the 10 students for the first cycle stage obtained 54.84% of the 17 students, and for the second cycle stage it was 80.65% . This research proves that implementing a learning model using e-learning media assisted by the benime application can improve student learning outcomes.

Keywords: Benime; E-Learning; Student Learning Results

PENDAHULUAN

Media belajar merupakan perangkat atau perantara yang digunakan pendidik saat proses pembelajaran berlangsung untuk membantu peserta didik dalam menguasai dan memahami pelajaran. Penggunaan media pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dengan lebih baik. Adapun media yang digunakan saat proses pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi atau kombinasi dengan keduanya (Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A., 2021).

Di era sekarang penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi merupakan sebuah tuntutan zaman. Oleh karena itu, seorang guru perlu menyadari hal ini, siswa akan lebih tertarik jika guru dapat menyentuh dunia teknologi. Dalam hal ini seorang guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan atau menggunakan pilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. (Agustine et al., 2023)

Perkembangan teknologi saat ini merambah ke berbagai bidang, khususnya di Indonesia, perkembangan media yakni internet dengan model *e-learning* mulai merambah pada dunia pendidikan. Hal ini karena penggunaan model *e-learning* sangat menunjang

dunia pendidikan. (Kalsum, 2022). Media pembelajaran *e-learning* mampu membawa sebuah inovasi baru yang mana peserta didik tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru akan tetapi mereka juga dapat melihat, mendengar dan melakukan sesuatu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. (Ziliwu, D. 2022). Media pembelajaran yang dipilih dengan tepat mampu menjadikan penentu keberhasilan seorang pelajar menerima materi pelajaran (Amrina et al., 2022). Pemanfaatan dari penerapan *e-learning* untuk peserta didik yaitu dapat membuat aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih fleksibel. Peserta didik dapat mengakses pembelajaran setiap saat dan berulang-ulang.

Pembelajaran dengan menggunakan model elektronik atau (*electronic learning* disingkat *e-learning*), merupakan pembelajaran yang berupa teknologi informasi yang menggunakan bantuan web atau internet yang diterapkan di bidang pendidikan serta dapat diakses dimana saja (Kustadiyono, I. D. 2023). Untuk mencapai ketuntasan hasil belajar siswa, seorang pendidik hasil belajar siswa, seorang pendidik dituntut untuk kreatif dalam penyampaian menciptakan komunikasi antar peserta didik, memberikan jesan baik kepada peserta didik dan menjadikan siswa aktif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran (Amri, 2021)

Media pembelajaran sendiri dapat di ambil atau dipilih sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Beberapa media yang bisa dipakai dalam menunjang suatu proses belajar salah satunya yaitu media yang berbentuk aplikasi benime. Dalam suatu proses pembelajaran sendiri media juga sudah banyak dipakai oleh banyak para pengajar saat ini (Shodiq & Zainiyati, 2020). Pemanfaatan aplikasi benime dalam pembelajaran mampu untuk menarik perhatian para peserta didik dengan kreativitas atau kreasi yang dapat di eksplor melalui media benime ini. Selain itu pemakaian atau pun pemanfaatan media aplikasi benime ini juga mudah untuk di akses oleh para pengajar maupun pelajar sendiri (Fitriani, 2020). Adanya media ini diharapkan dapat menambah kreativitas dan menunjang kualitas proses pembelajaran, hal ini juga diharapkan bisa menambah dan menunjang motivasi dari para pelajar sendiri (Sebayang et al., 2020).

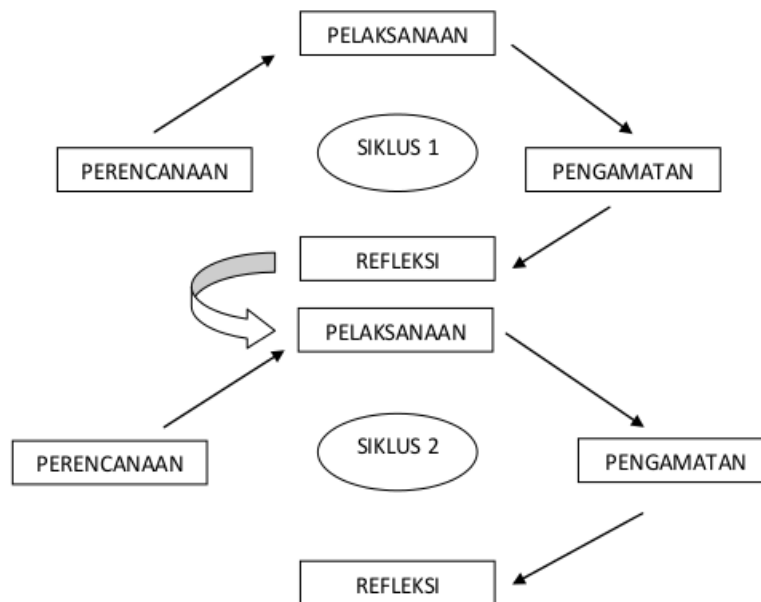
Berdasarkan hasil observasi dan tes pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Bagor, siswa seringkali kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dimana guru hanya membagikan tugas seperti mencatat dan membaca saja, menjadikan berkurangnya ketertarikan peserta didik guna mengikuti pembelajaran IPAS sehingga hasil belajar tidak tercapai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagai seorang guru haruslah dapat memahami tingkah laku dan karakteristik dari setiap individu peserta didik agar dapat mencapai suatu pembelajaran yang berkualitas dan mendapatkan hasil belajar yang baik (Haryadi et al., 2021). Hal ini berdasarkan pengalaman saya mengajar materi “Energi Terbarukan” yang memiliki hasil belajar siswa yang kurang optimal. Nilai rata-rata tersebut berada di bawah KKM SMK Negeri 2 Bagor yaitu 70. Rendahnya persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal di kelas tersebut masih belum optimal sehingga perlu ditingkatkan.

Agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang optimal, maka seorang guru perlu memperhatikan metode yang hendak digunakan dalam proses belajar mengajar, karena pada dasarnya metode yang digunakan oleh seorang guru akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan penggunaan media *e-learning* pada aplikasi benime. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, mengingat pentingnya media dalam kegiatan belajar mengajar penulis tertarik untuk mengambil judul “Penggunaan Media Belajar *E-learning* Berbantu Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan yang dirancang berupa penerapan model *e-learning* dengan media video dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPAS (Barat, 2023). Peneliti melakukan penelitian di tempat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 2 Bagor yang merupakan tempat dilaksanakannya penelitian dengan periode semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penulis

adalah pihak yang memprakarsai suatu tindakan dalam PTK kolaboratif, sedangkan guru adalah pihak yang mengamati berlangsungnya proses tindakan. Penelitian ini menggunakan dua siklus, siswa kelas X Kuliner 1 SMK Negeri 2 Bagor memiliki pengetahuan, pemahaman, dan motivasi yang berbeda-beda. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas X Kuliner 1 dengan jumlah siswa 31 siswa, siswa perempuan sebanyak 25 siswa dan 6 siswa laki-laki. Adapun gambar prosedur pelaksanaan PTK yang penulis lakukan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas
(sumber: <https://images.app.goo.gl/jEuNXS18SGCBqbsz7>)

Berdasarkan model PTK diatas kita dapat melihat bahwa tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas perlu disusun secara detail dan terinci. Tahapan yang dijabarkan dalam penelitian tindakan kelas meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Hasil dari keseluruhan tahap tersebutlah yang menentukan bagaimana siklus selanjutnya akan dijalankan dan menjadi tolak ukur yang menentukan keberhasilan PTK. Berikut ini penjelasan beberapa tahapan dalam menyusun PTK:

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti perlu merumuskan permasalahan yang sekiranya dapat dilakukan tindakan dan dilanjutkan dengan merencanakan metode pembelajaran yang akan diterapkan.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun.

c) Tahap Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan atau observasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. selain itu pada tahap ini berguna untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul selama pembelajaran.

d) Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pembelajaran dan mencari solusi atas permasalahan-permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran. setelah itu peneliti kembali ke tahap perencanaan untuk menyusun rencana pembelajaran yang lebih baik di kemudian hari.

Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data adalah, 1) Observasi, teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. 2) Tes, digunakan untuk memperoleh data tentang hasil yang dikerjakan siswa. (Studi et al., 2022).

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes yang dilakukan setiap individu peserta didik. Tahap pertama dilakukannya pra siklus yaitu peserta didik diminta untuk mengerjakan soal kegiatan tersebut untuk mengetahui bagaimana kondisi awal peserta didik. Tahap berikutnya peneliti akan melakukan siklus I peneliti memberikan soal uji tes yang pertama kepada peserta didik, jika nilai dari siklus I belum mencapai target ketuntasan maka peneliti akan melaksanakan siklus II.

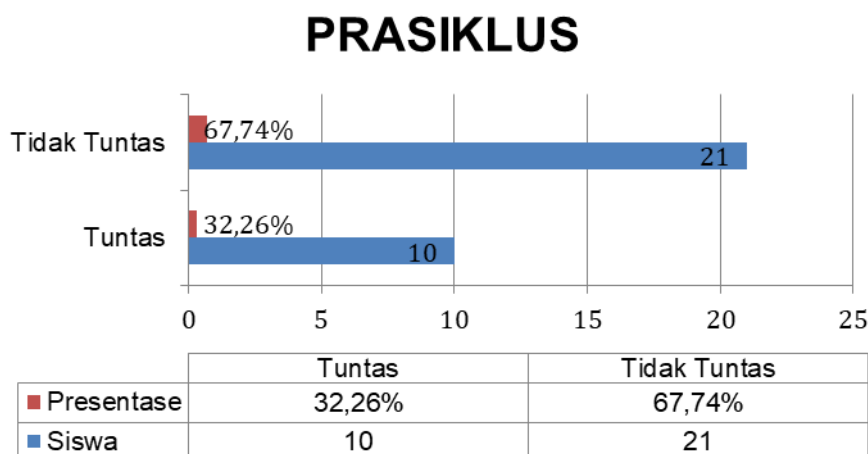
Penelitian Tindakan Kelas dinyatakan tuntas apabila prestasi belajar peserta didik kelas X – Kuliner 1 SMK Negeri 2 Bagor pada pelajaran IPAS materi bahasan Energi Terbarukan dan Tak Terbarukan mencapai nilai minimum 75 (lebih dari nilai KKM 70). Serta PTK dianggap berhasil jika presentase ketuntasan lebih dari 75%. Adapun ketuntasan siswa dapat dilihat dari kriteria nilai hasil belajar siswa.

Tabel.1. Kriteria Interval Nilai Hasil Belajar Siswa

Kategori	Interval Nilai
≤75	Rendah
75-85	Sedang
85-95	Tinggi
≥95	Sangat Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

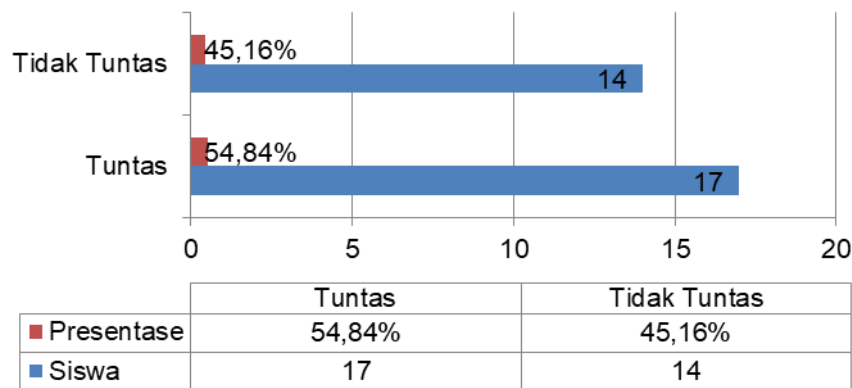
Media pembelajaran yang dihasilkan dalam pengembangan media ini yaitu media pembelajaran *e-learning*. Berdasarkan kegiatan observasi dan tes yang sudah penulis lakukan, prasiklus dilakukan sebelum peneliti melaksanakan siklus I. Hasil dari observasi prasiklus terdapat masalah pembelajaran IPAS. Hasil belajar IPAS masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Adapun nilai hasil tes pada prasiklus yang sudah penulis lakukan sebagai berikut:



Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Berdasarkan gambar diatas maka dapat diketahui bahwa hasil dari prasiklus kelas X Kuliner 1 SMK Negeri 2 Bagor belum mencapai target ketuntasan di karenakan siswa yang nilainya di atas KKM hanya mencapai 32,26%. Sebanyak 31 siswa yang dinyatakan Tuntas: 10 siswa, Tidak tuntas: 21 siswa. Oleh sebab itu maka diketahui pada bab prasiklus belum tercapainya target ketuntasan maka akan dilaksanakannya siklus I.

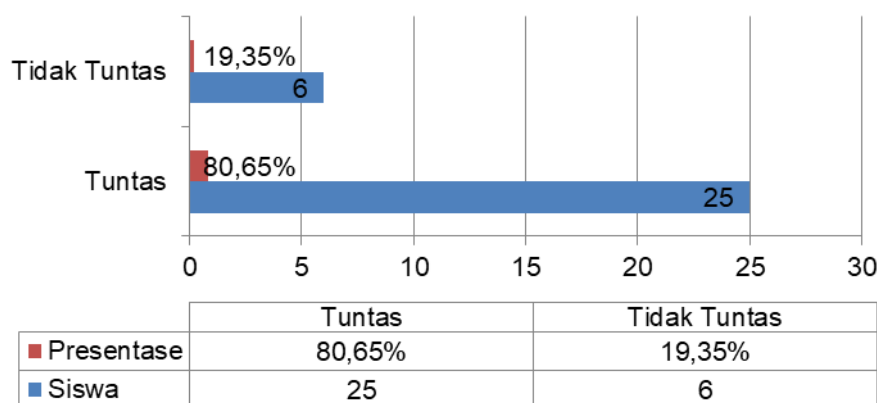
SIKLUS 1



Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan gambar diatas di ketahui bahwa hasil siklus I di kelas X Kuliner 1 SMK Negeri 2 Bagor masih belum mencapai target memenuhi kriteria KKM, akan tetapi di siklus I ini peserta didik mengalami peningkatan sebesar 54,84%. Sebanyak 31 siswa yang dinyatakan Tuntas: 17 siswa, Tidak tuntas: 14 siswa. Adanya peningkatan tersebut maka pembelajaran dengan menggunakan media *e-learning* dengan aplikasi Benime peserta didik tertarik dan dapat memahami materi yang diajarkan. Namun hasil tersebut bellum memenuhi target ketuntasan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan bab tahapan selanjutnya yaitu siklus II. Menurut (Amrina,dkk, 2022) berpendapat media yang efektif merupaka media yang mampu mencapai tujuan pengajaran dengan cepat dan tepat tentunya. Benime merupakan salah satu aplikasi yang membuat presentasi berbeda dengan biasanya disana terdapat animasi-animasi yang diberikan sebagai tambahan media pembelajaran agar menjadikan peserta didik tertarik (Amrina,dkk, 2022).

SIKLUS 2



Gambar 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Pada akhir siklus II diketahui sebanyak 31 siswa dinyatakan Tuntas ada 25 siswa dan Tidak tuntas 6 siswa. Dapat dilihat pada gambar siklus II di atas peserta didik telah mengalami peningkatan hasil belajar siswa sebesar 80,65%. Peningkatan atau ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II telah berhasil dengan adanya siklus II ini siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan KKM. Media pembelajaran *e-learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi. Pembelajaran menggunakan media *e-learning* pada aplikasi benime mampu menimbulkan suasana yang menyenangkan dan

menghibur peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Sehingga pemanfaatan media *e-learning* menggunakan aplikasi benime mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian lain menyebutkan juga bahwa media berbasis *e-learning* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan menimbulkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran (Fatmawati, Karmin, & Sulistiyawati, 2018). Sebuah konsep pembelajaran media *e-learning* dengan menggunakan benime juga harus memerhatikan langkah-langkah seperti: menyiapkan topic/materi yang disampaikan, mengklasifikasikan materi agar lebih runtut dalam penyampaiannya, menentukan model penyampaian materi, model penyampaian materi ini menggunakan link yang kemudian di share kepada peserta didik (Suwanto, Muzaki, & Muhtarom, 2021).

Setelah melihat hasil penelitian pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dibuat tabel ketuntasan siswa sebagai berikut.

Tabel.2. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Siklus	Kategori	Rata-rata	Jumlah Siswa	Presentase
Prasiklus	Tuntas	76,00	10	32,26%
	Tidak Tuntas	49,90	21	67,74%
Siklus I	Tuntas	74,35	17	54,84%
	Tidak Tuntas	49,93	14	45,16%
Siklus II	Tuntas	80,52	25	80,65%
	Tidak Tuntas	66,83	6	19,35%

Berdasarkan tabel diatas di peroleh nilai presentase pada pra siklus sebesar 32,26%. Perlu diketahui bahwa nilai presentase pada pra siklus belum mencapai target ketuntasan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan uji tes berikutnya dengan siklus I. Setelah diadakannya siklus I nilai presentase siswa mengalami peningkatan sebesar 22,26%. Meskipun adanya peningkatan pada siklus I peneliti tetap melanjutkan tes pada bab siklus II. Pada pertemuan di siklus II siswa mengalami banyak peningkatan nilai yaitu sebesar 25,81% dengan jumlah 25 siswa yang tuntas. Dengan demikian hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X Kuliner 1 SMK Negeri 2 Bagor.

Proses pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media *e-learning* berbantu aplikasi benime memiliki pengaruh yang signifikan sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa media *e-learning* dapat mengefisiensi biaya, bersifat fleksibel dalam memilih waktu dan tempat untuk mengaksesnya, serta memberikan kesempatan bagi pelajar secara mandiri sehingga merekalah yang memegang seluruh kendali atas keberhasilan dalam proses pembelajaran (Muhajir, Musfikar, R., & Hazrullah. (2019).

Fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian siswa apalagi dengan menggunakan sesuatu yang baru dan menarik, dapat memperjelas ketika penyampaian materi maupun informasi, dapat menghindari kesalahan pemahaman terhadap materi yang dijelaskan (Heri. 2020, Juli 04). Sebagai seorang pengajar, kegunaan media sangatlah penting. Media adalah alat yang bisa membantu sebuah sistem pembelajaran yang digunakan untuk dasar kebijakan di sebuah pemilihan, perkembangan atau pemanfaatan. Sedangkan fungsi dari sebuah media aplikasi benime di dalam pembelajaran IPAS dapat dirasakan langsung oleh para pelajar saat pembelajaran berlangsung.

Proses penyampaian materi IPAS, seorang pengajar bisa mencoba memakai media aplikasi benime dengan memanfaatkan teknologi saat ini yang dapat membuat keinginan para pelajar untuk lebih aktif. Dikatakan bahwa ada beberapa fungsi media khususnya media aplikasi benime yaitu: fungsi untuk menarik perhatian para pelajar agar lebih fokus pada sebuah isi pelajaran yang tentunya berhubungan dan berkaitan dengan materi pembelajaran IPAS. Media aplikasi benime ini dapat membantu memperlancar tercapainya tujuan untuk memahami juga mengingat berita ataupun pesan yang ada dalam media ini (Rofifah, 2020). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar, tentunya akan sangat membantu dan bisa menjadikan proses pembelajaran dengan cepat, peran media juga tidak terlepas dari

segala proses pembelajaran (Holimi, 2019). Para pelajar akan sangat aktif dalam berinteraksi dengan media dalam proses belajar, dan manfaa serta kegunaan media tentu juga dapat membuat indra para pelajar aktif lebih dari satu (Arfandi, 2020). Dalam situasi saat ini juga menjadi sebuah keharusan bagi seorang pengajar untuk bisa dan dapat menggunakan teknologi dalam media pembelajaran (Efriani et al., 2020)

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya maka jelas dengan penggunaan media *e-learning* berbantu aplikasi benime dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media *e-learning* berbantu aplikasi benime dapat menjadikan pembelajaran semakin berkesan karena pembelajaran menampilkan audio visual yang menarik. Sehingga siswa dapat mendengar sekaligus melihat gambar-gambar yang ditampilkan. Selain itu, dengan adanya media *e-learning* menggunakan benime guru telah memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai alat penunjang pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas penulis menyimpulkan bahwa model *e-learning* dengan menggunakan media aplikasi benime dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas X Kuliner 1 SMK Negeri 2 Bagor. Dengan demikian, model *e-learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa khususnya siswa SMK. Peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I dan siklus II sebesar 25,81%. Hal ini dapat dibuktikan dengan berdasarkan peningkatan hasil belajar pada siklus I 54,84%; dan siklus II 80,65%. Adanya peningkatan hasil belajar tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil sesuai target.

Dari hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar di SMK Negeri 2 Bagor lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, perlu untuk dilakukan persiapan yang matang dalam pelaksanaan model *e-learning*. Saran yang diberikan penulis yaitu, dengan adanya teknologi media belajar *e-learning* berbantu aplikasi benime ini bisa bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkesinambungan dalam proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustine, M., Rohaeti, E. E., & Sudrajat, R. T. (2023). Use of Android-Based Media Benime Whiteboard Animation in Learning to Write Procedure Text in Vocational High School Students. *JLER (Journal of Language Education Research)*, 6(3), 139–157. <https://doi.org/10.22460/jler.v6i3.19270>
- Aini, U. N., Utami, T. W., Khalidiyah, T., & Huriyah, L. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), 57-65. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.117>
- Amri, K. (2021). Penerapan Media Video dengan Model E-Learning (Daring) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Globalisasi dan Nasionalisme pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 9 Aceh Timur Tahun Pelajaran 2020/2021. *Journal on Education*, 4(1), 235–243. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i1.449>
- Amrina, A., Mudinillah, A., & Syurfa, Z. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI BENIME SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN MUFRODAT KELAS VII MTsN PASIR LAWAS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 98–110. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.5810>
- Arfandi, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Edupedia*, 5(1), 65–77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>
- Barat, S. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Video Dengan Model E-*

- Learning Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Ibnu Dwi Kustadiyono.* 7(1), 171–180. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1032>
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 61–65. <https://doi.org/10.24036/tp.v13i1.283>
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(24–31). <https://doi.org/https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.128>
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *E-learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTâlim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419. <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>
- Heri. (2020, Juli 04). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh. diakses pada Desember 19, 2020, dari Salamadian: <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>
- Holimi, M. (2019). PEMBELAJARAN MUFRODAT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 86–102. <https://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/muhad/article/view/87>
- Kalsum, U. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Dengan Menerapkan Model E-Learning Menggunakan Media Video. *PEJ: Primary Education Journal*, 6(1), 17–25. <http://dx.doi.org/10.30631/pej.v6i1.91>
- Kustadiyono, I. D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Video dengan Model *E-learning* pada Siswa *Sekolah Menengah Pertama.* *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 171-180. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1031>
- Muhajir, Musfikar, R., & Hazrullah. (2019). Efektivitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmood Terhadap Minat dan Hasil Belajar (Studi Kasus di SMK Negeri Al Mubarakkeya). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol 3, Nomor 1, hal 50-56. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/4725>
- Rofifah, D. (2020). Pengembangan Media Interaktif “Mufrodat” Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Arab Kelas 3 Sekolah Dasar Islam Miftahul Ulum Kediri. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Sebayang, F. A. A., Saragih, O., & Hestina, H. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online untuk Meningkatkan Pembelajaran Mandiri Di Masa New Normal. *Pelita Masyarakat*, 2(1), 64–71. <https://doi.org/10.31289/pelitamasyarakat.v2i1.4222>
- Shodiq, I. J. F., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran *E-learning* menggunakan Whatsapp sebagai solusi ditengah penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu. *Al-Insiyroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144-159. <https://doi.org/10.35309/alinsiyroh.v6i2.3946>
- Suwarto, S., Muzaki, A., & Muhtarom, M. (2021). Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawang Sari. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(1), 26–30. <https://doi.org/10.26877/MPP.V15i1.7531>
- Ziliwu, D. (2022). Pembelajaran Aktif Melalui Penerapan Strategi Lightening The Learning Climate Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Belajar IPA. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 32-39. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/3018>