

Penerapan Berbagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas XA dan XF MAN 1 Lamongan

Aisyatur Rhasyidah, Isyfi Zainiyah, Muhammad Hanif Az Zahid

Pendidikan agama Islam, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

rhasyidahaisyatur@email.com, isfizainiyah@gmail.com, haazzahid@gmail.com

ABSTRACT

Learning media is an intermediary in conveying all information related to learning to students. Learning media is an important component in the learning process. Without learning media, material or information will not be conveyed to students. Learning media has various forms ranging from humans, electronic devices, applications, materials, and others. In the modern era, there have been many developments in learning media due to advances in science and technology. As an educator, this is a challenge to use appropriate learning media in teaching students. It is undeniable that the modern era has had a big impact, including in the field of education. If the components in the learning process do not develop, learning will be left behind. MAN 1 Lamongan is one of the public madrasahs with Islamic nuances as a reference or favorite school for Lamongan people and even outside Lamongan. That means in terms of the various components must support including the learning media. Modern learning media that are most often used today such as gadgets, laptops, LCD, ppt, computers, internet, videos, online books, and others. Even though modern learning media has been widely used, there are still many traditional learning media that are needed and even become the main element. For example, traditional learning media, namely blackboards, photofolio paper, textbooks, notebooks, and others. Modern and traditional learning media have their own advantages and disadvantages. As an educator, you must be able to combine the two so that they complement each other. Here there are several learning media that will be used in teaching aqidah akhlaq class XA and XF at MAN 1 Lamongan, namely PPT, LCD projectors, films, gadgets, folio paper, whiteboards, and Quizizz.

Keywords: *Learning Media; Modern; Traditional; Technology*

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan perantara dalam menyampaikan segala informasi terkait pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran maka materi atau informasi tidak akan tersampaikan pada peserta didik. Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk mulai dari manusia, alat elektronik, aplikasi, bahan, dan lain-lain. Di era modern saat ini sudah banyak perkembangan media pembelajaran

akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai sosok pendidik, hal ini sebagai sebuah tantangan untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pengajaran peserta didik. Tidak dipungkiri bahwa era modern memberikan dampak yang besar termasuk dalam bidang pendidikan. Jika komponen-komponen dalam proses pembelajaran tidak berkembang maka pembelajaran akan tertinggal. MAN 1 Lamongan merupakan salah satu madrasah negeri yang bernuansa Islam sebagai rujukan atau sekolah favorit bagi masyarakat Lamongan bahkan luar Lamongan. Itu berarti dari segi berbagai komponen harus mendukung termasuk media pembelajarannya. Media pembelajaran modern yang paling sering digunakan pada masa kini seperti gadget, laptop, LCD, ppt, komputer, internet, video, buku online, dan lain-lain. Meskipun media pembelajaran modern sudah banyak digunakan namun masih banyak media pembelajaran tradisional yang dibutuhkan bahkan masih menjadi unsur utama. Misal media pembelajaran tradisional yaitu papan tulis, kertas foto folio, buku paket, buku tulis, dan lain-lain. Media pembelajaran modern maupun tradisional memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sebagai sosok pendidik harus bisa memadukan keduanya sehingga saling melengkapi satu sama lain. Di sini ada beberapa media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran akidah akhlak kelas XA dan XF di MAN 1 Lamongan, yaitu PPT, LCD proyektor, film, gadget, kertas foto folio, papan tulis, dan Quizizz.

Kata-Kata Kunci: Media Pembelajaran; Modern; Tradisional; Teknologi

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana atau perangkat untuk menyalurkan atau menyampaikan segala pesan, informasi, dan ilmu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam terlaksananya proses pembelajaran. Suatu pembelajaran tidak akan bisa tersampaikan pada peserta didik apabila tidak ada media pembelajaran maka dari itu media pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran bisa berupa manusia, bahan, alat, aplikasi, teknologi, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran sangat bervariasi tergantung bagaimana penggunaannya.

MAN 1 Lamongan merupakan salah satu madrasah negeri yang bernuansa Islam dan termasuk kategori sekolah maju di kota Lamongan. Madrasah ini telah menjadi rujukan bagi masyarakat untuk menimba ilmu dan pendidikan. Tidak heran dari segi fasilitas, sarana-prasarana, pendidik, kurikulum, dan komponen lainnya sudah terpenuhi di sekolah ini. Di sini juga sudah kategori sekolah adiwiyata dan sekolah dengan berbagai penghargaan lainnya. Itu berarti dalam proses pembelajaran yang diberikan pada peserta didiknya juga harus baik dan berkualitas. Hal ini menjadi tantangan bagi seorang guru itu sendiri dimana guru di MAN 1 Lamongan merupakan guru pilihan yang ditunjuk dari pusat dengan kategori PNS. Salah satu guru yang dipilih adalah guru mata pelajaran Akidah Akhlak kelas 10. Guru akidah akhlak juga harus memilih media pembelajaran yang tepat agar materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik bukan hanya sekedar pengetahuannya saja namun juga pengamalan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai kategori salah satu madrasah yang sudah maju otomatis, media pembelajaran yang digunakan juga harus dikembangkan. Media pembelajaran juga

mempengaruhi motivasi belajar siswa, dengan adanya media pembelajaran yang menarik maka mereka akan mudah bersemangat dalam belajar. Pada era sekarang sudah memasuki era modern dimana media pembelajaran bukan hanya secara manual atau tradisional. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan dimana berhubungan dengan perkembangan teknologi. Misalnya berbagai aplikasi seperti ppt, quizizz, dan lain-lain. Lalu juga bisa lewat gadget, laptop, LCD proyektor, internet, youtube, video, dan lain-lain.

Seorang pendidik harus tepat dalam penggunaan media tersebut. Meskipun media tersebut sudah maju dan bervariasi namun terkadang ada kekurangan atau dampak negatif dalam penggunaannya. Maka dari itu memilah dan memadukan antara media pembelajaran yang sudah modern dan tradisional juga harus dipertimbangkan. Maka dari itu penelitian terhadap berbagai penerapan media pembelajaran harus dilakukan agar tahu dampaknya bagi motivasi belajar peserta didik. Di sini sampel pengujian yang diambil dari hasil observasi pembelajaran Akidah Akhlak terhadap kelas XA dan XF di MAN 1 Lamongan.

KAJIAN TEORI

Media Power Point (PPT)

1. Pengertian Power Point (PPT)

Power Point adalah perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Ini adalah salah satu alat presentasi yang paling umum digunakan di seluruh dunia, memungkinkan pengguna untuk membuat slide presentasi yang menarik secara visual dan memfasilitasi penyampaian informasi kepada audiens.

Dengan menggunakan Power Point, pengguna dapat membuat slide yang berisi teks, gambar, grafik, tabel, video, animasi, dan elemen visual lainnya. Antarmuka yang intuitif mempermudah pengguna dalam mengatur dan mengedit elemen-elemen ini pada slide. Power Point juga menyediakan pilihan tema, tata letak, dan gaya desain yang beragam untuk menciptakan tampilan presentasi yang konsisten dan menarik.¹

Selain digunakan untuk presentasi, Power Point juga dapat digunakan untuk membuat catatan presenter, mencetak handout, membuat diagram, dan mengatur presentasi dalam format yang dapat dibagikan kepada audiens.

Dalam konteks presentasi, Power Point menjadi alat yang sangat berguna dalam menyampaikan informasi secara jelas dan efektif. Namun, penting juga untuk memperhatikan desain visual yang baik, penggunaan teks yang tepat, serta menyesuaikan presentasi dengan kebutuhan audiens agar presentasi menjadi lebih efektif dan menarik.

2. Kegunaan Power Point (PPT)

Power Point memiliki berbagai kegunaan dalam konteks presentasi dan komunikasi visual. Beberapa kegunaan utama Power Point adalah sebagai berikut: (a) Membuat Presentasi: Power Point memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang menarik dan informatif. Dengan menggunakan slide, teks, gambar, grafik, dan elemen

¹ Lusi Purwanti, "Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII." *Journal of Biology Education*.

visual lainnya, pengguna dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan visual yang mudah dipahami oleh audiens; (b) Meningkatkan Visualisasi: Power Point memungkinkan pengguna untuk menggunakan elemen visual seperti grafik, diagram, dan gambar untuk memperjelas konsep, menyajikan data, dan menggambarkan informasi dengan lebih jelas dan menarik; (c) Mengatur Informasi: Power Point memungkinkan pengguna untuk mengatur informasi dalam urutan logis dan mengelompokkan ide atau topik ke dalam slide yang terpisah. Hal ini membantu dalam menyampaikan informasi dengan cara yang terstruktur dan terorganisir; (d) Menyoroti Poin Penting: Dengan menggunakan fitur seperti animasi, efek transisi, dan penekanan visual, Power Point memungkinkan pengguna untuk menyoroti poin-poin penting dalam presentasi mereka, menarik perhatian audiens, dan membuat presentasi lebih menarik; (e) Membuat Handout dan Materi Pendukung: Selain presentasi langsung, Power Point juga dapat digunakan untuk membuat handout, bahan referensi, dan materi pendukung lainnya yang dapat dibagikan kepada audiens setelah presentasi selesai.²

Media LCD Layar Proyektor

LCD Proyektor adalah salah satu perangkat yang digunakan untuk menyajikan presentasi multimedia dalam berbagai acara, baik di bidang pendidikan maupun perkantoran. Penggunaan LCD Proyektor dalam konteks pendidikan memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa yang mengikuti kegiatan perkuliahan. Sebagai pengajar di perguruan tinggi, dosen juga dapat memanfaatkan LCD Proyektor untuk menyampaikan materi secara interaktif melalui perangkat notebook yang dimiliki oleh mereka.

LCD Proyektor adalah salah satu media elektronik yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Penggunaan LCD Proyektor membantu guru dalam mengajar dan siswa dalam menerima pembelajaran dengan lebih mudah. Media ini juga membantu guru dalam mengembangkan teknik pengajaran untuk hasil yang lebih baik. Dalam pengembangan ilmu pengetahuan, penting untuk mengembangkan sikap dan perilaku belajar yang membangkitkan minat belajar secara alami. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti LCD Proyektor dapat menjadi alternatif yang baik dalam hal ini.³

Media Film

Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut movie atau video. Ada banyak sekali keistimewaan media film, beberapa diantaranya: (a) Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat; (b) Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung; (c) Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau; (d) Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan⁴

Media film merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan

² <https://www.gramedia.com/literasi/fitur-power-point-dan-fungsinya/> (diakses pada Sabtu, 17 Juni pukul 13.25).

³ Siska Nasfa Ayu Sulastri, Hanifuddin Jamin, Maya Agustina, "OPTIMALISASI PENGGUNAAN PROYEKTOR DALAM PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA", Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 1, No. 1, Juni 2021, 67 – 77.

⁴ Javandalasta, P., "5 Hari Mahir Bikin Film", Jakarta: Java Pustaka, 2011.

gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, beberapa keunggulan film sebagai media pembelajaran adalah : (a) Keterampilan membaca atau menguasai penguasaan bahasa yang kurang, bisa diatasi dengan menggunakan film sangat tepat untuk menerangkan suatu proses; (b) Dapat menyajikan teori ataupun praktek dari yang bersifat umum ke yang bersifat khusus ataupun sebaliknya; (c) Film dapat lebih realistis, hal-hal yang abstrak dapat terlihat menjadi lebih jelas; (d) Film juga dapat merangsang motivasi kegiatan peserta didik⁵

Media Gadget

Gadget berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ICT, oleh sebab itu biasanya terhubung dengan internet. Penggunaan internet sangat menunjang dalam gadget ini. Adapun manfaat gadget sebagai media pembelajaran adalah : (a) Siswa dapat bertanya kepada guru melalui media social; (b) Guru dapat memberikan konsultasi pada siswa mengenai pelajaran; (c) Siswa terbantu dengan mudahnya informasi di internet; (d) Guru dapat menghemat waktu saat kegiatan pembelajaran berlangsung; (e) Gadget sangat interaktif.⁶

Media Kertas Folio

Kertas folio merupakan salah satu jenis kertas yang cukup sering dibutuhkan oleh banyak orang. ukuran kertas folio ini memiliki ukuran yang lebih pendek sekitar dua sentimeter daripada ukuran kertas legal yang ada di Word ataupun Excel. Kertas folio ini juga mempunyai standar ukuran yang memang sesuai untuk digunakan dalam berbagai ragam kepentingan.⁷

Biasanya dipakai untuk keperluan mencatat. Baik di bangku sekolah menengah ataupun perkuliahan, penggunaan kertas folio cukup sering. Berbeda dengan kertas HVS yang memiliki ukuran lebih variatif. Dari segi bentuk memang sangat identik.⁸

Media Papan Tulis

Pada kegiatan belajar mengajar di dalam sekolah, pendidik membutuhkan alat bantu untuk menyampaikan materi. Salah satu nya adalah papan tulis. "Menurut Hamdani papan tulis merupakan media yang berwujud papan yang memiliki dimensi tertentu, papan tersebut selalu ditempatkan dalam ruangan kelas sebagai penunjang pembelajaran." Papan tulis merupakan papan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.⁹

Papan tulis juga bisa dikatakan suatu sarana utama atau media tulis dalam melakukan proses belajar mengajar di kawasan instansi pendidikan. Dan papan tulis juga adalah sebagai salah satu benda yang keberadaannya sangat penting dalam proses mengajar. Misalnya, dalam sebuah ruang kelas sebagai salah satu alat yang penting

⁵ Lenny Apriliany, Hermiati, "PERAN MEDIA FILM DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI PEMBENTUK PENDIDIKAN KARAKTER".

⁶ C Anugrah Putra, "pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran", Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.

⁷ <https://www.gramedia.com/best-seller/ukuran-kertas-folio/> (diakses pada Sabtu, 17 Juni 2023 pukul 12.07).

⁸ <https://www.mbizmarket.co.id/news/perbedaan-kertas-hvs-dan-kertas-folio/> (diakses pada Sabtu, 17 Juni 2023 pukul 12.22).

⁹ Bagus Fitra Nur Faudzy, "PAPAN DAN KAPUR TULIS SEBAGAI IDENTITAS VISUAL KARYA LUKIS AHMAD HADI MAS'OED" 9, no. 4 (2021).

perannya untuk media menuliskan materi pembelajaran.¹⁰

1. Macam-macam Papan Tulis

- a) Papan Tulis Putih, Papan tulis putih adalah papan yang terbuat dari triplek melamin atau formika yang memiliki permukaan halus dan licin. Papan tulis ini banyak digunakan sebagai sarana kegiatan pembelajaran di kelas. Papan tulis ini telah lama menggantikan papan tulis hitam karena dianggap lebih bersih dan modern. Pada umumnya, para pengajar menggunakan spidol jenis non permanen untuk menuliskan materi agar mudah dibersihkan dengan penghapus. Bagian utama penghapus ini terbuat dari busa yang dibungkus dengan kain.¹¹
- b) Papan Tulis Kaca, Papan tulis kaca menggunakan bahan kaca di bagian depannya. Di bagian belakang kaca juga ditempelkan latar berwarna putih agar tulisannya lebih terlihat. Papan tulis kaca memiliki kesan yang lebih modern.
- c) Papan Tulis Digital, Papan tulis digital merupakan gadget dengan layar sentuh yang dapat Anda tulis. Ukurannya kecil dan dapat masuk ke dalam tas Anda. Anda dapat memilih papan tulis digital untuk dibawa ke mana saja. Mengajarkan anak dengan papan tulis digital akan sangat menyenangkan.
- d) Papan Tulis Dinding, Papan tulis yang digantungkan di dinding merupakan papan tulis yang biasa Anda temui di sekolah, kantor, sampai tempat bimbel. Menggunakan papan tulis dinding akan lebih memudahkan kita dalam mengajar dan melakukan presentasi.¹²

2. Kegunaan Papan Tulis

Papan tulis merupakan media pembelajaran utama di kelas. Umumnya papan tulis digunakan guru untuk menjelaskan materi pelajaran, menggambarkan grafik, atau melakukan evaluasi atau tes. Hingga saat ini, media papan tulis merupakan media yang banyak digunakan guru saat pembelajaran di kelas. Saat guru menjelaskan di papan tulis, siswa memperhatikan penjelasan guru dan mencatatnya di buku. Pola penggunaan papan tulis oleh guru sudah berlangsung lama.¹³

Media Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. Quizizz adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik.

Quizizz merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada.

¹⁰ Berkat Iman Setia Dawolo et al., "Rancang Bangun Alat Penghapus Papan Tulis Otomatis Berbasis Arduino Uno Menggunakan Sensor Suara," *Jurnal Penelitian Inovatif* 1, no. 1 (September 26, 2021): 11–20, <https://doi.org/10.54082/jupin.3>.

¹¹ Faisal Arif Nurgasang, "Pengembangan Penghapus Papan Tulis Putih Menggunakan Metode TRIZ," *Teknoin* 25, no. 1 (June 24, 2019): 31–44, <https://doi.org/10.20885/teknoin.vol25.iss1.art4>.

¹² <https://my-best.id/137320> (diakses pada sabtu, 17 Juni 2023 pukul 09.45).

¹³ Sugeng Sutiarmo, "OPTIMALISASI PENGGUNAAN PAPAN TULIS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," n.d.

Citra dan Rosy menjelaskan bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif.

Wibawa, Astuti, dan Pangestu menyebutkan bahwa aplikasi quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi quizizz bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa quizizz adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran. Fitur quizizz yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal.¹⁴

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh media Quizizz antara lain: (a) Hasil belajar dapat terlihat secara langsung ketika siswa sudah mengerjakan soal; (b) Guru dapat melihat hasil belajar siswa dan mempunyai rekap nilai sendiri. Siswa dapat melihat hasil belajar secara langsung berupa skor dan dapat melihat peringkatnya; (c) Mampu mengevaluasi siswa secara mandiri dan siswa dapat remedial secara langsung; (d) Guru memberikan soal melalui aplikasi Quizizz dan memberikan jawaban benar ketika siswa menjawab pertanyaan salah; (e) Siswa dapat mengetahui jawaban yang benar ketika menjawab pertanyaan salah dan guru memberikan kesempatan untuk mengulang kembali.¹⁵

Sedangkan kelemahan dari media ini yaitu: (a) Tidak dapat melihat kemampuan siswa yang sebenarnya, jika menggunakan bentuk kuis pilihan ganda; (b) Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, oleh karena itu guru sedikit kesulitan untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi tiap siswa; (c) Banyak kesempatan untuk main untung-untungan karena waktu pengerjaan tiap soal dibatasi, akhirnya siswa yang merasa kesulitan hanya asal jawab.¹⁶

Quizizz bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K., yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Penggunaan Quizizz ini sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5

¹⁴ Herlina Pusparani, "MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON," *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (December 14, 2020): 269–79, <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.

¹⁵ Gamar Al Haddar and Maulana Adam Juliano, "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (October 18, 2021): 4794–4801, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>.

¹⁶ Nafi' Mukharomah, "PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PENILAIAN BERBASIS DARING DI MI AL MUQORROBIYAH," *WANIAMBAY: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (August 10, 2021): 12–20, <https://doi.org/10.53837/waniambay.v2i1.52>.

pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan.

Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.¹⁷

METODE

Metode penelitian yang kami gunakan pada judul kami “Penerapan Berbagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas X MAN 1 Lamongan” yaitu metode penelitian kualitatif. Kami memilih metode penelitian kualitatif karena sifat dari artikel jurnal yang akan disusun merupakan bentuk pengembangan terhadap pengetahuan mengenai pengembangan berbagai media pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XA dan XF MAN 1 Lamongan. Jadi metode penelitian kualitatif ini sifatnya lebih kepada mengobservasi dan menganalisis bukan menguji atau membandingkan. Sebelum itu perlu kita pahami makna dari penelitian kualitatif itu sendiri. Penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian dimana penelitiannya berupa fenomena dalam kehidupan manusia yang bisa digunakan sebagai bahan pengetahuan secara ilmiah namun cara memperoleh data-datanya tidak bisa menggunakan sistem perhitungan yang hasilnya nanti berupa data deskriptif bukan data numerik atau angka.

Metode penelitian kualitatif ini berupa analisis atau observasi terhadap suatu objek yang akan dikaji dan nanti tujuannya yaitu antara ingin menemukan pengetahuan baru atau ingin mengembangkan suatu pengetahuan yang sudah ada. Selain itu metode penelitian kualitatif ini dilakukan secara alamiah terjadi tanpa diubah-ubah sesuai dengan dengan keadaan bukan ilmiah atau settingan yang sengaja ditentukan oleh peneliti. Metode penelitian kualitatif sesuai dengan fakta yang ada walaupun hasilnya berubah akan tetapi objeknya terjadi secara alami bukan buatan dari peneliti. Biasanya objek yang digunakan dalam metode penelitian kualitatif berupa pengamatan terhadap perbuatan atau tindakan makhluk hidup yang sifatnya umum dan menyesuaikan. Sama seperti hal nya peran pendidikan Islam dalam membangun karakter dengan aspek tindakan manusia maka dari itu menggunakan metode penelitian kualitatif.

Di sini kami menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara mengambil sumber dari library reseach atau lewat sumber informasi dari data internet lainnya. Data yang kami kumpulkan merupakan data sekunder dimana data-data yang diperoleh oleh peneliti bukan dari sumber pelaku langsung artinya bisa lewat catatan atau hasil karyanya seperti buku, internet, dan lain-lain. Kemudian pendekatan penelitian juga sama yaitu mengikuti metode penelitian yang digunakan karena merupakan komponen satu kesatuan yang saling berkaitan. Pendekatan penelitian yang digunakan pendekatan penelitian kualitatif. Berikut ini ciri-ciri yang menjadi acuan dalam pendekatan penelitian kualitatif di kelas XA dan XF MAN 1 Lamongan, yaitu (a) Pendekatan dilakukan dengan menganalisa

¹⁷ Unik Hanifah Salsabila et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ* 4, no. 2 (December 31, 2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

fenomena atau kejadian yang terjadi secara alamiah mengenai tingkah laku manusia. Contoh guru mengamati langsung respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang diberikan; (b) Pendekatan dilakukan dalam bentuk hasil data berupa kata-kata atau penjabaran secara deskriptif. Artinya hasilnya bukan angka numerik melainkan sebuah data deskripsi yang secara runtut dan sistematis berupa penjelasan; (c) Pendekatan kualitatif lebih menekankan pada arti atau makna pada setiap langkah-langkah yang dilakukan dibandingkan dengan objek datanya.; (e) Pendekatan kualitatif dilakukan secara induktif.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang kami gunakan ialah teknik observasi dan dokumentasi. Observasi sendiri merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung pada objek ketika proses penelitian dilakukan secara langsung. Sedangkan dokumentasi merupakan penelitian dengan cara mengutip atau mengambil data-data dari hasil peneliti atau karya orang lain dan bisa juga peneliti itu sendiri yang membuat sebuah data dokumentasi. Dalam pembuatan artikel ini, observasi dilakukan secara langsung di MAN 1 Lamongan. Kemudian peneliti menggunakan tambahan pokok pemikiran dari dirinya sendiri lewat hasil pengamatan observasi secara langsung . Lalu dari situ peneliti dapat mengambil sebuah kesimpulan terkait datanya. Sedangkan dokumentasi diambil dari berbagai sumber referensi seperti artikel, makalah, dan karya ilmiah dari sumber membaca di internet. Pengambilan di sini sifatnya bukan menyalin secara langsung akan tetapi mengkombinasikan berbagai informasi lalu dituliskan dan dikembangkan menggunakan bahasa sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PPT

PPT atau disebut dengan Power Point merupakan aplikasi atau program komputer untuk menyajikan materi supaya lebih singkat, padat, dan jelas. Ppt biasanya digunakan untuk menyampaikan materi bagian penting atau poin-poinnya saja agar lebih mudah dipahami. Dengan adanya ppt, siswa tidak malas untuk membaca materi yang dipelajari. Ppt sendiri sudah umum dan sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah dari jenjang tingkat dasar hingga kuliah atau tingkat tinggi. Ppt sifatnya yang efektif dan efisien apalagi jika tampilannya menarik akan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran. Ppt seperti media pembelajaran yang wajib ada pada setiap bab materi Akidah Akhlak yang diterapkan di kelas XA dan XF MAN 1 Lamongan.

PPT memiliki berbagai keunggulan yaitu, pembuatannya yang mudah dan praktis, tidak membutuhkan data internet, bisa dijangkau oleh semua kalangan, dan mudah untuk dipelajari. Biasanya guru akan menyiapkan media ppt dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan di kemudian hari. Guru lebih dulu mengirimkan ppt pada salah satu siswa atau grup kelas untuk dipelajari. PPT lebih mudah digunakan dalam pembelajaran dan membuat siswa tidak malas membaca. Ketika membaca ppt, siswa menjadi tahu poin-poin pembelajaran yang akan dibahas. Dari segi guru sendiri juga lebih mudah dalam penjelasannya. Guru bisa menyampaikan pembelajaran secara singkat dan jelas dimana sesuai dengan kreasi pemikirannya dan tidak terpaku pada buku. Ppt biasanya disajikan secara menarik sesuai dengan tingkatan umur siswa. Siswa kelas XA dan XF lebih cepat bosan ketika diberi pembelajaran yang monoton. Ppt

bisa dikombinasikan dengan gambar bergerak dan suara agar terkesan lebih hidup dan menarik. PPT bisa ditampilkan lewat LCD proyektor dimana disambungkan lewat laptop. Guru biasanya membuka ppt setelah menyampaikan tujuan pembelajaran Bab yang akan dipelajari.

Dari hasil observasi, PPT terbukti bisa meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XA dan XF. Hal tersebut dibuktikan ketika mereka yang antusias dalam membaca PPT dibandingkan buku. Selain itu mereka lebih mudah memahami materi yang ada dalam PPT. Akan tetapi PPT yang disusun tidak boleh asal-asalan atau ada hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu :

1. Pembukaan PPT dengan desain yang unik

Desain yang unik telah terbukti bisa menarik perhatian siswa. Hal tersebut juga membuktikan guru berniat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ibaratnya guru yang niat dan bersemangat akan menyalurkan energi tersebut pada peserta didik. Desain yang unik bisa disusun dari kata-kata pantun, kata-kata bijak, gambar, logo, animasi, suara, dan lain-lain.

2. Topik pembahasan yang singkat, padat, dan jelas

PPT sendiri berfungsi mengemas materi agar lebih singkat. Di sini seorang guru harus bisa mengolah materi tersebut bukan menyalin seluruhnya dari buku. Kadangkala karena rasa malas akhirnya hanya menyalin dari buku dan tidak dikreasikan. Jika bahasa yang digunakan pada PPT sesuai dengan kreasi guru itu sendiri maka penyampaiannya akan lebih mudah. Pada dasarnya seorang manusia yang menyusun segala sesuatu dengan kekreatifannya sendiri akan lebih mudah paham karena membuat dengan pola pikirnya sendiri. Di samping itu juga materi yang disampaikan harus penting dan berobot artinya pokok-pokok yang tidak penting tidak perlu disampaikan.

3. Kesimpulan di akhir slide

Kesimpulan sangat penting untuk disampaikan, hal ini menjadi hasil akhir dari seluruh gagasan yang disampaikan. Jika ada kesimpulan maka bisa mengambil pemahaman secara keseluruhan yang disajikan secara singkat. Ketika seseorang bisa mengambil kesimpulan maka dapat dipastikan dia paham terhadap sesuatu yang menjadi topik pembahasan.

4. Memperhatikan jenis warna, font (huruf), dan kerapian tulisan yang digunakan

Jenis warna, font (huruf), dan kerapian tulisan wajib diperhatikan meskipun kelihatannya sepele namun berpengaruh pada tampilan dan kejelasannya. Pemilihan warna harus tepat dimana warna slide hitam maka warna tulisan putih. Pada dasarnya jika warna slide dan tulisan sama maka tulisan tidak akan terlihat. Maka perlu diperhatikan agar menghasilkan warna yang kontras agar nanti terlihat jelas. Kemudian jenis font (huruf) dan kerapian tulisan juga perlu diperhatikan. Pemilihan font (haruf) harus tepat tidak terlalu besar dan kecil. Lalu kerapian tulisan juga diperhatikan agar tidak banyak kesalahan tipografi sehingga jelas

ketika dibaca.¹⁸

LCD Proyektor

LCD Proyektor merupakan alat bantu berupa sebuah perangkat dimana berfungsi untuk menampilkan gambar atau media visual dari laptop atau komputer dengan pantulan sinar yang akan memperbesar gambar pada sebuah layar yang ada. LCD Proyektor merupakan media yang memberikan bantuan langsung sekaligus tidak langsung. Bantuan langsung di sini, LCD Proyektor mempermudah peserta didik yang dari jarak kejauhan bisa melihat gambar yang disajikan pada LCD proyektor karena ukuran gambar yang besar. Biasanya dengan adanya cahaya dan tampilan berwarna-warni akan membantu kejelasan mereka dalam melihatnya. Jadi mereka bisa termotivasi semangat untuk melihat materi. Kemudian bantuan secara tidak langsung, artinya LCD Proyektor membantu menayangkan media PPT, video, dan lain-lain dalam bentuk yang besar dari ukuran aslinya.

Setiap kelas di MAN 1 Lamongan sudah diberi media LCD Proyektor termasuk kelas XA dan XF. Dalam pembelajaran akidah akhlak, LCD Proyektor sangat berguna apalagi dalam menayangkan PPT dan media pembelajaran lainnya. Selain itu LCD Proyektor membantu guru agar tidak banyak menulis secara manual di papan tulis. LCD proyektor dinilai lebih efektif dan efisien karena hemat waktu dan tenaga. Dengan adanya LCD Proyektor juga membuat fokus guru pada murid menjadi lebih banyak karena waktunya tidak habis digunakan untuk menulis. Biasanya jika guru menulis dan tidak berkonsentrasi pada murid, cenderung murid akan hilang fokus dan sibuk dengan kegiatannya sendiri sehingga pembelajaran kurang maksimal. LCD Proyektor secara tidak langsung sudah memberikan kontribusi besar dalam pembelajaran. Awalnya seorang murid yang mungkin terdapat gangguan pada kesehatan mata maka bisa menjangkau materi yang ditampilkan oleh LCD Proyektor dari pada papan tulis. LCD Proyektor bisa memberikan pantulan cahaya sehingga bisa menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran. LCD Proyektor memiliki tiga fungsi utama yaitu menayangkan bahan presentasi, menyampaikan informasi, dan memutar video. Langkah-langkah dalam menggunakan LCD Proyektor ketika pembelajaran, yaitu :

1. Menyiapkan PPT atau bahan pembelajaran yang akan ditayangkan pada laptop atau komputer.
2. Menyalakan LCD Proyektor sampai keluar sinar pada layar.
3. Menyambungkan laptop atau komputer pada LCD Proyektor.
4. Mengkondisikan peserta didik agar duduk tertib dan menghadap ke depan.
5. Membuka proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam RPP.
6. Menayangkan video bila bahan berupa video dan mulai mempresentasikan bahan materi.

¹⁸ Eka Wulandari, "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (March 1, 2022): 27–30, <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>.

7. Menutup dan membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dibahas.¹⁹

Film

Film merupakan sebuah karya sastra yang menampilkan kumpulan gambar-gambar membentuk suatu alur dimana dikemas dalam bentuk video atau disebut dengan movie. Film merupakan media pembelajaran yang paling meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terbukti saat melaksanakan observasi di kelas XA dan XF, mereka sangat senang sekali dan merasa antusias untuk melihat film tersebut. Film sendiri tidak selalu ditampilkan secara terus-menerus melainkan ada waktu tertentu dan harus disesuaikan dengan materinya. Keterbatasan waktu menjadi alasan mengapa film tidak ditayangkan secara terus-menerus maka dari itu pembelajaran tidak akan tersampaikan secara keseluruhan. Pemilihan film di sini tentu harus disesuaikan dengan bab dan materi akidah akhlak dimana film tersebut sifatnya mendidik.

Film membuat peserta didik lebih meresapi nilai-nilai atau hikmah yang didapat dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan mereka memperoleh penggambaran secara langsung. Film dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yaitu : (a) Film bisa menerangkan teori dalam bentuk praktek; (b) Film lebih mengandung ikatan emosional yang tinggi; (c) Film digambarkan dengan bentuk yang realistis; (d) Film bersifat menarik dan tidak membosankan karena alur yang berbeda; (e) Film mempermudah peserta didik yang susah dalam membaca atau mendengarkan materi ketika memahami materi pembelajaran; (f) Film memberikan gambaran nilai-nilai dan hikmah secara langsung.

Film merupakan media yang tepat apalagi berhubungan dengan materi akidah akhlak. Peserta didik akan cenderung mudah mengikuti apa yang dicontohkan oleh film dari pada guru yang menerangkan hanya sekedar teori. Kebanyakan siswa XA dan XF sangat bersemangat dan meminta untuk melihat film terkait pembelajaran. Maka dari itu guru harus tepat dalam pemilihan film sehingga pembelajaran bisa tersampaikan dengan maksimal.²⁰

Film sendiri bisa diambil oleh guru dari media you tube atau aplikasi lainnya. Ketika mencari film terkait pembelajaran maka guru bisa menuliskan judul yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Misal mempelajari bab berkaitan dengan sikap jujur maka guru bisa mencari via google terkait film yang berhubungan dengan itu. Di sisi lain film yang diambil juga harus memenuhi norma dan tidak melanggar syariat agama yang ada. Film bisa berupa animasi, kartun, dan kehidupan manusia.

Gadget

Gadget merupakan alat elektronik yang modern sehingga bisa sebagai sarana komunikasi tanpa tatap muka, mencari informasi tanpa batas, dan dilengkapi dengan berbagai fitur maupun aplikasi. Contoh gadget sendiri ialah handphone dan laptop. MAN 1 Lamongan sendiri, seluruh siswanya hampir mempunyai gadget baik itu

¹⁹ Diajukan Oleh, "EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA LCD PROYEKTOR PADA PEMBELAJARAN FIQH DI MTsN 2 BANDA ACEH," n.d., 9–17.

²⁰ Lenny Apriliany, "PERAN MEDIA FILM DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI PEMBENTUK PENDIDIKAN KARAKTER," 2021, 191–95.

berupa handphone maupun laptop termasuk juga siswa kelas XA dan XF. Akan tetapi seringkali gadget yang mereka miliki disalahgunakan bukan untuk pembelajaran melainkan hal lain selama proses pembelajaran seperti game, bermain sosial media, dan lain-lain. Jika dianalisis gadget ini memiliki peran yang sangat besar dalam pembelajaran apabila dimanfaatkan dengan baik. Dengan gadget dinilai lebih praktis, efisien, dan mudah dibawa dimana saja.

Di sini peran guru berperan penting dalam mengarahkan peserta didik. Sebagai contoh kelas XA dan XF diberi intruksi untuk menonaktifkan gadget selama proses pembelajaran. Akan tetapi guru bisa memberi intruksi kepada mereka untuk memanfaatkan gadget mereka untuk mencari informasi seluas-luasnya. Dalam gadget juga memuat aplikasi seperti buku online, video pembelajaran, dan lain-lain. Hal itu justru kebanyakan membangkitkan motivasi belajar pada diri siswa. Gadget sama saja perumpamaannya seperti sebuah pisau, bisa bermanfaat bila dimanfaatkan dengan bijak dan bisa berbahaya bila salah dalam penggunaannya.

Kebanyakan manusia sekarang tidak bisa jauh dari adanya gadget begitu juga dengan peserta didik. Guru bisa memasang media pembelajaran dalam gadget seperti soal terkait materi yang dikemas dalam bentuk game, penggunaan situs belajar online, buku online, dan lain-lain. Jadi guru bisa membangun motivasi belajar siswa XA dan XF lewat gadget dengan benar. Di sisi lain gadget juga bermanfaat bagi seorang guru seperti laptop. Laptop digunakan untuk menayangkan PPT atau bahan ajar lainnya pada LCD Proyektor. Jadi alat elektronik akan menghasilkan manfaat yang besar jika digunakan dengan benar.²¹

Kertas Foto Folio

Kertas foto folio merupakan media pembelajaran manual atau sifatnya tradisional dimana salah satu jenis kertas bergaris dengan ukuran lebih besar dari kertas buku tulis. Kertas foto folio bisa meningkatkan motivasi belajar kelas XA dan XF di MAN 1 Lamongan apabila dibentuk sebuah kelompok. Jadi kertas foto folio merupakan hasil karya satu kelompok terkait pembelajaran yang dibahas. Hasil kerja kelompok merupakan hasil kerja setiap individu yang disatukan menjadi satu. Jadi setiap individu menjadi bersemangat untuk berdiskusi dan secara bergantian menuliskan terkait tugas yang diberikan.

Papan Tulis

Papan merupakan media manual yang digunakan oleh guru untuk menerangkan materi. Seluruh kelas di MAN 1 Lamongan diberikan fasilitas berupa papan tulis termasuk kelas XA dan XF. Pada dasarnya meskipun sudah ada LCD Proyektor namun papan tulis tetap digunakan. Papan tulis menjadi sentral utama bagi guru untuk menjelaskan materi berdasarkan idenya pada peserta didik. Dengan adanya media papan tulis juga bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru yang hanya menjelaskan saja tanpa menulis cenderung kurang menambah pemahaman peserta didik. Ketika guru menulis di papan tulis akan menambah pemahaman dan konsentrasi peserta didik untuk memperhatikan ke arah guru. Hal ini tentu membuat mereka termotivasi untuk melakukan pembelajaran di kelas.

²¹ Chandra Anugrah Putra, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran," *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 2 (August 18, 2017): 3–9, <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>.

Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pembuatan soal yang dikemas dalam bentuk game. Quizizz ini sebagai alternatif pilihan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa cenderung lebih tertarik dengan pengerjaan soal di Quizizz dibandingkan dengan kertas biasa. Tampilan pada media Quizizz lebih menarik dan efisien. Siswa tinggal menekan jawaban yang benar saja. Selain itu juga terdapat waktu untuk membatasi setiap soal sehingga siswa lebih terpancing semangat pengerjaannya agar waktunya tidak habis. Dengan adanya keterbatasan waktu pada setiap siswa juga melatih kejujuran siswa karena waktu yang digunakan tidak cukup untuk mencontek. Manusia cenderung lebih suka jika menjadi pemenang atau uritan terbaik. Jadi dengan adanya Quizizz ini akan memancing semangat belajar siswa karena terdapat peringkatan antar pemain satu dengan lainnya.

Siswa-siswa kelas XA dan XF lebih semangat dan cepat dalam pengerjaan soal di Quizizz dibandingkan dengan secara manual. Di sini dengan adanya Quizizz juga membantu guru untuk melatih kekreatifan dalam menggunakan media modern apalagi saat waktu pembelajaran yang terbatas.²²

SIMPULAN

Pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh seorang guru akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik termasuk juga dalam pembelajaran akidah akhlak yang dilakukan di kelas XA dan XF MAN 1 Lamongan. Kombinasi berbagai media modern dan tradisional akan saling membantu dan melengkapi untuk menjalankan proses pembelajaran. Setiap media memiliki kegunaan dan kekurangannya masing-masing. Jadi guru harus mampu menyesuaikan media pembelajaran yang diberikan dengan kondisi peserta didik dan bahan ajar yang diberikan. Penggunaan berbagai media pembelajaran seperti PPT, LCD proyektor, film, gadget, kertas foto folio, papan tulis, dan Quizizz telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan antusias dan semangat para peserta didik dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Apriliany, Lenny. "Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter," 2021.
- C Anugrah Putra. "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran". Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
- Dawolo, Berkat Iman Setia, M. Safii, Indra Gunawan, Iin Parlina, and Widodo Saputra. "Rancang Bangun Alat Penghapus Papan Tulis Otomatis Berbasis Arduino Uno Menggunakan Sensor Suara." *Jurnal Penelitian Inovatif* 1, no. 1 (September 26, 2021): 11–20. <https://doi.org/10.54082/jupin.3>.
- Faudzy, Bagus Fitra Nur. "Papan Dan Kapur Tulis Sebagai Identitas Visual Karya Lukis

²² Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ* 4, no. 2 (December 31, 2020): 165–68, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

- Ahmad Hadi Mas'ood" 9, no. 4 (2021).
- Haddar, Gamar Al, and Maulana Adam Juliano. "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (October 18, 2021): 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>.
- Javandalasta, P. (2011). "5 Hari Mahir Bikin Film. Jakarta". *Java Pustaka*.
- Lenny Apriliany, Hermiati. "Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter".
- Lusi Purwanti, dkk. (2020). "Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII". *Journal of Biology Education*.
- Mukharomah, Nafi'. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah." *Waniambey : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (August 10, 2021): 12–20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>.
- Nurgesang, Faisal Arif. "Pengembangan Penghapus Papan Tulis Putih Menggunakan Metode TRIZ." *Teknoin* 25, no. 1 (June 24, 2019): 31–44. <https://doi.org/10.20885/teknoin.vol25.iss1.art4>.
- Oleh, Diajukan. "Efektivitas Pemanfaatan Media Lcd Proyektor Pada Pembelajaran Fiqh Di Mtsn 2 Banda Aceh," N.D., 1–76.
- Pusparani, Herlina. "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di SDN Guntur Kota Cirebon." *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (December 14, 2020): 269–79. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Putra, Chandra Anugrah. "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran." *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 2 (August 18, 2017): 1–10. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>.
- Siska Nasfa Ayu Sulastri, Hanifuddin Jamin, Maya Agustina. "Optimalisasi Penggunaan Proyektor Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa". *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 1. No. 1. Juni 2021.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|* 4, no. 2 (December 31, 2020): 163–73. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- — —. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|* 4, no. 2 (December 31, 2020): 163–73. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sutiarso, Sugeng. "Optimalisasi Penggunaan Papan Tulis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," n.d.
- Wulandari, Eka. "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (March 1, 2022): 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>.
<https://my-best.id/137320> (diakses pada sabtu, 17 Juni 2023 pukul 09.45).

<https://www.gramedia.com/best-seller/ukuran-kertas-folio/> (diakses pada sabtu, 17 Juni 2023 pukul 12.07).

<https://www.mbizmarket.co.id/news/perbedaan-kertas-hvs-dan-kertas-folio/> (diakses pada sabtu, 17 Juni 2023 pukul 12.22).

<https://www.gramedia.com/literasi/fitur-power-point-dan-fungsinya/> (diakses pada sabtu, 17 juni pukul 13.25).