

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID “I LOVE FISHING” UNTUK PENANGANAN KESULITAN BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA KELAS VII SMP

Nostalgianti Citra Prystiananta
Universitas PGRI Argopuro Jember
nostalgiantictra@gmail.com

ABSTRAK

Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan revolusioner terutama untuk penanganan dalam kesulitan belajar pada siswa di SMP Negeri Satu Atap Kandang, akan tetapi banyak dampak yang terjadi pada peserta didik salah satunya adalah rasa percaya diri yang menurun disebabkan oleh rasa tidak mampu. Penelitian ini termasuk pengembangan yang lebih dikenal sebagai *Research and Development*. Model pengembangan pada penelitian ini melalui 4 langkah antara lain *analysis, desain, development* dan *implementation*. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis android. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 80 dari 90 maka termasuk dalam kategori baik dan hasil validasi sistem operasi android menurut ahli materi mendapatkan skor 84 dari 90 juga termasuk katategori baik. Pada setiap proses tahapan membutuhkan data yang valid dan akurat demi tercapainya pengembangan media pembelajaran yang baik dan mampu menjawab permasalahan yang terjadi di SMP Negeri Satu Atap Kandang. Kelayakan mengembangkan media pembelajaran ini menentukan kelanjutan pengembang penelitian dengan mendapat katategori baik dalam tingkat kelayakan media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, I Love Fishing

ABSTRACT

The influence of Information and Communication Technology (ICT) in the World of Education has brought revolutionary changes in the world of education in handling learning difficulties at SMP Negeri Satu atap kandang but there are many impacts that occur on students, one of which is a lack of self-confidence that decreases due to feeling inadequate and losing self-confidence development research that is often heard Research and Development in research Development model with 4 steps including analysis, design, development and implementation. Researchers with android-based learning media the results of media expert validation get a score of 80 out of 90 then fall into the good category and the android operating system the results of the material expert validation get a score of 84 out of 90 then include a good category Each stage process requires valid and accurate data for the sake of achievement in developing good learning media and being able to answer the problems that occur in SMP Negeri Satu atap Kandang in the feasibility level of developing this learning media determines the continuity of research developers by getting a good category in the feasibility level of learning media.

Keywords: Learning Media, Android, I Love Fishing

PENDAHULUAN

Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan

telah membawa perubahan revolusioner dalam dunia pendidikan (Fajarisman *et al*, 2021). Berdasarkan penggunaan komputer dan internet hingga aplikasi *mobile* dan perangkat lunak dalam proses kegiatan pendidikan, TIK telah mengubah cara serta pola kegiatan belajar dan mengajar di kelas maupu di luar kelas. Pembelajaran itu membawa suatu pengalaman yang sangat berbeda, kita akan menjelajahi dunia pendidikan serta mengimplentasikannya dengan lebih mudah. Salah satu pengaruh utama teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk menyediakan akses yang lebih luas terhadap informasi. Melalui internet, siswa dan pendidik dapat mengakses sumber daya pendidikan dari seluruh dunia. Ini tidak hanya memperluas wawasan peserta didik, akan tetapi juga membantu pendidik dalam menyediakan dan menyampaikan suatu materi pembelajaran yang relevan dan terkini untuk meningkatkan mutu peserta dalam mengatasi perubahan dalam kegiatan pembelajaran pada abad ke 21 (Husniyah *et al*, 2022) .

Adanya teknologi seperti papan tulis cerdas, *software* untuk kegiatan pembelajaran, dan perangkat lunak interaktif, pengalaman belajar telah menjadi lebih menarik dan efektif (Fajarisman *et al*, 2023). Siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis multimedia, yang membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik. Pentingnya teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan semakin terlihat melalui pembelajaran yaitu dengan bantuan video pembelajaran konferensi siswa dapat terus belajar tanpa harus berada di kelas fisik. Meskipun hal itu ada tantangan dalam hal aksesibilitas dan kesetaraan kegiatan pembelajaran (Sudarto *et al*, 2022).

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam membentuk generasi masa depan. Namun, permasalahan muncul ketika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran yang sesuai (Legiowati *et al*, 2023). Pertama-tama, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dengan menggunakan media yang menarik seperti video, gambar, atau permainan edukatif, siswa cenderung lebih fokus dan antusias dalam memahami materi pelajaran khususnya untuk kesulitan belajar peserta didik (Legiowati (2023); Fajarisman *et al*, 2023). Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan dan perkembangan teknologi telah membuka pintu bagi inovasi dalam hal ini. Salah satu inovasi yang paling signifikan adalah penggunaan *platform* Android sebagai media pembelajaran (Kuswanto, 2020). Penetrasi yang luas di pasar global, Android telah menjadi sarana yang efektif untuk menyebarkan informasi dan memfasilitasi proses pembelajaran (Kuswanto & Radiansah, 2018). Penting untuk mengeksplorasi latar belakang, manfaat, tantangan, serta implikasi penggunaan media pembelajaran menggunakan Android dalam kegiatan pembelajaran dalam konteks ini.

Media pembelajaran juga dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami oleh peserta didik. Misalnya, melalui penggunaan animasi atau simulasi, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi pokok *I love fishing*. Media pembelajaran juga memungkinkan adanya variasi dalam penyajian materi (Fajarisman *et al*, 2023). Hal ini dapat memenuhi

kebutuhan belajar yang beragam diantara siswa, yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Ketika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran, ada beberapa dampak negatif yang mungkin timbul. Pertama, peserta didik mungkin merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar, kedua untuk menanggapi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar khususnya Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri Satu Atap Kandang Situbondo. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan minat belajar dan pemahaman yang kurang mendalam terhadap materi pelajaran. Selain itu, tanpa media pembelajaran, guru mungkin akan kesulitan dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran, dan akhirnya dapat berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran mereka.

Permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran salah satunya peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris di SMP Negeri Satu Atap Kandang Situbondo. Kebanyakan permasalahan tersebut biasa saja dan tidak dianggap serius karena hanya kesulitan belajar saja, akan tetapi banyak dampak yang terjadi pada peserta didik salah satunya adalah rasa percaya diri yang menurun disebabkan oleh rasa tidak mampu dalam belajar Bahasa Inggris. Kehilangan percaya diri dalam hal ini juga dapat berdampak pada menurunnya motivasi dalam belajar peserta didik dan rasa ingin mencoba hal hal yang baru, serta tidak tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu alasan utama pentingnya penelitian tentang media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Inggris khususnya bagi anak yang kesulitan belajar adalah untuk memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran untuk penanganan kesulitan belajar peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Semakin banyak *platform*, alat digital, serta alat peraga yang digunakan pendidik maka dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Inggris. Penulis memainkan peran penting dalam mengevaluasi efektivitas berbagai format media pembelajaran seperti video, simulasi interaktif, dan realitas virtual dalam memfasilitasi pembelajaran dan retensi pengetahuan khususnya pelajaran Bahasa Inggris (Astuti *et al*, 2017).

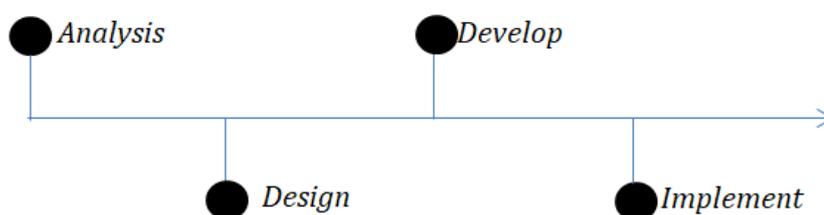
Penelitian media pembelajaran sangat penting untuk mengidentifikasi praktik terbaik sebagai pedoman dalam pengembangan serta penerapannya. Peneliti dengan melakukan kajian empiris, dapat menentukan strategi yang paling efektif dan efisien dalam merancang serta menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat mencakup aspek-aspek seperti penyajian konten, interaktivitas, aksesibilitas, dan kemampuan beradaptasi terhadap beragam gaya belajar. Wawasan seperti ini sangat berharga bagi para pendidik dan perancang pembelajaran yang ingin menciptakan pengalaman belajar yang berdampak bagi siswanya. Media pembelajaran didorong oleh kebutuhan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada peserta didik salah satunya penanganan kesulitan dalam belajar dan pemerataan serta akses terhadap kegiatan proses pembelajaran. Ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berbasis android menjadi lebih lazim, yang terpenting adalah membantu memudahkan peserta didik terutama mereka yang memiliki akses terbatas terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Penulis dapat memberikan pencerahan tentang bagaimana merancang media

pembelajaran yang memenuhi kebutuhan semua peserta didik khususnya penanganan kesulitan dalam belajar, apapun keadaan mereka dimanapun dan kapanpun untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang layak untuk masa depan (Pratiwi *et al*, 2023).

Sifat kemajuan teknologi yang serba cepat menggaris bawahi perlunya penelitian berkelanjutan dalam media pembelajaran. Ketika teknologi baru bermunculan, seperti kecerdasan buatan, android dan sistem pembelajaran yang adaptif, terdapat kebutuhan terus-menerus untuk mengeksplorasi potensi penerapannya dalam media pendidikan. Penelitian dapat membantu para pendidik dan pembuat kebijakan untuk tetap mengetahui perkembangan terkini dan membuat keputusan yang tepat mengenai pengintegrasian teknologi baru ke dalam lingkungan pembelajaran. Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran sangatlah mendesak, penting untuk menyadari adanya tantangan dan pertimbangan tertentu. Misalnya saja, kekhawatiran etika terkait privasi data, kesetaraan digital, dan dampak *screen time* terhadap kesejahteraan siswa harus dikaji secara cermat dalam konteks penelitian media pembelajaran dengan berbasis android untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode penelitian pengembangan yang lebih sering disebut sebagai *Research and Development (R and D)*. Penelitian dan pengembangan adalah proses yang menggunakan sebuah validasi dan mengembangkan produk yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Setyosari, 2016). *Software* android pada penelitian ini menggunakan *software adobe flash CS 6* dengan materi *I Love Fishing* untuk kelas VII semester ganjil yang terdiri dari 20 siswa. Penelitian pengembangan ini mengadopsi ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate*)(Arifin, 2018), model pengembangan ini melaluo 4 langkah antara lain *analysis, desain, development dan implementation*. Penelitian yang dikembangkan hanya memiliki kelayakan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti dengan media pembelajaran berbasis android seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Penelitian pengembangan ini melalui prosedur yang menunjang Langkah-langkah dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis android. Pengembangan media pembelajar ini berupa *software APK* dengan masih membutuhkan perangkat keras seperti *smartphone*. Media pembelajaran ini yang dikembangkan

melalui proses validasi ahli materi dan ahli media serta peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis android untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga diharapkan software yang digunakan pembelajaran Bahasa Inggris materi *I Love Fishing* untuk kelas VII Semester Ganjil. Data hasil dari validasi para ahli materi maupun ahli media terhadap media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dan dianalisis secara deskripsi untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan suatu produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan berpedoman dengan kriteria tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk seperti terlihat pada tabel 1 (Kunto, 2010).

Tabel 1: Kategori Kayakan Produk

Presentase	Kriteria Validasi
86% -100%	Sangat Valid/Praktis/Efektif
75%-85%	Valid/Praktis/Efektif
74%-65%	Cukup Valid/Praktis/Efektif
55%-64%	Kurang Valid/Praktis/Efektif
0%-54%	Sangat kurang valid/Praktis/Efektif

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Penelitian mengenai penerapan model ADDIE dalam pengembangan media telah menghasilkan wawasan berharga mengenai efektivitasnya. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan model ADDIE dapat mengarah pada penciptaan media yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik peserta didik. Analisis menyeluruh terhadap target audiens dan kebutuhan pembelajaran mereka membuat perancang pembelajaran dapat memastikan bahwa media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE menarik dan berdampak. Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa sifat berulang dari model ADDIE memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan. Melalui evaluasi dan umpan balik yang berkelanjutan, pengembang media dapat menyempurnakan materi mereka untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Pendekatan berulang ini sejalan dengan prinsip perbaikan berkelanjutan dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan pendidikan. Integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin lazim, dengan perangkat seluler seperti ponsel pintar dan tablet merevolusi cara siswa mengakses dan berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam beberapa tahun terakhir. Kemajuan media pembelajaran berbasis Android telah mendapatkan perhatian yang signifikan karena potensinya untuk meningkatkan pengalaman pada pendidikan. Artikel ini bertujuan untuk menggali temuan penelitian dan pembahasan seputar penggunaan media pembelajaran berbasis Android, khususnya jika diterapkan dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tahap Analisis (Analysis)

Adapun langkah yang pertama dalam pengembangan ini yakni adalah analisis kebutuhan di SMP Negeri Satu Atap Kandang, dalam hal ini mengacu pada pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk pelajaran Bahasa Inggris khususnya di kelas VII.

1. Studi Lapangan

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri Satu Atap kendang, pendidik dalam proses pembelajaran khususnya Bahasa Inggris memanfaatkan media pembelajaran berbasis android, yaitu menggunakan buku Bahasa Inggris kurikulum merdeka dan sumber belajar dari internet yang relevan untuk dijadikan rujukan daftar pustaka dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. Studi Literatur

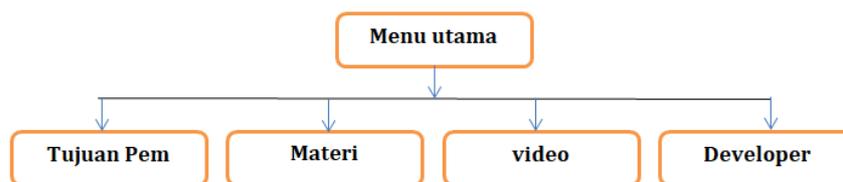
Tujuan pembelajaran tentang mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi pokok *I love fishing*. Sesuai dengan buku paket yang dipakai pada saat proses kegiatan pembelajaran di SMP Negeri Satu Atap Kandang Situbondo yang dapat dikemas dan dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis android khususnya kelas VII semester Ganjil.

Tahap Desain (Design)

Analisis dalam kebutuhan terdapat gambaran mengenai permasalahan yang dihadapi oleh fasilitas yang dimiliki oleh peserta didik dan pendidik sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Tahapan ini tindak lanjut dari menganalisis yang dibutuhkan, perencanaan media pembelajaran berbasis android dengan menganalisis dari kebutuhan pembelajaran untuk menangani daam kesulitan belajar khususnya Bahasa Inggris. Untuk mendesain media pembelajaran dengan berbasis androis membutuhkan *software adobe flash* desain untuk media pembellajaran yang digunakan antara lain:

1. Desai Struktur dalam Menu

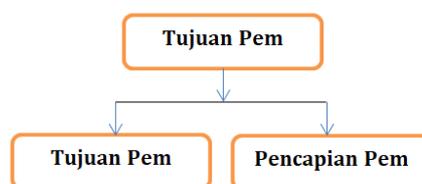
Mendesain menu utama dalam media pembelajaran berbasis android terdiri dari 5 subtema antara lain menu admisntrasi pembelajaran, menu materi, video pembelajaran, evaluasi, bantuan (*Help*). Struktur menu utama dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Desain Struktur Menu Utama

2. Desain Struktur Tujuan Pembelajaran

Pada submenu yang ada ditujuan pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran dan pencapaian pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris untuk materi pokok *I Love Fishing* yang diambil di ATP kurikulum merdeka.



Gambar 3. Desain Tujuan Pembelajaran

3. Desain Video dan Developer

Menu Video menjelaskan tentang materi yang dipelajari dengan pokok pembahasan *I Love Fishing* dan developer profil yang mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *software adobe flash*.

Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini adalah proses mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software adobe flash* dengan menghasilkan sebuah *software* untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat keras berupa *Handphone*. Pengembangan ini bertujuan untuk memudahkan kelancaran dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif dan menyenangkan ketika proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Pada tahapan pengembangan terdiri dari beberapa *slide* antara lain tampilan *cover*, tampilan media menu dalam media pembelajaran berbasis *android* beberapa tombol yang berfungsi untuk masuk beberapa submenu antara lain tujuan pembelajaran, materi, video, *developer*, *home* dan tombol *close* untuk keluar aplikasi. Tahapan pengembangan ini divalidasi oleh ahli materi serta ahli media yang media pembelajaran berbasis android bisa digunakan dengan baik seperti tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian
1	Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	23
2	Tampilan Visual	30
3	Integrasi Media	13
4	Manfaat Media	14
Jumlah		80

Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 80 dari 90 maka masuk dalam kategori baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran karena menggunakan sistem operasi android untuk bisa dibawa kemana saja dengan menggunakan *smartphone* dan sedangkan ahli materi sebagaimana tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian
1	Relevansi Materi	19
2	Penyajian Materi	33
3	Latihan Mandiri dan Tata Bahasa	18

4	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	14
Jumlah		84

Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 84 dari 90 maka termasuk kategori baik dalam ahli materi aspek yang dinilai antara lain relevansi materi, penyajian materi, latihan mandiri dan tata bahasa serta efek bagi strategi pembelajaran

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan sistem baru, dari sistem yang selama ini digunakan. Penerapan yang dimaksud adalah penggunaan *software adobe flash* yang dikompres menjadi APK android dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran khususnya materi Bahasa Inggris. Peneliti mendemonstrasikan penggunaan produk media pembelajaran berbasis android dihadapan guru mata pelajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah seperti tablet didukung dengan internet untuk *download* aplikasi di *playstore*. Kegiatan penelitian ini mendapat izin dari kepala sekolah sehingga penulis dan guru Bahasa Inggris melakukan uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui persentasi hasil respon dari peserta didik di kelas VII, karena materi yang dikembangkan adalah materi kelas VII.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran berbasis android untuk pelajaran Bahasa Inggris dengan materi pokok *I love fishing* di kelas VII di SMP Negeri Satu Atap Kandang dapat ditarik kesimpulan bahwa mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis android ini ada beberapa tahapan antara lain *analysis, desain, development dan implementation*. Setiap tahapan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android sudah memenuhi kriteria kevalidan untuk kelas VII di SMP Negeri Satu Atap Kandang yang melalui prosedur dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android. Berdasarkan dari instrumen yang divalidasi oleh ahli materi dan media mendapat skor 80 dari angka 90 dan masuk kategori baik sedangkan untuk ahli materi mendapatkan skor 84 dari 90 juga masuk kategori baik. Peneliti juga akan mengembangkan berbasis *Appstore* untuk *user* Iphone untuk memudahkan dalam pembelajaran khususnya Bahasa Inggris. Setiap proses tahapan membutuhkan data yang valid serta akurat demi tercapainya pengembangan media pembelajaran yang baik dan mampu menjawab permasalahan yang terjadi di SMP Negeri Satu Atap Kandang dalam tingkat kelayakan. Pengembangan media pembelajaran ini menentukan kelanjutan pengembang penelitian dengan mendapat kategori baik dalam tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, M. B. U. B. (2018). Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. *Umsida Press*, hal: 1–143.

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), hal: 57. <https://doi.org/10.21009/1.0310>.
- Fajarisman, Citra P, N., Wijaya, P. R., & Ariama, A. (2023). Kreativitas Guru Untuk Memanfaatkan Media Pembelajaran Pada Bahasa Inggris What Delicious Bakso. *JOEAI (Journal Of Education and Instruction)*, 6(1), hal: 288–302.
- Fajarisman, Widiatsih, A., & Kustiowati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran bahasa Mandarin Untuk SMP/MTs. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 5(1), hal: 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v5i1.415>.
- Husniyah, R., Widiatsih, A., Fajarisman, Kunrozazi, & Kurniawan, N. (2022). Pengembangan Website Menggunakan Google Sites Materi Produksi Pada Tumbuhan dan Hewan Untuk SMP/MTs Pada Masa Pandemi COVID 19. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 6(1), hal: 47–58.
- Kunto, S. A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), hal: 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- Legiowati, T., Fajarisman, & Cipta P, N. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Dengan Media Pembelajaran Video Youtube Untuk Kelas I SD/MI. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), hal: 148–158.
- Legiowati, T., Widiatsih, A., & Fajarisman. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Dengan Memanfaatkan Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema VIII Peristiwa Alam SD / MI. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), hal: 529–540.
- Pratiwi, N. H., Muarif, S., Fajarisman, & Widiatsih, A. (2023). The Use Of Autoplay Studio 4 Learning Media To Improve Student Learning Outcomes In Productive Computer Graphics Subjects At SMK NEGERI 7 JEMBER. *JETI Journal Of Education Technology & Inovation*, 6(2), hal: 56–65.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media.
- Sudarto, B., Widiatsih, A., & Fajarisman. (2022). Pengambnagan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Autoplay Pada Tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD/MI. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), hal: 1–13.