

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS FOCUSKY PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI MA KHULAFUR RASYIDIN

Oleh :

Ricky Lutfi Bihairi Hadi¹⁾, Nuraini Asriati²⁾, Iwan Ramadhan³⁾
^{1,2,3} Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan, Universitas Tanjungpura
email: nuraini.asriati@fkip.untan.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 6 November 2025
Revisi, 18 Desember 2025
Diterima, 27 Desember 2025
Publish, 15 Januari 2026

Kata Kunci :

Media Pembelajaran,
Focusky Sosiologi,
ADDIE.

ABSTRAK

Menciptakan sarana pembelajaran berbasis teknologi di era modern sangatlah penting. Hal ini dilakukan pengembangan sarana pembelajaran untuk bidang studi Sosiologi kelas XI berbasis PowerPoint yang diintegrasikan dengan aplikasi Focusky di Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin yang berada di Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya. Dari hasil studi lapangan membuktikan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi, khususnya PowerPoint yang cenderung monoton tanpa dukungan visual dan audio yang memadai, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi, terutama pada topik konflik sosial yang kompleks. Untuk mengatasi masalah ini, digunakan metode R&D yaitu, Research and Development dengan pendekatan ADDIE yaitu meliputi, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pada tahap analisis menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak terhadap media yang lebih interaktif dan materi yang disajikan secara lebih menarik. Proses desain melibatkan pengumpulan dan penyusunan konten multimedia. Produk akhir yang dihasilkan berupa CD pembelajaran interaktif yang telah dievaluasi oleh pengamat materi dan media, keduanya memberikan penilaian dengan kriteria "sangat baik" dan merekomendasikan kelayakan produk. Hasil uji coba di kedua kelompok eksperimen dengan sampel kecil dan besar siswa memperlihatkan respon yang sangat positif. Lebih lanjut, implementasi yang telah dilakukan di lapangan ditunjukkan hasil peningkatan pretest ke posttest sebesar 59,30% skor rata-rata akademik siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan sarana pembelajaran Focusky ini memadai dan efektif mengoptimalkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Nuraini Asriati
Afiliasi: Universitas Tanjungpura
Email: nuraini.asriati@fkip.untan.ac.id

1. PENDAHULUAN

Dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, serta mampu menghadapi dinamika masyarakat modern. Dalam perspektif abad ke-21, pendidikan menekankan pentingnya kemampuan berpikir reflektif dan mendalam, inovatif, kooperatif, serta mampu berinteraksi secara efektif. Dengan melaksanakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berorientasi

pada teknologi merupakan salah satu strategi untuk mengimplementasikan tujuan tersebut. Sarana pembelajaran merupakan aspek utama yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena memberikan fasilitas kepada guru untuk memberikan pembelajaran dengan cara yang lebih atraktif dan jelas bagi siswa.

Namun kenyataannya, masih banyak sekolah yang memiliki kendala saat kegiatan pembelajaran,

salah satunya yang sering terjadi yaitu seperti keterbatasan media pembelajaran yang variatif. Guru umumnya hingga saat ini menerapkan metode pembelajaran tradisional, seperti presentasi lisan dan PowerPoint statis yang monoton. Akibatnya, siswa cepat merasa jenuh, kurang termotivasi, dan kesulitan menelaah materi yang bersifat konseptual, seperti pada bidang studi Sosiologi. Padahal, mata pelajaran Sosiologi memegang peran penting dalam membantu siswa memahami dinamika sosial serta membentuk karakter peduli sosial.

Kondisi serupa juga ditemukan di Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya. Hasil observasi awal serta wawancara dengan guru Sosiologi, menunjukkan bahwa pembelajaran masih berciri teacher-centered atau hanya berfokus pada guru. Media yang digunakan hanya berupa PowerPoint sederhana yang menampilkan teks dan gambar tanpa animasi atau interaktivitas. Kondisi ini membuat siswa minim partisipasi dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebagian siswa kesulitan memahami konflik sosial karena bersifat abstrak dan memerlukan contoh konkret dari kehidupan sehari-hari.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran, diperlukan media inovatif yang dapat menarik minat siswa serta mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Salah satu solusi lain yang dapat diterapkan adalah Focusky, yaitu perangkat lunak presentasi interaktif yang memungkinkan pembuatan tampilan dinamis lengkap dengan animasi, gambar, video, serta transisi menarik. Berbeda dengan PowerPoint konvensional, Focusky menawarkan kegiatan pembelajaran yang lebih atraktif secara visual dan interaktif, yang berpotensi meningkatkan semangat serta minat belajar siswa.

Beberapa studi sebelumnya juga mengindikasikan bahwa penerapan media Focusky tepat guna dalam mengoptimalkan akademik siswa. Menurut Siregar (2021), penggunaan Focusky dalam pembelajaran mampu mendorong siswa lebih bersemangat dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Temuan Bakari et al. (2023) juga mengindikasikan bahwa Focusky berdampak positif terhadap dorongan belajar dan pencapaian siswa di berbagai bidang studi. Oleh sebab itu, pengembangan media PowerPoint berbasis Focusky dianggap sesuai dan efektif untuk mendukung pembelajaran Sosiologi.

Penggunaan Focusky dalam pembelajaran Sosiologi diharapkan dapat memberikan fasilitas guru dalam memberikan materi konflik sosial dengan cara yang lebih atraktif dan jelas bagi siswa melalui tampilan visual yang dinamis. Dengan media ini, siswa mampu mengamati simulasi, video, dan ilustrasi kasus sosial untuk mendukung pemahaman materi. Maka, siswa dapat aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran, memungkinkan siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri dengan menghidupkan pembelajaran yang mengasyikkan.

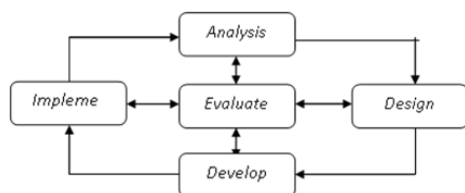
Dari uraian di atas, dapat disimpulkan perlunya penelitian yang berfokus pada peningkatan media PowerPoint yang diintegrasikan dengan aplikasi Focusky untuk bidang studi Sosiologi kelas XI di Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin. Tujuan penelitian ini yaitu mewujudkan sarana pembelajaran yang layak, menarik, dan efisien dalam mendorong kualitas akademik serta semangat siswa pada pokok bahasan konflik sosial. Diharapkan menjadi solusi alternatif untuk mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif serta memenuhi tuntutan pendidikan modern.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian menggunakan metode pendekatan Research and Development dengan tujuan menciptakan sarana pembelajaran yang memadai, menarik, dan efisien dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini dianggap akurat karena sesuai dengan tujuannya yaitu untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan produk pendidikan, yaitu sarana pembelajaran PowerPoint yang diintegrasikan dalam aplikasi Focusky pada bidang studi Sosiologi akan diujicobakan. Penelitian ini menggunakan model pendekatan pengembangan ADDIE, dengan lima tahapan yaitu, Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Model pendekatan tersebut dipilih atas dasar pada cirinya yang terstruktur serta tepat digunakan untuk peningkatan sarana pembelajaran. Analysis (Analysis) dilakukan pada tahap ini dengan cara mengidentifikasi kebutuhan dengan pengamatan serta tanya jawab kepada guru bidang studi Sosiologi di Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin. Dari hasil analisis didapatkan bahwa kegiatan belajar-mengajar masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu dengan penggunaan PowerPoint sederhana, sehingga siswa kurang bersemangat dan akademik belum optimal. Selain itu, dilakukan juga analisis terhadap karakteristik siswa, kurikulum, serta materi pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu materi Konflik Sosial. Pada tahap Design (Perancangan) hal yang dilakukan adalah membuat rancangan desain sarana pembelajaran. Desain dilakukan dengan menyusun struktur navigasi, menentukan tata letak slide, warna, font, gambar, video, serta menyiapkan materi yang selaras dengan Kompetensi Dasar (KD). Tahap ini menghasilkan rancangan awal (storyboard) dari media PowerPoint berbasis Focusky yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Pada tahap Development (Pengembangan), media dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi Focusky yang diintegrasikan dengan PowerPoint agar lebih interaktif. Materi konflik sosial dikembangkan dengan menambahkan animasi, gambar ilustratif, video pembelajaran, serta latihan soal interaktif. Produk awal yang telah selesai kemudian dilakukan validasi oleh dua orang pakar, yaitu pakar materi

yang memastikan kesesuaian isi dengan kurikulum dan pakar media yang mengevaluasi tampilan, desain, dan kemudahan penggunaan. Saran dari kedua pengamat digunakan sebagai acuan dalam melakukan evaluasi dan peningkatan kualitas produk. Implementation (Implementasi) Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, tahap berikutnya adalah implementasi media dalam proses pembelajaran. Sebanyak 20 siswa kelas XI IIS Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin menjadi peserta uji coba. Tahapan implementasi dibagi menjadi 2 tahapan uji coba yaitu pada kelompok kecil sebanyak 5 siswa dan kelompok besar sebanyak 15 siswa. Selama proses implementasi, siswa diberikan pretest dan posttest untuk menilai keberhasilan penggunaan Focusky dalam mendorong akademik siswa. Tahap Evaluation (Evaluasi) merupakan tahap akhir, yang digunakan untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan serta menilai keseluruhan proses pengembangan. Penilaian pada tahap ini bersifat formatif dan sumatif. Selama proses pengembangan dan implementasi, evaluasi formatif dilakukan dengan mempertimbangkan saran dari ahli dan respon yang diberikan oleh siswa. Sementara itu, evaluasi sumatif meninjau perubahan akademik siswa yang tercermin dari perbedaan skor pretest dan posttest.



Gambar 1. Model addie dan tahapnya

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya. Sebanyak 20 siswa kelas XI IIS menjadi subjek dalam penelitian ini. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan ketersediaan guru mata pelajaran dan materi yang relevan. Instrumen yang digunakan yaitu angket Validasi Pengamat Materi dan Pengamat Media, bertujuan mengevaluasi kelayakan isi, tampilan, dan praktis dalam penggunaan sarana pembelajaran. Angket Respon Siswa dipakai sebagai alat penilaian persepsi siswa terhadap sarana pembelajaran yang dikembangkan. Tes Hasil Belajar (Pretest dan Posttest) dipakai untuk mengevaluasi kemajuan akademik siswa sebelum dan setelah penerapan media Focusky. Observasi dan Wawancara digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data tambahan mengenai pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media.

Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan skala Likert, kemudian dihitung skor rata-ratanya untuk menentukan kategori kelayakan media (sangat baik, baik, cukup, kurang). Sementara itu, kemajuan akademik siswa dapat dikaji dengan

menggunakan rumus N-Gain untuk menilai tingkat kemajuan akademik siswa setelah penggunaan media pembelajaran Focusky.

Temuan ini memperlihatkan bahwa, analisis data dilakukan secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Sumber data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi ahli, angket respon siswa, dan nilai pretest–posttest, yang diolah dalam bentuk persentase. Sumber data kualitatif didapatkan dari komentar, saran, serta pengamatan selama proses pengembangan dan implementasi media. Hasil analisis ini dimanfaatkan untuk menarik kesimpulan tentang tingkat kelayakan dan efektivitas media PowerPoint yang diintegrasikan dalam aplikasi Focusky pada bidang studi Sosiologi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada temuan ini memberikan produk hasil pengembangan sarana pembelajaran PowerPoint berbasis Focusky pada pokok bahasan Konflik Sosial bagi siswa kelas XI mata pelajaran Sosiologi yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE.

Analisis yang dilakukan memperlihatkan bahwa guru masih menggunakan PowerPoint statis saat menyampaikan materi. Siswa cenderung pasif dan merasa bosan karena tampilan media kurang menarik. Materi Konflik Sosial dianggap sulit dipahami karena bersifat abstrak dan memerlukan contoh konkret

Adapun tahap desain media Dengan menggunakan CD pembelajaran sebagaimana desain awal produk dengan menggunakan ADDIE yang dikembangkan disajikan pada gambar 2-5 :



Gambar 2. Judul dan Tampilan cover



Gambar 3. Materi



Gambar 4. Studi kasus berupa video



Gambar 5. Latihan soal

Tahap desain dikerjakan dengan menyusun rangkaian visual dan kerangka tampilan media. Desain mencakup penggunaan warna lembut, font yang mudah dibaca, serta penambahan animasi, video pembelajaran, dan latihan soal. Tahap pengembangan menghasilkan prototipe media Focusky yang memuat Menu utama berisi navigasi (materi, video, latihan, dan evaluasi), Materi konflik sosial dalam bentuk teks ringkas dan visual dinamis, Video studi kasus konflik sosial di lingkungan masyarakat, Latihan soal interaktif dengan umpan balik otomatis. Tahap implementasi diberikan uji coba pada 20 siswa kelas XI IIS MA Khulafaur Rasyidin. Siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Focusky selama dua pertemuan. Tahap evaluasi dilakukan melalui validasi pakar materi, pakar media, dan juga dilakukan simulasi pada kelompok eksperimen (kecil dan besar) untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas Focusky.

Validasi oleh pengamat materi memiliki tujuan sebagai pengevaluasi pada aspek isi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Pengamat materi menggunakan Skala Likert 1-5 untuk melakukan penilaian.

Tabel 1 hasil validasi pengamat materi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan KD	25	24	96%	Sangat Baik
2	Keterpaduan penyajian konsep	25	22	88%	Sangat Baik
3	Keterpaduan gambar dan teks	20	18	90%	Sangat Baik
4	Kepelasan bahasa dan istilah	20	19	95%	Sangat Baik
Total Rata-Rata				92,3%	Sangat Baik

Hasilnya mengindikasikan nilai rata-rata sebanyak 92,3%, yang artinya media Focusky telah mencapai kriteria penilaian sangat layak. Saran dari pengamat materi yaitu perbaikan kecil pada penyederhanaan istilah ilmiah agar siswa dapat lebih mudah memahaminya.

Validasi pakar media dilakukan untuk memberikan evaluasi terkait aspek tampilan, desain grafis, dan kemudahan navigasi.

Tabel 2 hasil validasi pakar media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kualitas tampilan visual	25	23	92%	Sangat Baik
2	Kombinasi warna dan tipografi	20	18	90%	Sangat Baik
3	Konsistensi tata letak dan animasi	20	17	85%	Baik
4	Kemudahan navigasi dan interaksi	20	19	95%	Sangat Baik
Total Rata-Rata				90,5%	Sangat Baik

Hasil evaluasi mengindikasikan bahwa media tersebut memiliki penyajian yang atraktif dan mudah

digunakan. Ahli media memberikan saran untuk memperbesar ukuran font pada beberapa bagian agar lebih mudah dibaca.

Uji coba dilakukan untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap sarana pembelajaran Focusky.

Tabel 3 hasil simulasi

Tabel 3. Hasil Respon Siswa terhadap Media Focusky

Jenis Uji Coba	Jumlah Siswa	Skor Maksimal	Skor Rata-Rata	Persentase	Kategori
Kelompok Kecil	5	100	88	88%	Sangat Baik
Kelompok Besar	15	100	90	90%	Sangat Baik

Tanggapan siswa mengindikasikan bahwa Focusky sangat atraktif dan mudah digunakan. Siswa merasa tampilan media tidak membosankan dan mempermudah untuk menelaah konsep konflik sosial dengan efektif dengan gambar dan video interaktif.

Untuk mengetahui keberhasilan media Focusky terhadap akademik siswa, dilakukan tes sebelum dan sesudah pembelajaran (pretest-posttest).

Tabel 4. Hasil Pretest dan posttest

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Focusky

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata Nilai	Peningkatan	Kategori
1	Pretest	57	-	Cukup
2	Posttest	83	+26	Baik
Rata-rata Peningkatan			59,30%	Efektif

Hasil mengindikasikan setelah digunakannya media Focusky, hasil belajar siswa terjadi kenaikan yang tinggi. Sebelum penggunaan media, sebagian besar siswa belum memahami perbedaan antara konflik sosial dan bentuk penyelesaiannya. Setelah pembelajaran dengan Focusky, siswa mampu mengidentifikasi jenis konflik dan memberikan contoh nyata di lingkungan sekitar mereka.

Dari hasil validasi, uji coba, dan tes hasil belajar, dapat ditarik kesimpulan bahwa sarana pembelajaran PowerPoint berbasis Focusky memadai dan efisien diterapkan pada bidang studi Sosiologi. Focusky mempermudah guru saat menyampaikan konsep abstrak, sekaligus membentuk siswa yang lebih partisipatif dan bersemangat dalam belajar.

Hasil peningkatan nilai posttest sebesar 59,30% menunjukkan bahwa Focusky mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi konflik sosial. Temuan ini konsisten dengan pendapat Agustina Siregar (2021) dan Bakari et al. (2023) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan Focusky dapat meningkatkan semangat dan akademik siswa karena bersifat interaktif dan menarik secara visual.

Selain itu, keunggulan Focusky dibandingkan PowerPoint konvensional terletak pada kemampuan menyajikan transisi 3D dan animasi yang membuat materi lebih hidup. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi menjadi dua arah karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media melalui kuis, video, dan simulasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung teori pendekatan konstruktif yang menegaskan bahwa pengetahuan terbentuk melalui kegiatan belajar-mengajar siswa yang penuh arti.

Dengan media Focusky, siswa memahami konsep sosial secara aktif dan sesuai konteks.

4. KESIMPULAN

Analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sarana pembelajaran PowerPoint berbasis Focusky pada bidang studi Sosiologi kelas XI di Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya memenuhi kriteria sangat layak dan efektif dalam kegiatan pembelajaran. Dari aspek kelayakan, hasil validasi pengamat materi dan pengamat media termasuk dalam kategori sangat baik dengan presentase 92,3% untuk pengamat materi dan 90,5% untuk pengamat media. Hal ini mengindikasikan bahwa media Focusky sudah memenuhi kriteria isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Sosiologi. Dari aspek kepraktisan, hasil uji coba pada kedua kelompok menunjukkan tanggapan positif siswa dengan nilai rata-rata lebih dari 88%. Siswa menyatakan bahwa media Focusky menarik, mudah digunakan, dan memudahkan pemahaman materi Konflik Sosial dengan lebih jelas melalui tampilan animatif dan visualisasi video yang interaktif.

Dari aspek keefektifan, terlihat dari hasil pretest dan posttest yang mengindikasikan terjadinya kenaikan yang tinggi pada akademik siswa, dari skor pretest sebanyak 57% menjadi 83% pada skor posttest, dengan peningkatan sebesar 59,30%. Hal ini membuktikan efektivitas sarana pembelajaran Focusky dalam memperluas wawasan tentang konsep dan semangat belajar siswa. Secara keseluruhan, sarana pembelajaran PowerPoint berbasis Focusky yang ditingkatkan dengan model ADDIE yaitu meliputi 5 tahapan, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation telah dibuktikan valid, praktis, dan efisien. Selain membantu guru saat menyampaikan materi dalam mengajar, tetapi juga menyediakan kegiatan belajar-mengajar yang interaktif dan mendorong siswa berpartisipasi secara aktif.

5. REFERENSI

- Agustina Siregar, L. (2021). Penggunaan Aplikasi Focusky sebagai Media Pembelajaran Akuntansi melalui Pembelajaran Online. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K. (2017). The effect of Universal Design for Learning (UDL) on students' academic performance. *Computers in Human Behavior*, 66, 362–369. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.028>
- Angliani, W. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Focusky pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. Universitas Islam Riau.
- Arnita. (2021). Penggunaan Media PowerPoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman*,

7(1), 16–26.

- Bakari, M., Maryati, S., & Rusiyah, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Focusky pada mata pelajaran Geografi. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 10(1), 187–198.
- Bahri, A. (2017). Pengaruh penggunaan media Focusky Presentation terhadap minat dan hasil belajar biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(3), 560–567.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Clara, C. F., Hudaidah, H., & Yusuf, S. (2020). Pengembangan multimedia berbasis Focusky pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 14 Palembang. Universitas Sriwijaya.
- Herlina, D., & Saputra, R. (2022). Pemanfaatan PowerPoint dalam pembelajaran Sosiologi. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(2), 14–22.
- Irawan, D., & Suryani, N. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45–53.
- Pribadi, B. A. (2017). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE. Kencana Prenada Media Group.
- Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.