



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 16937-16947

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Inovasi Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Padang Pariaman

Nurhasnah^{1✉}, Syafruddin Nurdin², Muhammad Kosim³,
Hamzah Irfanda⁴

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Email: nurhasnah220324@gmail.com[✉]

Abstrak

Penerapan media dalam pembelajaran belumlah menjadi suatu hal yang lumrah bagi guru, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam pembelajaran, padahal fasilitas yang disediakan lembaga pendidikan sudah memadai untuk penerapan media dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*Field research*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat inovasi pemanfaatan media dalam pembelajaran di MAN 1 Padang Pariaman, yang dibatasi pada tiga hal yakni jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, cara guru menyiapkan media yang digunakan, serta dampak dari penggunaan media dalam pembelajaran. Pembelajaran di MAN 1 Padang Pariaman dilaksanakan dengan berbantuan media dalam pembelajaran, berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru di MAN 1 Padang Pariaman melalui angket terbuka serta observasi yang telah dilakukan di lapangan ditemukan bahwa media yang diterapkan dalam pembelajaran meliputi buku LKS, power point, video, quiziz, gambar, dan madrasah blended. Pengadaan media pembelajaran dilakukan dengan mencari referensi dari buku paket dan google cendikia, mencari video di youtube terkait engan materi yang dipelajari, serta ada juga guru yang merancang dan membuat medianya sendiri di rumah. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa, dapat membrikan motivasi belajar yang lebih baik, serta membantu guru dalam penyampaian materi di ruang kelas.

Kata Kunci: *Inovasi, Media Pembelajaran*

Abstrak

Penerapan media dalam pembelajaran belumlah menjadi suatu hal yang lumrah bagi guru, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam pembelajaran, padahal fasilitas yang disediakan lembaga pendidikan sudah memadai untuk penerapan media dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*Field research*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat inovasi pemanfaatan media dalam pembelajaran di MAN 1 Padang Pariaman, yang dibatasi pada tiga hal yakni jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, cara guru menyiapkan media yang digunakan, serta dampak dari penggunaan media dalam pembelajaran. Pembelajaran di MAN 1 Padang Pariaman dilaksanakan dengan berbantuan media dalam pembelajaran, berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru di MAN 1 Padang Pariaman melalui angket terbuka serta observasi yang telah dilakukan di lapangan ditemukan bahwa media yang diterapkan dalam pembelajaran meliputi buku LKS, power point, video, quiz, gambar, dan madrasah blended. Pengadaan media pembelajaran dilakukan dengan mencari referensi dari buku paket dan google cendikia, mencari video di youtube terkait dengan materi yang dipelajari, serta ada juga guru yang merancang dan membuat medianya sendiri di rumah. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa, dapat membrikan motivasi belajar yang lebih baik, serta membantu guru dalam penyampaian materi di ruang kelas.

Kata Kunci: *Inovasi, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Web pintar kemenag (RI, 2024), lembaga Guru Juara (Juara, 2024), Ruang Temu Guru (Guru, 2024) merupakan platform yang telah disediakan untuk pelatihan secara online, terkhusus untuk guru. Dalam rangka pengembangan kompetensi guru. Salah satunya kompetensi professional guru dalam mengajar. Meskipun demikian telah banyak fasilitas yang tersedia untuk guru belajar namun pada kenyataannya di lapangan banyak guru yang belum dapat menggunakan media dalam pembelajaran. Padahal dengan penggunaan media dapat memudahkan guru dan membantu siswa dalam mncapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sasonohardjo sebagaimana yang dikutip oleh (Kristanto, 2016) Daya serap pancaindera manusia berbeda-beda. Masing-masing pancaindera manusia memiliki karakteristik tersendiri dalam daya serap pembelajaran. Proses pembelajaran seseorang, dengan menggunakan indera penglihatan mencapai 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5%, dan penciuman 1%. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa penyampaian materi dalam lebih banyak memanfaatkan indera penglihatan akan memperoleh hasil yang lebih tinggi. Apabila digabungkan antara pemanfaatan indera penglihatan dan indera pendengaran maka hasilnya akan lebih maksimal. Sejalan dengan hasil penelitian

bahwasanya Penggunaan media pembelajaranpun membantu peserta didik untuk menyerap materi sama dengan yang lainnya sehingga menimbulkan persepsi yang sama antar siswa yang satu dengan yang lainnya dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih maksimal (Audie, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat inovasi pemanfaatan media dalam pembelajaran di MAN 1 Padang Pariaman, yang dibatasi pada tiga hal yakni jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, cara guru menyiapkan media yang digunakan, serta dampak dari penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan memahami tiga aspek tersebut, diharapkan dapat ditemukan media yang efektif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga kualitas pendidikan tetap terjaga dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran khususnya dalam pengimplementasian media dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*Field research*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khususnya yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode alamiah.(Kuntjojo, 2009)

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan kuesioner atau wawancara dalam mengumpulkan data, maka sumber data tersebut adalah responden, yaitu orang yang merespon atau yang menjawab pertanyaan peneliti.(Arikunto, 1991) Adapun analisis datanya menggunakan kondensasi data, penyajian data dan penggambaran dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu langkah yang perlu dilakukan adalah mengurangi atau bahkan menghilangkan dominasi metode penyampaian

pelajaran yang bersifat verbalistik dengan memanfaatkan media pembelajaran (Kristanto, 2016).

Konsep media pembelajaran harus mencakup dua unsur, yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang disampaikan melalui media tersebut, sedangkan perangkat keras adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan tersebut (Pagarra et al., 2022). Sebagai contoh, sebuah model tubuh manusia dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran jika model tersebut mengandung informasi atau pesan yang dapat dipelajari oleh siswa. Jika model tersebut tidak mengandung informasi, maka ia hanya berfungsi sebagai alat peraga. Oleh karena itu, penting untuk membedakan antara media pembelajaran, alat peraga, dan alat bantu pembelajaran.

Klasifikasi media menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) Mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu (Kristanto, 2016):

1. Media berbasis manusia: Guru, instruktur, tutor, permainan peran, dan kegiatan kelompok.
2. Media berbasis cetak: Buku, panduan, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
3. Media berbasis visual: Buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide.
4. Media berbasis audio-visual: Video, film, program slide-tape, dan televisi.
5. Media berbasis komputer: Pengajaran berbantuan komputer, video interaktif, dan hypertext.

Pembelajaran di MAN 1 Padang Pariaman dilaksanakan dengan berbantuan media dalam pembelajaran, berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru di MAN 1 Padang Pariaman melalui angket terbuka (Gustian, 2024; Hasnida, 2024; Hidayati, 2024; Irdawati, 2024; Monica, 2024; Mulyawati, 2024; Sani, 2024; Syahendro, 2024; Yuhandi, 2024) serta observasi (Observasi, 2024) yang telah dilakukan di lapangan ditemukan bahwa media yang diterapkan dalam pembelajaran meliputi buku LKS, power point, video, quiziz, gambar, dan madrasah blendid.

1. LKS

LKS merupakan lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Lembar kegiatan ini biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. Menurut Agustina LKS adalah "lembaran petunjuk bagi siswa untuk melakukan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran, serta daftar tugas dan tempat mencatat hasil pengamatan (Astuti & Sari, 2017). LKS merupakan

gangguan wajib setiap siswa di MAN 1 Padang Pariaman, yang terdiri dari satu mata pelajaran satu LKS. Di dalam LKS membuat materi-materi pokok, soal-soal latihan, remedia, dan pengayaan.

2. Power point

Aplikasi Power Point sebagai salah satu media presentasi pada dasarnya merupakan suatu kegiatan berbicara di depan umum yang dilakukan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi, memperkenalkan produk, memberi motivasi, atau memberikan gagasan kepada para audiens agar target yang diharapkan dapat tercapai dengan baik (Hendra et al., 2023). Power poin biasanya digunakan oleh guru di MAN 1 Padang Pariaman untuk menyampaikan materi, sebagai ganti penggunaan papan tulis dan spidol, dikarenakan sebagian lokal sudah dilengkapi dengan infocus.

3. Video

Video adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Kristanto, 2016). Video digunakan jika pembelajaran berupa kisah-kisah dan praktek pembuatan video, yang ditayangkan dan ditonton bersama-sama di dala kelas.

4. Quiziz

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 (Pusparani, 2020). Quiziz digunakan untuk melakukan kuis dalam pembelajaran dengan soal yang sudah disiapkan oleh guru yang bersangkutan yang dapat di akses oleh siswa pada hpnya masing-masing.

5. Gambar

Media gambar adalah salah satu media yang tidak diproyeksikan. Media ini dapat dirancang oleh guru sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penggunaan media gambar lebih efektif apabila gambar disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna, dan latar belakang yang perlu untuk penafsiran (Amir, 2016). Media gambar digunakan dalam pembelajaran, misalnya dalam pembelajaran biologi yang menjelaskan tentang struktur tubuh manusia maka media gambarlah yang digunakan.

6. Madrasah blended learning

Merupakan sebuah aplikasi blended yang digunakan MAN 1 Padang Pariaman. Aplikasi ini berbentuk web, yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan ujian, evaluasi formatif dan sumatif, mengambil absensi, bahkan untuk mengirim materi pembelajaran.

Pengadaan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa tolak ukur media pembelajaran, yaitu (Alti et al., 2022):

1. Cocok dengan maksud yang ingin dicapai: Menentukan media sesuai dengan maksud instruksional yang telah ditetapkan berdasarkan komponen psikologis, emotif, dan psikomotor.
2. Ketepatan (Validitas): Media harus benar dan akurat agar dapat mengakomodasi konten pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai gejala, konsep, teori, maupun abstraksi.
3. Sensibilitas, fleksibilitas, dan durabilitas: Waktu, kemampuan, dan kapasitas terkadang menjadi penghalang dalam tahap perancangan media tertentu. Namun, media yang membutuhkan waktu produksi terlalu lama tidak bisa dipastikan sebagai media yang terbaik.
4. Guru harus terampil menggunakan media dalam aktivitas belajar mengajar.
5. Mutu dan kualitas dalam perancangan media pembelajaran.
6. Penggunaan media harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik: Media harus dapat mengakomodasi pemahaman dan tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Tahap persiapan adalah langkah pertama sebelum memulai pembelajaran menggunakan media. Pada tahap ini, seorang guru perlu menjalankan beberapa langkah sebagai pengguna media, termasuk:
 1. Menyusun RPP merupakan langkah dasar yang harus dilakukan seorang guru, karena RPP berperan sebagai panduan yang menjelaskan semua kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Di dalam RPP ini juga ditetapkan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, serta media pembelajaran yang akan digunakan, sehingga RPP menjadi acuan dalam menentukan jenis media yang tepat untuk digunakan.
 2. Memahami tujuan pembelajaran adalah esensial, karena tujuan tersebut merupakan target yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru perlu mempelajari tujuan pembelajaran dengan baik sebelum memutuskan media apa yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.
 3. Mempersiapkan materi pembelajaran adalah tahap di mana seorang guru menyiapkan isi yang akan diajarkan kepada siswa. Guru perlu memilih media yang sesuai dengan

materi yang akan disampaikan, karena penggunaan media yang tidak tepat dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

4. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai kriteria, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan materi, ketersediaan dan kemudahan dalam menggunakan atau membuat media tersebut, kemampuan guru dalam mengoperasikan media, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan dan waktu yang tersedia bagi siswa. Guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip dalam pemilihan media, termasuk kejelasan tujuan pemilihan, pemahaman karakteristik media, dan alternatif pilihan media sebagai perbandingan.
5. Berlatih menggunakan media penting dilakukan oleh guru, terutama jika mereka baru pertama kali menggunakan media tersebut. Praktik ini bertujuan untuk menghindari kesalahan atau kegagalan dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga kesiapan dan keahlian dalam menggunakan media akan berdampak pada kepercayaan diri guru dan kualitas hasil pembelajaran.
6. Persiapan dan pengaturan media sebelum digunakan sangat penting untuk memastikan bahwa media tersebut siap dan dalam kondisi baik saat digunakan dalam pembelajaran.
7. Memastikan kecocokan tempat mengajar juga merupakan bagian dari tahap persiapan, di mana guru harus memastikan bahwa lingkungan tempat pembelajaran mendukung penggunaan media yang akan digunakan (Anwar et al., 2022).

MAN 1 Padang Pariaman, guru menggunakan media dalam pembelajarannya, media yang digunakan disiapkan sebelum hari pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan hasil wawancara melalui angket yang disebarakan kepada para guru. Dalam menyiapkan media pembelajaran guru memiliki cara yang berbeda-beda. Diantaranya: ada yang mencari referensi dari buku paket dan google cendikia (Hidayati, 2024), mencari video di youtube terkait engan materi yang dipelajari (Mulyawati, 2024), serta ada juga guru yang merancang dan membuat medianya sendiri di rumah (Hasnida, 2024; Monica, 2024). Pada dasarnya guru-guru menyiapkan media yang dibutuhkan, dan dipersiapkan sesuai dengan kemampuan guru masing-masing.

Dampak Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Berikut adalah beberapa keuntungan praktis dari penerapan media pembelajaran dalam proses mengajar dan belajar (Pagarra et al., 2022):

1. Penggunaan media pembelajaran dapat menyampaikan pesan dan informasi dengan lebih jelas, yang dapat meningkatkan efisiensi dan hasil pembelajaran.

2. Media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan perhatian siswa dan mengarahkannya pada motivasi belajar yang lebih tinggi, serta memfasilitasi interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi batasan-batasan seperti keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman yang seragam tentang lingkungan mereka dan dapat memfasilitasi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Suwarna, dkk (2006:128-129) mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus sebagai berikut:

1. Penyampaian Materi Pembelajaran Dapat Diseragamkan melalui penggunaan media, mengurangi variasi interpretasi yang mungkin dimiliki oleh guru terhadap suatu topik. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi disampaikan secara konsisten.
2. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik karena media mampu menggabungkan elemen audio dan visual dalam penyampaian informasi. Ini membantu menjelaskan prinsip-prinsip, konsep, proses, dan prosedur yang bersifat abstrak dengan lebih jelas dan lengkap.
3. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif dengan penggunaan media yang dipilih dan dirancang secara tepat. Media ini dapat mendorong komunikasi dua arah antara guru dan siswa, menggantikan model penyampaian "satu arah" yang lebih tradisional.
4. Jumlah Waktu Belajar-Mengajar Dapat Dikurangi dengan efektifitas penggunaan media pembelajaran. Hal ini membantu mengoptimalkan waktu yang terbatas untuk menjelaskan materi ajar dengan lebih efisien.
5. Kualitas Belajar Siswa Dapat Ditingkatkan melalui penggunaan media, yang tidak hanya meningkatkan efisiensi proses pembelajaran tetapi juga membantu siswa memahami dan menyerap materi ajar secara lebih mendalam.
6. Proses Pembelajaran Dapat Terjadi Di manapun dan Kapanpun dengan media pendidikan yang dapat mengatasi batasan indera, ruang, dan waktu. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel tanpa bergantung pada keterbatasan kehadiran guru.
7. Sikap Positif Siswa Terhadap Proses Belajar Dapat Ditingkatkan dengan penyampaian pesan dan informasi yang lebih jelas melalui media, yang membantu memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran.
8. Peran Guru Dapat Berubah Ke Arah Yang Lebih Positif dan Produktif dengan pemanfaatan media pembelajaran. Guru dapat lebih fokus pada aspek seperti motivasi

siswa, penyampaian informasi, bimbingan, dan instruksi yang aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. (Gunawan & Ritonga, 2019).

Penggunaan media pembelajaran juga memiliki dampak setelah diterapkannya dalam proses pembelajaran di MAN 1 Padang Pariaman, diantara dampak yang ditimbulkan dari penerapan media pembelajaran adalah:

1. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Yuhandi, 2024).
2. Guru lebih percaya diri menyampaikan pelajaran
3. Siswa memberikan perhatian yang lebih dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran (Hidayati, 2024).
4. Siswa mampu menerapkan dilingkungan masyarakat, seperti pada mata pelajaran sosiologi (Syahendro, 2024).
5. Membuat siswa lebih aktif (Sani, 2024).
6. Meningkatkan motivasi belajar siswa (Mulyawati, 2024).

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa, dapat membrikan motivasi belajar yang lebih baik, serta membantu guru dalam penyampaian materi di ruang kelas.

SIMPULAN

Pembelajaran di MAN 1 Padang Pariaman dilaksanakan dengan berbantuan media dalam pembelajaran, berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru di MAN 1 Padang Pariaman melalui angket terbuka serta observasi yang telah dilakukan di lapangan ditemukan bahwa media yang diterapkan dalam pembelajaran meliputi buku LKS, power point, video, quiziz, gambar, dan madrasah blended. Pengadaan media pembelajaran dilakukan dengan mencari referensi dari buku paket dan google cendikia, mencari video di youtube terkait engan materi yang dipelajari, serta ada juga guru yang merancang dan membuat medianya sendiri di rumah. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa, dapat membrikan motivasi belajar yang lebih baik, serta membantu guru dalam penyampaian materi di ruang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Global Eksekutif Teknologi.
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 17–32. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v1i1.3259>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Dwi, T., Raharjo, Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. In *Tohar Media*. Tohar Media.
- Arikunto, S. (1991). *Metodologi Penelitian*. Rineka Cipta.
- Astuti, A., & Sari, N. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X Sma. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 13–24. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.16>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Fakultas Ilmu Yarniyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Guru, R. T. (2024). *Pendidikan*. @ruangtemuguru. <https://www.instagram.com/ruangtemuguru?igsh=MWE0OXpvdM3dm9meA==>
- Gustian, Y. (2024). *Angket Terbuka Penerapan Media Dalam Pembelajaran*. MAN 1 Padang Pariaman.
- Hasnida, Y. (2024). *Angket Terbuka Penerapan Media Dalam Pembelajaran*. MAN 1 Padang Pariaman.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakarsa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hidayati, H. (2024). *Angket Terbuka Penerapan Media Dalam Pembelajaran*. MAN 1 Padang Pariaman.
- Irdawati. (2024). *Angket Terbuka Penerapan Media Dalam Pembelajaran*. MAN 1 Padang Pariaman.
- Juara, G. (2024). *Diklat dabn Seminar Nasional*. @gurujuara.Official. <https://www.instagram.com/gurujuara.official?igsh=a3FnaXpvczAwNjdn>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*.
- Monica, F. (2024). *Angket Terbuka Penerapan Media Dalam Pembelajaran*. MAN 1 Padang

Pariaman.

Mulyawati, H. (2024). *Angket Terbuka Penerapan Media Dalam Pembelajaran*. MAN 1 Padang Pariaman.

Observasi. (2024). *Penerapan Media Dalam Pembelajaran Di Dalam Kelas*.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>

RI, K. A. (2024). *Pintar Kemenag*. <https://Pintar.Kemenag.Go.Id/>. <https://pintar.kemenag.go.id/>

Sani, R. M. (2024). *Angket Terbuka Penerapan Media Dalam Pembelajaran*. MAN 1 Padang Pariaman.

Syahendro. (2024). *Angket Terbuka Penerapan Media Dalam Pembelajaran*. MAN 1 Padang Pariaman.

Yuhandi, D. (2024). *Angket Terbuka Penerapan Media Dalam Pembelajaran*. MAN 1 Padang Pariaman.