
PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA KELAS VI

Mila Roysa¹, Ristiyani²

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

mila.roysa@umk.ac.id¹, ristiyani@umk.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to improve students' listening skills by using animated video media at SD V Mejobo Kudus. The subjects in the study were 10 students in class VI for the 2017/2018 school year. Classroom Action Research was conducted in two cycles and 4 meetings. Data for this study were obtained from locations and events, participants, and documents. Data collection was carried out through observation, interviews, tests and questionnaires. The data validation technique uses expert judgment, namely according to validation experts or experts in the field of Indonesian. Data were analyzed using descriptive comparative and statistical or quantitative analysis techniques. As a result, it was found that learning outcomes using animated videos obtained 70% completeness and 30% did not complete in cycle I. In cycle II it was explained that as many as 90% of students completed and 10% did not complete under the KKM. From the data it is explained that the increase from cycle I and cycle II is 20%. The use of animated video media is very effective in improving students' listening learning.

Keywords: *animated video media, listening ability*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan media video animasi di SD V Mejobo Kudus. Subjek pada penelitian adalah siswa kelas VI tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 10 siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus dan 4 kali pertemuan. Data untuk penelitian ini diperoleh dari lokasi dan peristiwa, partisipan, dan dokumen. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes dan angket. Teknik validasi data menggunakan expert judgment yaitu menurut validasi pakar atau ahli dalam bidang Bahasa Indonesia. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif dan statistik atau kuantitatif. Hasilnya, ditemukan bahwa capaian pembelajaran menggunakan video animasi memperoleh ketuntasan sebesar 70% dan 30 tidak tuntas pada siklus I. Pada siklus II menjelaskan bahwa sebanyak 90% siswa tuntas dan 10% tidak tuntas dibawah KKM. Dari data menjelaskan bahwa peningkatan dari siklus I dan Siklus II sebesar 20%. Penggunaan media video animasi sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran menyimak siswa.

Keywords: *media video animasi, kemampuan menyimak*

Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merujuk pada kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa secara efektif. Keterampilan berbahasa tersebut mencakup empat aspek, yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu kemampuan berbahasa yang perlu diutamakan dalam pembelajaran adalah kemampuan menyimak. Kemampuan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam menguasai dan mengolah data yang disampaikan melalui bahasa lisan (Tarigan, 2017). Kemampuan ini penting dalam berinteraksi berkaitan dengan komunikasi dan belajar, karena dengan kemampuan menyimak yang baik seseorang dapat menguasai pesan yang disampaikan oleh pembicara atau guru dengan lebih efektif. Sejalan dengan pendapat tersebut, keahlian menguasai kosakata serta tata bahasa yang dimulai dari bawah adalah keahlian dalam menyimak (Anwar, 2017). Berdasarkan persepsi tersebut menjelaskan bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan berbahasa yang

wajib dikenalkan oleh siswa sebagai kemampuan utama dalam berbahasa. Menurut Wilson (2019) menjelaskan kemampuan menyimak penting untuk diajarkan di sekolah memiliki keutamaan seperti (1) meningkatkan kemampuan berkomunikasi; (2) meningkatkan prestasi akademik; (3) meningkatkan kualitas pembelajaran; (4) meningkatkan kemampuan memahami materi; dan (5) meningkatkan kemampuan problem solving. Namun, pada realitanya pengembangan kemampuan menyimak belum diterapkan dengan baik. Masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam menyimak. Adanya permasalahan tersebut dikarenakan siswa kerap kali lebih difokuskan pada keahlian membaca ataupun menulis dibanding keahlian menyimak. Perihal ini bisa menyebabkan siswa kurang terlatih dalam meningkatkan keahlian menyimak mereka. Pembiasaan-pembiasaan dalam meningkatkan kemampuan menyimak wajib dilakukan oleh guru di sekolah. Hal ini tentu akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar dan menerima materi dengan baik di sekolah. Dorongan dari sekolah dan guru perlu dilakukan dengan beberapa cara agar siswa mampu mengembangkan keahliannya dalam kemampuan menyimak sehingga, mampu melatih kemampuan siswa agar bisa berkembang dengan baik.

Pengembangan dalam pembelajaran menyimak harus diterapkan oleh guru dengan baik melalui beberapa penggunaan media dan sarana pembelajaran yang baik dengan demikian kemampuan menyimak siswa mampu terasah secara optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 6 September 2017 di SD V Mejobo permasalahan kemampuan menyimak rendah disebabkan oleh kurangnya guru dalam memilah materi dalam muatan dan hanya mengacu pada modul pembelajaran yang wajib dipelajari siswa di sekolah saja yaitu penggunaan LKS dalam waktu yang terbatas serta, belum pernah menggunakan modul sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam melatih kemampuan menyimak siswa. Berbagai permasalahan tersebut tentu akan menimbulkan dampak bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan menyimak pada saat pembelajaran. Dampak yang timbulkan meliputi beberapa hal seperti (1) kesulitan dalam memahami materi pembelajaran; (2) kesulitan dalam memecahkan masalah; (3) kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi; dan (4) semakin menurunnya prestasi akademik (Gagne dan Smith, 2010). Dengan demikian, menjelaskan bahwa perlunya guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih mengembangkan kemampuan menyimak siswa dengan menerapkan media dan penggunaan sarana dan prasarana yang menunjang. Putra menjelaskan media pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan dalam proses belajar mengajar meliputi (1) meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa; (2) meningkatkan pemahaman dan retensi materi; (3) memfasilitasi pengembangan keterampilan siswa; (4) memperkaya pengalaman belajar siswa; dan (5) meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Putra, 2019). Berdasarkan persepsi tersebut, menjelaskan bahwa perlu adanya penerapan media pembelajaran yang sesuai dalam mengembangkan kemampuan menyimak siswa. Menurut Daryanto dan Purnomo mengemukakan bahwa, untuk melatih kemampuan menyimak siswa diperlukan beberapa penerapan media dalam kegiatan belajar mengajar seperti penggunaan media video dan audio, presentasi slide, game edukasi, dan animasi (Daryanto dan Purnomo, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, penerapan media video dan audio yang digabungkan mejadi video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran kemampuan menyimak dengan baik dan efektif. Didukung pendapat dari Gunawan dan Purwanto yang menjelaskan bahwa manfaat penerapan media video animasi dalam melatih kemampuan menyimak siswa adalah (1) meningkatkan daya tarik dan minat siswa dalam pembelajaran; (2) memudahkan dalam memahami materi yang bersifat kongkret ke abstrak; (3) mempercepat pemahaman siswa dalam menerima materi; dan (4) meningkatkan keterampilan visualisasi siswa (Gunawan dan Purwanto, 2019).

Media video animasi merupakan suatu jenis media yang menggunakan teknologi animasi berupa kartun yang memvisualisasikan konsep materi dalam pembelajaran yang dituangkan dalam cerita. Menurut Sugiyono media video animasi merupakan media pembelajaran yang memvisualisasikan konsep secara detail dan kelas dalam memudahkan siswa mehamami materi pembelajaran (Tarigan dan Saefulloh, 2019). Penggunaan media video animasi juga sangat efektif dalam malatih kemampuan

menyimak siswa. Sejalan dengan persepsi tersebut, proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi memudahkan siswa dalam memahami konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami (Arikunto, 2013). Namun, penggunaan media video animasi juga memiliki beberapa factor yang perlu diperhatikan berkaitan dengan kualitas animasi, durasi video, dan konten video yang dijelaskan. Sejalan dengan penelitian revalan yang menjelaskan bahwa media animasi memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak secara signifikan dan melatih konsentrasi siswa agar lebih focus dalam pembelajaran dijelaskan oleh, Amin (2019). Mereka menjelaskan bahwa kemampuan menyimak efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Metode Penelitian

Kualifikasi riset ini merupakan riset aksi kelas (PTK). Subjek riset merupakan siswa kelas IV SD V Mejobo Tahun Pelajaran 2017/2018 berjumlah 10 sebaliknya objek riset merupakan pendidikan keahlian menyajikan laporan tentang penerapan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menyimak Bahasa Indonesia dalam penelitian ialah mengangkut masalah- masalah aktual yang dirasakan oleh guru di lapangan. Prosedur penerapan riset aksi kelas ialah (1) planning; (2) action; (3) observation; dan (4) reflektion. Siklus dalam riset ini dicoba secara kesekian serta berkepanjangan ialah terus menjadi lama proses pendidikan, hingga terus menjadi bertambah pula hasil belajar yang diperoleh siswa dalam tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Metode pengumpulan informasi pada riset ini lewat uji, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen pada riset ini terdiri dari uji tes serta non uji. Metode analisis informasi memakai analisis deskriptif komparatif dan analisis kuantitatif hasil uji menyimak antarsiklus dengan penanda kerja yang sudah diresmikan. Penanda yang mau dicapai dalam riset ini merupakan meningkatnya mutu proses serta hasil kemampuan menyimak siswa melalui penerapan media video animasi.

Hasil dan Pembahasan

Bersumber pada hasil nilai siklus I menarangkan bahwa nilai paling tinggi sebesar 90 serta terendah 60. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 720 dengan rata- rata skor 72 serta presentase ketuntasan klasikal sebesar 70% dengan kriteria besar. Lebih jelasnya analisis menimpa klasifikasi ketuntasan belajar siklus I selaku berikut:

Tabel 1 Nilai Kemampuan Menyimak Siklus I

Nilai Interval	F	Persentase	Kriteria
20-33	0	0%	Sangat Rendah
34-47	1	10%	Sangat Rendah
48-61	1	10%	Sangat Rendah
62-75	4	40%	Sedang
76-90	4	40%	Sedang
Jumlah	10	100%	

Dari Tabel 4.7 dapat dilihat bahwa dari maksimal 10 siswa, 1 siswa mencapai skor interval antara 34 dan 47 dengan tingkat ketuntasan keseluruhan 10. Untuk kriteria sangat rendah, nilai interval 48-61 memiliki frekuensi sebesar 1 dan persentase ketuntasan sebesar 10% untuk kategori sangat rendah. Nilai interval 62-75 memiliki frekuensi 4 dan persentase ketuntasan 40%. Kategori sedang dengan skor antara 76 dan 90. Frekuensinya adalah 4 dan persentase kategori sedang adalah 40%. Penyelesaian pada siklus I memperhitungkan perlunya perhatian untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng kelas VI SD V Mejobo gangguan pendengaran disebabkan kurangnya konsentrasi pada kegiatan

menyimak, dan masih ada siswa yang acuh terhadap pembelajaran di kelas. Pada siklus I, wawasan siswa tentang bacaan sastra mulai tumbuh dan mereka mulai memahami isi cerita yang ditayangkan oleh guru. Berdasarkan hasil data, kekurangan dan kelemahan yang muncul pada siklus I hendaknya ditingkatkan pada siklus berikutnya agar dapat diminimalisir pada siklus II. Sependapat dengan hal tersebut, Fajrin menjelaskan bahwa (1) kumpulan bacaan sastra yang tepat dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa, khususnya berkenaan dengan pemahaman makna dan nilai yang terkandung dalam karya sastra; (2) membaca karya sastra secara teratur membantu siswa meningkatkan keterampilan bahasa dan mengembangkan imajinasi kreatif mereka; (3) membaca karya sastra atau memiliki koleksi karya sastra yang terbatas, bisa jadi pendengarannya juga kurang baik sehingga, mungkin mengalami kesulitan memahami makna dan nilai yang terkandung dalam karya sastra dan mungkin tidak terbiasa mengolah informasi yang kompleks dan abstrak (Fajrin, 2019). Untuk mengatasi permasalahan yang ada dan meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menggunakan beberapa alternatif narasi yang berbeda pada Siklus I, namun tetap menggunakan media yang sama yaitu video animasi. Digunakan. Deskripsi pendataan siklus I Kelas VI di SD N V Mejobo. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang peneliti gunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian pada siklus lanjutan.

Siklus II digambarkan memiliki skor maksimal 90 dan skor minimal 65. Total skor yang diperoleh adalah 1495 dengan skor rata-rata 149,5 dan persentase ketuntasan klasikal 80, standar yang sangat tinggi. Berikut ini adalah analisis lebih rinci tentang klasifikasi ketuntasan belajar siklus II.

Tabel 2 Nilai Kemampuan Menyimak Siklus II

Nilai Interval	F	Persentase	Kriteria
20-33	0	0%	Sangat Rendah
34-47	0	0%	Sangat Rendah
48-61	0	0%	Sangat Rendah
62-75	3	30%	Rendah
76-90	7	70%	Tinggi
Jumlah	10	100%	

Dari tabel di atas, maksimal 10 siswa 2 siswa mencapai skor interval 62-75 dengan tingkat penyelesaian keseluruhan 30 - n baseline rendah, skor interval 76-90 dan frekuensi 7 Saya mengerti. Kesempurnaan 70% dalam kategori tinggi. Selain itu, Ketuntasan Pembelajaran Klasik Siklus II maksimal 8 siswa menyelesaikan KKM-nya dan 2 siswa tidak tuntas. Tahap akhir dari siklus penyelidikan tindakan kelas adalah tahap refleksi. Refleksi merupakan kelanjutan dari Siklus I dan bertujuan untuk menemukan hambatan belajar pada Siklus II. Remediasi cacat Siklus I diminimalkan dalam siklus berikutnya dari Siklus II. Berbagai kendala yang dialami pada Siklus I hilang pada Siklus II. Hal ini terlihat pada pelaksanaan proses pembelajaran yang menghilangkan beberapa permasalahan yang ditemui pada Siklus I. Siklus II tidak banyak permasalahan yang sering ditemui pada proses pembelajaran Siklus I meliputi (1) Beberapa siswa masih kesulitan menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama; (2) Rendahnya kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat hanya dibuktikan dengan persentase siswa yang berani mengacungkan jari untuk berpendapat tanpa diminta; (3) Minat belajar siswa rendah, masih banyak siswa yang bertanya-tanya tentang tugas yang harus dikerjakan; dan (4) Masih ada siswa yang tidak berkonsentrasi pada kegiatan menyimak. Semua masalah ini akan hilang dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa terbiasa belajar sesuai dengan alur pembelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga penyesuaian lebih cepat terjadi. Menurut Mayer,

penerapan media video animasi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa dengan memperhatikan beberapa hal meliputi (1) pemilihan materi cerita yang tepat; (2) durasi penggunaan video; (3) kualitas video yang baik; (4) penggunaan bahasa yang mudah dipahami (Mayer, 2005). Selain itu, soal-soal yang terdapat dalam materi keterampilan menyimak menentukan unsur-unsur dongeng pada siklus I sudah dapat teratasi dengan baik (1) Siswa dapat dengan berani bercerita di depan kelas tanpa takut salah; (2) Konsentrasi siswa meningkat, lebih sedikit siswa yang bercanda atau mengabaikan satu sama lain selama kegiatan menyimak, dan semua siswa mengerjakan tugas kelompok dengan baik; dan (3) siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis alur yang terlibat dalam cerita. Selajen dengan persepsi tersebut, Goh menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan menyimak menggunakan video animasi dapat dilakukan dengan baik jika beberapa komponen dilakukan dengan baik meliputi (1) animasi yang dipilih sesuai topik; (2) focus pada video; (3) diulangi dalam menonton video; dan (4) menyimak video dengan bantuan diskusi dan kerjasama (Goh, 2000). Bukti lebih lanjut untuk semua pendukung dalam fase kegiatan retrospektif dapat diberikan oleh hasil yang merangkum kemajuan peningkatan di setiap siklus. Uraian lebih rinci mengenai hasil data dapat dijelaskan pada tabel 3.

Tabel 3 Progres Peningkatan Nilai Kemampuan Menyimak

Data Penelitian	S I	S II	Jumlah Peningkatan	Persentase Jumlah Peningkatan
Hasil Keterampilan Menyimak Cerita Anak	70%	90%	20	20%

Dari deskripsi tabel menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan menyimak siswa mengalami peningkatan sebesar 20% dari siklus ke siklus. Hal ini memperkuat bahwa soal-soal yang terdapat dalam materi keterampilan menyimak menentukan unsur-unsur dongeng. Siswa dapat dengan berani bercerita di depan kelas tanpa takut salah. Konsentrasi siswa meningkat, lebih sedikit siswa yang bercanda atau mengabaikan satu sama lain selama kegiatan menyimak, dan semua siswa mengerjakan tugas kelompok dengan baik. Siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis alur yang terlibat dalam cerita. Bukti untuk semua pendukung dalam fase kegiatan retrospektif dapat diberikan oleh hasil yang merangkum kemajuan peningkatan di setiap siklus. Harmer menjelaskan bahwa penggunaan media video animasi mempengaruhi motivasi, minat, dan daya tarik siswa dalam pembelajaran sehingga, sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakannya bahwa, motivasi belajar yang menyatakan bahwa minat dan motivasi siswa sangat mempengaruhi keberhasilan belajarnya sehingga, siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar, mereka akan dapat memahami materi dengan lebih baik (Harmer, 2007). Uraian lebih rinci mengenai hasil data dapat dijelaskan pada tabel 4.

Tabel 4 Peningkatan Ketuntasan Belajar Kemampuan Menyimak

Nilai KKM	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Siklus I	Siklus II
≥ 70	Tuntas	7	8
≤ 70	Tidak Tuntas	3	2
	Jumlah	10	10
	Persentase Siswa Tuntas	70%	90%
	Persentase Siswa Tidak Tuntas	30%	10%
	Kategori Ketuntasan	Tinggi	Sangat Tinggi
	Jumlah Persentase	100%	100%

Pada hasil peningkatan Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah siswa mengalami rangkaian kegiatan belajar dan perilaku dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas sehingga, diperoleh beberapa gelajara dalam pembelajaran adalah peningkatan 9

dari 10 murid dan yang kedua adalah peningkatan konstan 1 dari 10 murid untuknya. Berdasarkan data ketuntasan belajar menyimak klasikal yang menentukan unsur-unsur dongeng Siklus II dengan tingkat ketuntasan belajar klasikal 80% dalam kategori sangat tinggi, maka pembelajaran perilaku kelas yang dilakukan dinilai berhasil. Pembelajaran telah mencapai indikator penelitian di lebih dari 75% siswa dan ketuntasan individu memenuhi Standar Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran (KKM) Bahasa Indonesia. Sejalan dengan teori pengalaman belajar yang menjelaskan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka mengalami informasi secara langsung, tidak hanya dengan mendengar atau membacanya (Kolb, 1984). Dari teori menjabarkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk secara langsung mengalami dan memahami konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan kognitif mereka dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang diajarkan.

Kesimpulan

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar cara menerapkan media video animasi mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas VI SD V Mejobo tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil kemampuan menyimak siswa materi menyimak unsur-unsur dongeng mencapai ketuntasan 70% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Berdasarkan peningkatan yang terdapat diantara II siklus menjelaskan bahwa kenaikan sebesar 20%. Dengan menjelaskan data bahwa siklus I tuntas sebanyak 70% dan tidak tuntas sebanyak 30%. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 90% dan tidak tuntas sebanyak 10%. Oleh karena itu menjelaskan bahwa pembelajaran mencapai kesempurnaan klasikal dalam meningkatkan kemampuan menyimak melalui penerapan media video dengan tepat dan efektif.

Daftar Pustaka

- Anwar, M. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(2), 47-58.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto, D., & Purnomo, Y. W. (2018). Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-10.
- Fajrin, M. (2019). The Relationship between Reading Interests, Reading Comprehension Ability, and Reading Achievement: A Study on Indonesian High School Students. *Journal of Language and Literature Education*, 2(2), 45-54.
- Gagne, E. D., & Smith, L. (2010). The cognitive psychology of listening. In H. L. Van Oostendorp & C. S. E. Shohov (Eds.), *Research on sociocultural influences on motivation and learning* (pp. 189-215). Emerald Group Publishing Limited.
- Goh, C. C. M. (2000). A cognitive perspective on language learners' listening comprehension problems. *System*, 28(1), 55-75.
- Gunawan, I., & Purwanto, A. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Audio dalam Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 177-186.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Education Limited.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Putra, A. E. (2019). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 109-116.
- Tarigan, H. G. (2017). *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: PT Angkasa.
- Tarigan, H., & Saefulloh, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi sebagai sarana pendukung pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 38-48.
- Wilson, J. M. (2019). The Effects of Technology on Student Learning in Higher Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 19(4), 10-22.