

Penggunaan Aplikasi Eksgo Berbantuan Platform Andromo Materi Teks Eksplanasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa

Resti Lukmawati¹⁾

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
Jalan Masjid No. 22. Kauman, Kepanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66117

Agus Hermawan²⁾

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
Jalan Masjid No. 22. Kauman, Kepanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66117

Saptono Hadi³⁾

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
Jalan Masjid No. 22. Kauman, Kepanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66117

Lailiyatus Sa'diyah⁴⁾

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
Jalan Masjid No. 22. Kauman, Kepanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66117

restilukmawati@gmail.com¹⁾, agushermawan8992@gmail.com²⁾,
saptono656@gmail.com³⁾, sadiyahlailiya@gmail.com⁴⁾

Abstract

The purpose of research is: 1) To understand the usage of the Eksgo application in teaching Explanatory Texts; 2) To enhance language skills and comprehension of eighth-grade students using the Eksgo application in teaching Explanatory Texts. The research methodology employed to implement this Indonesian language instructional media is descriptive qualitative method utilizing an applied study or implementation approach, which involves implementing an application for teaching as a student learning support medium. Findings from interviews with teachers and questionnaire completion by students crucially identify a limitation in literacy levels, particularly regarding explanatory text material that requires high focus levels. The use of the Eksgo application aided by the Andromo platform as this instructional media shows significant results in enhancing student learning comprehension, with 28 students participating and a detailed breakdown of the recapitulated data indicating a percentage of 89.3%. Instructional media align with the Lesson Plan fulfilling Learning Objectives (KI), Competency Standards (KD, Model Approaches, and Learning Materials and Sources utilized.

Keywords: Eksgo Application, Explanatory Text Teaching, Language Skills.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: 1) Mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Eksgo pada pembelajaran Teks Eksplanasi; 2) Peningkatan keterampilan berbahasa dan pemahaman peserta didik kelas VIII dengan aplikasi Eksgo pada pembelajaran Teks Eksplanasi. Metodologi penelitian yang digunakan untuk mengimplementasikan media pembelajaran Bahasa Indonesia ini berupa metode deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan studi terapan atau implementasi, yaitu mengimplementasikan aplikasi untuk pembelajaran sebagai media dan alat penunjang pembelajaran peserta didik. Temuan permasalahan dari hasil wawancara pada guru dan pengerjaan angket pada peserta didik secara krusial terkendalanya tingkat literasi terutama pada

materi teks eksplanasi yang termasuk kajian membutuhkan tingkat fokus yang tinggi. Penggunaan aplikasi *Eksgo* berbantuan *platform andromo* sebagai media pembelajaran ini menunjukkan hasil signifikan dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dari 28 peserta didik dengan rincian yang digunakan hasil rekapitulasi data menunjukkan presentase 89.3%. Media pembelajaran mengacu pada RPP yang memenuhi KI, KD, Pendekatan model, Materi dan sumber belajar yang digunakan.

Kata Kunci: Aplikasi *Eksgo*, Pembelajaran Teks Eksplanasi, Keterampilan Berbahasa.

PENDAHULUAN

Urgensi penggunaan teknologi pada fase perkembangan pendidikan di era zaman sekarang, menjadi faktor terpenting dalam memengaruhi bidang kualitas pengetahuan dan peningkatan pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran bahasa, penggunaan aplikasi dan *platform* digital yang diimplementasikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada peserta didik.

Beberapa faktor yang mengakibatkan rendahnya motivasi peserta didik dalam menulis teks eksplanasi, menjadi kendala utama dalam tingkat minat belajar peserta didik pada teks eksplanasi. Beberapa hal lain yang membentuk minat belajar peserta didik rendah yaitu sistem pembelajaran yang masih terpaku pada buku atau modul. Kegiatan belajar didalam kelas akan memengaruhi kondisi belajar peserta didik, jika tidak terdapat hal yang menarik maka akan menjadikan belajar peserta didik terkendala dan tidak ada daya saing dalam interaktif pembelajaran (Rulyasah, 2020). Pada akhirnya, ketidakmampuan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif, kecenderungan untuk berbicara sendiri, dan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru di kelas yang mengakibatkan rendahnya tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar menegaskan pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan minat belajar peserta didik saat ini (Wihartanti, 2022). Kesuksesan pembelajaran juga tercermin dari tingkat partisipasi peserta didik yang tinggi serta respons yang beragam sesuai dengan kemampuan individu peserta didik. Perubahan yang disebabkan oleh teknologi telah memberikan dampak besar pada kehidupan sehari-hari manusia. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik bagi siswa yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Ketidakmampuan dalam mengadopsi pengetahuan teknologi saat ini dapat menyebabkan seseorang dianggap "gagap teknologi" yang pada gilirannya dapat menghambat kemampuan untuk mengakses informasi dan mengikuti perkembangan yang berpotensi memajukan. Pada era masyarakat yang dipenuhi dengan informasi atau masyarakat yang didominasi oleh ilmu pengetahuan, peran informasi menjadi sangat signifikan dan jelas. (Nana dan Surahman, 2019). Keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik juga memerlukan kecerdasan yang sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya. Masing-masing manusia memiliki karakter kecerdasan pada bidang tertentu.



Salah satu bentuk aplikasi digital yang tepat untuk diterapkan adalah *Eksgo*, merupakan sebuah aplikasi berbasis *online* yang dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Penelitian ini bertujuan sebagai perantara perangkat pembelajaran mengenai problemik kemampuan berbahasa pada peserta didik. Faktor tersebut dirancang pada pelearian problemik dengan studi terapan tentang penggunaan aplikasi *Eksgo* berbantuan *platform Andromo* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII. Melalui penggunaan aplikasi ini, diharapkan dalam keterampilan berbahasa peserta didik, khususnya untuk memahami, menganalisis, dan menulis teks eksplanasi, dapat ditingkatkan. Kontribusi dalam peningkatan inovasi media pembelajaran yang efektif di sekolah dan memiliki karakteristik serupa akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan aplikasi *Eksgo* berbantuan *platform Andromo* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pengalaman dan pengetahuan yang akan ditulis peserta didik saling berkesinambungan. Selain itu peristiwa alam ataupun sosial pada lingkungan peserta didik juga menjadi faktor utama agar mudah menuangkan ide pemikiran dalam menulis teks eksplanasi. Peserta didik belum mampu memiliki potensi berfikir logis dan kritis, jika pengetahuan umum yang telah dimiliki peserta didik baik bidang sosial maupun fenomena atau peristiwa alam berkompetensi tinggi.,

Kebutuhan memanfaatkan media pada proses belajar dibidang pendidikan dapat meningkatkan semangat belajar, memotivasi kegiatan belajar, dan memberikan dampak psikologis bagi peserta didik (Febrita dan Ulfah, 2019). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurjanah dan Faznur (2022) dengan mengenai penggunaan Media Quizizz sebagai alat penunjangn pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *Brainstroming* sebagai bentuk alat formulasi keterampilan menulis materi Teks Eksplanasi. Penelitian tersebut dijelaskan tentang bagaimana memperkuat minat belajar terhadap materi teks eksplanasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dibidang keterampilan menulis. Penelitian pembelajaran pada kelas XI tersebut menerapkan metode *brainstorming* dengan menggunakan *Quizizz*.

Latar belakang di atas dapat digunakan sebagai acuan peneliti untuk melakukan penelitian menggunakan media Aplikasi *Eksgo* menjadi sarana yang dapat diterapkan untuk belajar peserta didik lebih kreatif. Maka dari itu peneliti mengkaji sebuah penelitian dengan judul “Penggunaan *Aplikasi Eksgo* Berbantuan *Platform Andromo* Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa (Studi Terapan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP)”.

METODE

Metode penelitian ini deskriptif kualitatif, yang dimaksud dalam kajian implementasi media pembelajaran ini adalah metode deskriptis kualitatif, dimana sebuah teknik yang menguraikan dan mendreskripsikan situasi aktual melalui data yang terkumpul dan diolah untuk memperoleh gambaran yang akurat tentang

situasi sebenarnya (Zakariah et al., 2020). Objek dalam penelitian ini adalah aplikasi *Eksgo* yang dibuat dengan bantuan *platform Andromo*, dengan fokus pada materi teks eksplanasi dan ulasan, serta penilaian peserta didik terhadap aplikasi pembelajaran tersebut. Data dari penelitian ini akan memperlihatkan bagaimana aplikasi pembelajaran yang menggunakan *platform Andromo* digunakan sebagai variasi media pembelajaran untuk materi teks eksplanasi dan ulasan. Selain itu, penelitian ini juga akan mencakup evaluasi dan penilaian peserta didik terhadap aplikasi pembelajaran tersebut. Harapannya, penelitian ini menghasilkan dorongan dan dapat memberikan masukan yang berguna dalam pertimbangan penggunaan aplikasi pembelajaran yang didukung oleh *platform Andromo*.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan studi terapan. Studi terapan atau penelitian terapan dilaksanakan sebagai pendekatan untuk mengatasi problemik praktis dan realitas, serta untuk menerapkan dan mengembangkan akademik yang diperoleh dari penelitian utama pada situasi kehidupan sehari-hari. Tujuan utama dari kajian ini sebagai bentuk dalam menyelesaikan problemik praktis. Pendekatan penelitian terapan juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman ilmiah, memberikan solusi praktis sehingga pemerolehan data penelitian dapat bermanfaat bagi masyarakat (Arsyam dan Tahir, 2021).

Penelitian ini fokus pada penerapan aplikasi *Eksgo* sebagai alat pembelajaran kelas VIII menengah pertama. Metode pemilihan informan menggunakan *sampling purposive*, di mana sumber informasi dipilih berdasarkan pertimbangan khusus dan tujuan sebelum mengimplementasikan kajian penelitian. Informan dipilih berdasarkan kriteria dan persetujuan guru yang mengajar waktu komunikasi mengenai penelitian. *Purposive* diartikan sebagai selektif, maksud, dan tujuan tertentu. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, pengisian kuesioner, dan dokumentasi. Kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data telah disahkan dan disesuaikan oleh peserta didik sesuai dengan situasi yang sebenarnya.

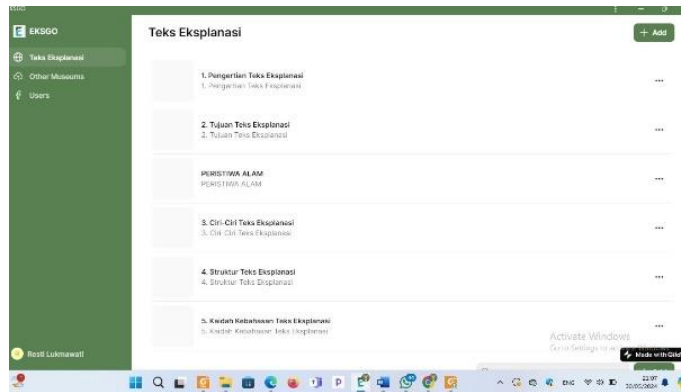
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan penelitian ini sebagai bentuk inovasi pada kontribusi dunia pendidikan serta pemanfaatan media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memperkenalkan pengembangan aplikasi daring yang didukung oleh *platform Andromo*. Langkah - langkah dalam pembuatan media pembelajaran online seperti yang diuraikan oleh Kuswanto melibatkan beberapa prosedur, termasuk analisis dan organisasi materi, perancangan desain, dan implementasi dalam bentuk media pembelajaran berbasis online (Kuswanto dan Radiansah, 2018). Aplikasi pembelajaran yang dibuat dengan bantuan *platform Andromo* ini dinamakan *Eksgo*, yang menggabungkan kata "Eks" sebagai singkatan dari teks eksplanasi dan kata "Go" dalam Bahasa Inggris yang memiliki arti ajakan. Dengan demikian, *Eksgo* memiliki makna sebagai aplikasi online yang mengajak untuk mempelajari teks eksplanasi.



Aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang *user-friendly*, tidak rumit digunakan dan fleksibel kapan pun dan dimanapun asalkan tersedia koneksi internet. Tujuan dari media pembelajaran ini mudah diakses dan dipahami agar peserta didik dapat menggunakan dengan maksimal fitur-fitur yang tersedia. Aplikasi ini bisa didapatkan melalui play store maupun digunakan melalui link *website* pada *google*.

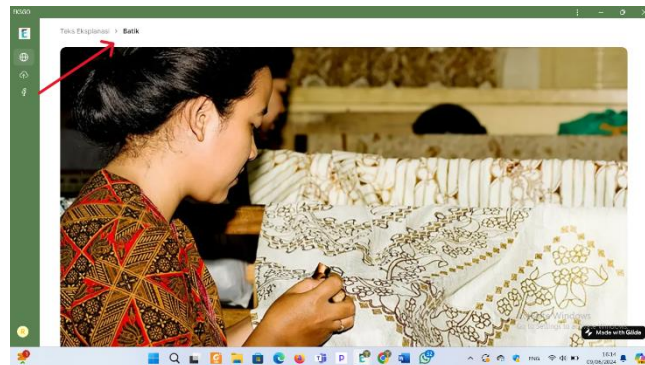


Gambar 1. Tampilan awal atau Halaman Menu

Tampilan awal ini bersifat intuitif, pengguna baik guru atau peserta didik dapat dengan cepat menavigasi melalui aplikasi dan menemukan fungsi yang peserta didik butuhkan tanpa kesulitan. Fitur Tampilan Awal atau Halaman Menu dalam aplikasi *Eksogo* juga dapat disesuaikan sesuai preferensi pengguna atau konteks penggunaan. Pengguna dapat mengatur tata letak atau urutan ikon-ikon tersebut sesuai dengan kebutuhan pada materi Teks Eksplanasi, bahkan memilih untuk menyembunyikan fitur yang jarang digunakan agar tampilan menjadi lebih ringkas dan fokus.

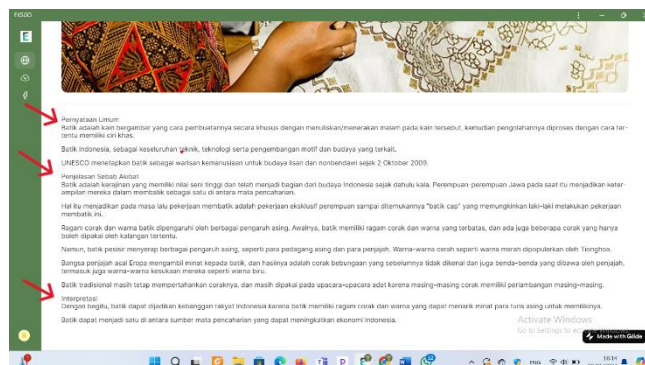


Gambar 2. Fitur Pilihan Topik



Gambar 3. Tayangan Halaman utama Teks berdasarkan topik yang dipilih (batik)

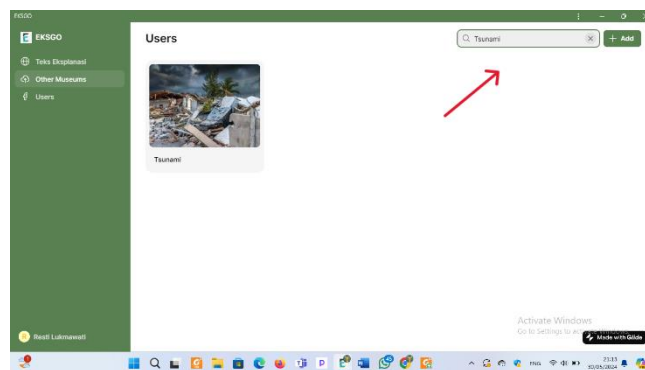
Adanya pilihan topik ini, peserta didik tidak hanya dapat memilih topik yang peserta didik pahami dengan baik atau tertarik, tetapi juga memperluas pengetahuan peserta didik dengan mengeksplorasi berbagai subjek yang berbeda. Setiap topik yang tersedia dalam fitur pilihan topik di aplikasi *Eksgo* disertai dengan deskripsi singkat atau cuplikan informasi yang membantu peserta didik dalam memilih dengan lebih bijak. Topik yang diinginkan mampu memberi gambaran umum dan menjelaskan secara rinci, membantu peserta didik untuk memilih dengan mempertimbangkan minat, pengetahuan sebelumnya, bahkan tantangan yang ingin peserta didik hadapi. Fitur pilihan topik dalam aplikasi *Eksgo* tidak hanya menyediakan akses yang mudah, tetapi juga membantu peserta didik dalam mengambil bacaan pada teks yang lebih terinformasi dan relevan dalam menentukan subjek teks eksplanasi yang akan dikembangkan.



Gambar 4. Deskripsi dan analisis unsur Teks topik batik

Fitur selanjutnya yaitu mencari topik atau memilih topik yang ingin dibuat. Fitur ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menulis peserta didik dengan fokus pada subjek yang diminati atau diperlukan. Misalnya dalam konteks tema batik, peserta didik dapat memilih topik terkait sejarah batik, proses pembuatan batik tradisional, atau bahkan makna simbolik dari motif-motif batik tertentu. Pengguna aplikasi baik guru maupun peserta didik dapat menginterpretasikan karya tulisan secara tidak

langsung pada *platform* ini, tidak hanya itu kepribadian peserta didik akan meningkat jika terlibat dalam proses tersebut seperti halnya mengakses game online pada umumnya. Setiap topik yang tersedia dalam aplikasi disertai dengan rincian yang komprehensif, termasuk pernyataan umum yang memperkenalkan topik secara luas. Misalnya, jika peserta didik memilih topik sejarah batik, fitur tersebut dapat menyediakan ringkasan tentang asal-usul batik, perkembangan seni batik dari masa ke masa, dan peran batik dalam budaya lokal atau nasional. Hal ini membentuk karakter peserta didik memiliki landasan yang kuat untuk memulai penulisan peserta didik, dengan pemahaman yang jelas tentang konteks dan relevansi topik yang akan dipilih.



Gambar 5. Fitur Kreasi Teks

Pengguna disajikan dengan berbagai opsi pencarian peserta didik untuk mencari ide atau teks sesuai keinginan. Fitur pencarian yang canggih bagi pengguna untuk menemukan konten yang relevan dengan cepat dan efisien. Peserta didik atau guru dapat mengetikkan kata kunci atau frase tertentu dan hasil pencarian akan secara instan menampilkan opsi-opsi yang sesuai. Selain itu, gambar tersebut juga menunjukkan bagaimana pengguna dapat menyaring hasil pencarian peserta didik untuk mempersempit jangkauan dan mendapatkan hasil yang lebih spesifik. Berbagai filter yang tersedia, seperti kategori, tanggal, atau popularitas, pengguna memiliki kontrol penuh atas jenis konten yang ingin ditemukan. Peserta Didik dapat menyesuaikan pencarian sesuai dengan preferensi dan kebutuhan peserta didik dan aplikasi ini menjadi alat yang sangat berguna bagi peserta didik yang mencari inspirasi atau informasi tertentu.

Pembahasan

Permasalahan dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan masih menjadi perhatian pada sektor pendidikan saat ini. Salah satu indikasi dari adaptasi baru dalam kurikulum sekolah adalah pengenalan kurikulum merdeka. Upaya beragam telah dilakukan untuk meningkatkan mutu sistem pendidikan, termasuk peningkatan kualitas pendidik, materi pelajaran, serta fasilitas pembelajaran, sistem pembelajaran, penyempurnaan sistem, dan manajemen pendidikan dengan meningkatkan literasi (Puspitasari, 2017). Menurut Ikatan

Guru Indonesia, keterampilan berbahasa juga sangat berkaitan dengan literasi. Salah satu aspek penting untuk mencapai literasi yang baik adalah menguasai empat keterampilan berbahasa (Triana et al., 2023). Biasanya, keterampilan berbahasa diperoleh melalui serangkaian tahap yang dimulai dari mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Siti Sulistyani dan Setyami, 2021). Seperti yang dipaparkan Pradita dan Jayanti (2021), bahwa aspek produktif dan aspek reseptif menjadi dua hal pokok pada kategori keterampilan berbahasa. Selain itu, proses membaca dan mendengarkan adalah aktivitas terpenting dalam aspek reseptif yang melibatkan penyerapan dan penerimaan Bahasa. Keterlibatan keterampilan berbahasa antara bidang satu dan bidang lainnya sangat berhubungan erat.

Aplikasi merupakan bentuk implementasi teknologi pada pendidikan tentunya ikut berkembang, teknologi pendidikan merupakan keseluruhan, proses yang terintegrasi mencakup orang, gagasan, produk, alat dan masukan organisasi untuk menganalisis permasalahan, penilaian, pemanfaatan dan solusi untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut dan dalam semua aspek belajar manusia (Mutia et al, 2024). Selain itu, beberapa kegiatan evaluasi yang menunjang kemampuan peserta didik dan mengukur potensi peserta didik juga harus dipertimbangkan. Karena evaluasi adalah proses penilaian terhadap pertumbuhan peserta didik dalam belajar. Upaya agar pemanfaatan penelitian sebagai bentuk tujuan kajian yang dilakukan oleh peneliti bahwa penelitian terapan tidak dibatasi oleh apapun dan dilandasi oleh pemahaman ilmiah yang dikembangkan (Arsyam dan Tahir, 2021). Maka dari itu, peneliti menggunakan pendekatan studi terapan untuk memberikan solusi praktis dari permasalahan pembelajaran yang ditemui peneliti. Sebagai alat solutif dalam mengatasi problemik dalam situasi praktis, serta berguna dalam mengembangkan dan menerapkan pengetahuan yang disimpulkan dari kajian yang peneliti teliti atas dasar konteks keseharian.

Jika guru memahami betul pembelajaran yang tidak berakibat peserta didik merasa monoton dan jenuh, maka penting bagi guru menciptakan suasana menyenangkan dan situasi baru dalam kelas salah satunya menggunakan media pembelajaran. Guru memegang tanggung jawab besar sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan, namun masih banyak yang belum mengoptimalkan tugasnya. Salah satu kemampuan yang penting adalah penggunaan teknologi media pembelajaran. Guru juga diperlukan menguasai media pembelajaran agar dapat menyampaikan materi dengan baik kepada siswa (Wulandari et al., 2023). Teks eksplanasi, sebagai salah satu jenis teks dengan fungsi sosial menganalisis proses terjadinya suatu hal, memiliki kaidah penulisan yang meliputi penggunaan kalimat pasif, konjungsi sebab akibat, istilah keilmuan, bidang keilmuan, dan konjungsi kronologis (Sari et al., 2020). Kesulitan dalam menulis dipengaruhi oleh dua faktor meliputi dalam diri peserta didik (*internal*) dan faktor luar peserta didik atau lingkungan (*external*). Peneliti mengimplementasikan media pembelajaran Eksgo pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi teks eksplanasi dengan menguji coba kepada guru Bahasa Indonesia dan 28 peserta didik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Eksgo

meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks eksplanasi sebesar 89.3%, dengan mayoritas mendeskripsikan penggunaan aplikasi Eksgo sangat baik.

SIMPULAN

Hasil pengumpulan data dan analisis yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa mayoritas peserta didik (22 peserta didik) mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran teks eksplanasi melalui penggunaan Aplikasi *Eksgo* dengan bantuan *platform Andromo*, data yang diperoleh menghasilkan simpulan bahwa tantangan utama peserta didik dalam memahami teks eksplanasi adalah bacaan yang tidak sedikit dan mendominasi teks. Faktor tersebut berkaitan dengan tingkat kemampuan berbahasa peserta didik pada aktivitas membaca dan menulis. Keterampilan Berbahasa peserta didik dengan Aplikasi *Eksgo*, mayoritas peserta didik (23 peserta didik) menyatakan bahwa aplikasi *Eksgo* berhasil meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik. Meskipun demikian, sebagian besar peserta didik mengakui manfaat aplikasi dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Pemahaman peserta didik dengan Aplikasi *Eksgo*, ada (25 peserta didik) menyatakan bahwa aplikasi *Eksgo* berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks eksplanasi. Pendekatan studi terapan menghasilkan solusi baru mengenai permasalahan dalam inovasi media pembelajaran sekaligus dalam ranah tingkat literasi berbahasa peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Eksgo* secara keseluruhan memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks eksplanasi.

REFERENSI

- Arsyam, M., & Tahir, M. Y. (2021). Ragam jenis penelitian dan perspektif. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 37-47.
- Astuti, S. P. (2020). Analisis Kesalahan Berbahasa Tataran Fonologi dan Morfologi pada Penulisan Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP PGRI 4 Cimahi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 21-30.
- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., & Kamil, N. (2021). Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652-657.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Mutia, C., Faslah, R., & Adha, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Andromo Pada Mata Pelajaran Sarana Prasarana Kelas 11 Mplb Dismkn 8 Jakarta. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 129-137.

- Nana, N., & Surahman, E. (2019, December). Pengembangan inovasi pembelajaran digital menggunakan model blended poe2we di era revolusi industri 4.0. *In Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)* (Vol. 4, pp. 82-90).
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 45-51.
- Pradita, L. E., & Jayanti, R. (2021). *Berbahasa produktif melalui keterampilan berbicara: teori dan aplikasi*. Penerbit NEM.
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia berbasis website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182-188.
- Puspitasari, H. (2017). Standar proses pembelajaran sebagai sistem penjaminan mutu internal di sekolah. *Muslim heritage*, 2(2), 339-368.
- Rulyansah A., Wardana, L. A. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1-9
- Sari, E. P., Trianto, A., & Utomo, P. (2020). Kesulitan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas Viismpnegeri 14 Kota Bengkulu. *Jurnal ilmiah KORPUS*, 4(3), 292-302.
- Triana, J., Sismulyasih, N., Putri, A. K., & Ayuningsih, M. T. (2023). Inovasi Media Raih Sukses Mengajar. *Cahaya Ghani Recovery*.
- Wihartanti, A. R. (2022). Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar pada blended learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367-377.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R N D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.