

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Patra Aghtiar Rakhman¹, Dewi Anggi Agustin², Elisabeth Serepina Puspa Negara³, Selvi Mutia Yunita⁴, Farhan Alamsyah Muhammad Yunus⁵, Ashri Tri Pratiwi⁶

Program Studi PGSD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

parakhman@untirta.ac.id¹, 2227200104@untirta.ac.id², 2227200066@untirta.ac.id³, 2227200103@untirta.ac.id⁴, 222720000@untirta.ac.id⁵, 2227200048@untirta.ac.id⁶

Abstrak

Pembelajaran berbasis teknologi adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Tembong 2. Studi literatur akan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber – sumber referensi yang berkualitas dan relevan dengan topik penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kualitatif Deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik ketika pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran berbasis IT seperti power point, quiziz, dan video animasi pembelajaran dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran dikelas ataupun sebagai tugas PR dirumah karena media pembelajaran berbasis IT banyak digemari oleh peserta didik, peserta didik juga dapat belajar dan bermain dengan beragam materi, contoh soal dan latihan soal - soal yang ada disertai dengan gambar animasi.

Kata kunci: Analisis, Media Pembelajaran, Berbasis IT, dan Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pondasi yang sangat penting dalam membentuk suatu generasi muda yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Menurut Dwi Rita Nova dan Widiastuti, 2019 mengemukakan Untuk membentuk sistem Pendidikan yang baik, motivasi belajar peserta didik mempunyai peran yang sangat besar. Menurut Salay, 2019 menyatakan bahwa salah satu faktor kunci pada kualitas pendidikan, motivasi belajar yang tinggi dapat menambah siswa untuk belajar dengan lebih giat dan konsisten, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih baik. Saat peserta didik mempunyai motivasi belajar yang tinggi, mereka dapat

termotivasi untuk mencari serta memahami sebuah informasi, memperdalam informasi, dan menyelesaikan dengan baik (Rosa, 2020).

Salah satu faktor yang berperan besar dalam memotivasi belajar peserta didik yaitu minat dan bakat yang terdapat pada setiap peserta didik dalam pembelajaran tertentu (Safitri & Setiyani, 2016). Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Faktor – faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik sangat beragam, mulai dari faktor internal seperti minat dan bakat, hingga faktor eksternal seperti lingkungan dan metode pembelajaran yang digunakan di sekolah (Suwarma et al., 2023). Pada zaman digitalisasi saat ini, teknologi menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari – hari. Salah satu potensi yang harus dimanfaatkan yaitu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran (Dewi et al., 2019). Metode pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, interaktif, dan kreatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Kurnia et al., 2018). Meskipun metode pembelajaran berbasis teknologi telah digunakan di banyak sekolah, masih terdapat masalah dalam menggunakannya. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, kurangnya pemahaman guru atau gagap teknologi (gaptek) dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, serta kurangnya penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Prabowo et al., 2023).

Pembelajaran berbasis teknologi adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru memilih platform atau perangkat lunak yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui sumber daya digital seperti teks, video, dan gambar. Melalui platform tersebut, guru dan peserta didik dapat berinteraksi secara online, di mana guru memberikan penjelasan, tugas, dan diskusi kepada peserta didik, sementara peserta didik dapat bertanya atau memberikan tanggapan. Selain itu, peserta didik juga dapat mengakses sumber daya digital lainnya, seperti materi pembelajaran dan bahan bacaan, untuk memperluas

wawasan dan ilmu pengetahuan mereka di luar ruang kelas. Dalam proses ini, guru dapat mengawasi perkembangan peserta didik dan memberikan umpan balik yang lebih spesifik. Pada akhirnya, evaluasi dan penilaian dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Meskipun pembelajaran berbasis teknologi menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar, tantangan teknis dan kebutuhan infrastruktur perlu diperhatikan agar penggunaan teknologi berjalan dengan baik dan mendukung keberhasilan pembelajaran peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap motivasi belajar peserta didik. Studi literatur akan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber – sumber referensi yang berkualitas dan relevan dengan topik penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan nilai baru bagi dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kualitatif Deskriptif. Dimana metode ini untuk mendeskripsikan suatu permasalahan dan fokus dalam penelitian. Metode kualitatif merupakan metode yang merujuk pada fakta dilapangan yang dialami langsung oleh responden kemudian pada akhirnya dihubungkan dengan rujukan teori yang nyata. Metode kualitatif merupakan suatu langkah dalam sebuah penelitian sosial untuk mengumpulkan data deskriptif berupa kalimat dan gambar. hal tersebut berkaitan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lexy J Moleong yaitu sebuah data yang dikumpulkan dalam sebuah penelitian kualitatif berupa kalimat dan gambar bukan sebuah angka. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang didalamnya tidak menggunakan dasar kerja statistik, tetapi berisi sesuai data - data kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kalimat secara tertulis maupun lisan dari narasumber yang akan diteliti. Metode penelitian ini juga akan mendeskripsikan secara

rinci data - data yang diperoleh dari wawancara, observasi serta dokumentasi hingga bisa mendapatkan jawaban yang jelas dari sebuah permasalahan tersebut.

Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian.

Dengan pendekatan deskriptif kualitatif peneliti akan memperdalam sebuah fenomena yang dijadikan sebagai fokus penelitian, lalu kemudian dideskripsikan sebagaimana adanya. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang berfokus pada hal mendeskripsikan sebuah peristiwa yang sedang terjadi. Oleh karena itu metode penelitian deskriptif kualitatif mengambil sebuah problem dan memfokuskan pada problem yang aktual yang ada pada saat penelitian dilakukan (Nana Sudjana dan Ibrahim 2009). Metode penelitian deskriptif kualitatif ini difokuskan terhadap sebuah problem yang berdasarkan sebuah fakta dan dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan mengumpulkan dokumentasi. Dipilihnya metode ini sebagai metode dalam penulisan ini guna untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap motivasi belajar siswa kelas VI di SDN TEMBONG 2 .

Teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini dengan cara: 1. Observasi , Menurut Sugiyono, (2016:145) Obsevasi merupakan teknik pengolahan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dalam hal ini observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung tentang bagaimana penerapan atau penggunaan metode berbasis IT ini berdampak baik terhadap motivasi belajar

peserta didik, 2. Wawancara, Menurut Sugiyono, (2016:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Teknik Wawancara di sini dilakukan dengan tanya jawab kepada guru yang mengajar khususnya dikelas tinggi yaitu kelas 4, 5 dan 6 serta beberapa peserta didik. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah, wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data (Sugiyono, 2016:233), 3. Dokumentasi, Menurut Sugiyono (2016:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa dalam bentuk tulisan, gambar atau karya – karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain sebagainya. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain sebagainya. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi pada penelitian ini dengan menganmbil beberapa gambar penggunaan media pembelajaran berbasis IT pada saat diterapkan di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN TEMBONG 2. Maka di dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan IT efektif dalam perkembangan motivasi belajar peserta didik. Teknologi informasi (information technology) biasa juga disebut dengan TI, IT, atau infotech. Para ahli telah banyak memberikan berbagai definisi tentang teknologi informasi sesuai dengan konsep dan cara pandang mereka dalam melihat hal tersebut. Mengutip dari Modul Pengenalan Teknologi Informasi yang disusun Utama Andri A. ST., MT, Teknologi Informasi (TI) adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. Guru dan

siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran akan didorong untuk menggunakan sistem teknologi digital jika diyakini akan bermanfaat bagi mereka. Kegiatan pembelajaran dan kemajuan teknologi digital tidak dapat dipisahkan, meskipun hal ini dapat berdampak positif maupun merugikan. Menurut Maflikhah, pemanfaatan teknologi digital untuk mendapatkan ilmu pengetahuan meningkatkan keyakinan bahwa pengguna teknologi tersebut dapat memberikan kontribusi positif bagi pengguna atau siswa. Kondisi yang memfasilitasi dapat dianggap sebagai salah satu elemen yang mempengaruhi seberapa baik sistem informasi dan teknologi digital salah satunya digunakan untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, di dalam proses pembelajaran terdapat komunikasi antara guru dan juga peserta didik, seperti pada proses yang dapat diamati secara langsung dan terkadang mendapatkan sebuah hambatan sehingga diperlukan alat untuk menstimulus peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru, guna menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif dan efektif (Dedi Putra Widi & Rini Agustina, 2020). Dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis IT dapat mengubah perilaku peserta didik dalam mengumpulkan, merekam dan memproses sebuah informasi dari sebuah pembelajaran yang telah diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan sifat tugas, tujuan pembelajaran, dan jenjang pendidikan peserta didik dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Terlebih jika bahan ajar yang digabungkan dengan teknologi digital proses pembelajaran akan berubah menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan perpaduan bahan ajar menjadi lebih menarik dengan menggabungkan gambar audio visual dan animasi yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Penggunaan media pembelajaran berbasis IT seperti PowerPoint, Quizizz dan video animasi pembelajaran merupakan salah satu yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang dimana dalam hal ini berkaitan dengan pendapat yang

dikemukakan oleh Elpira & Ghuffon (2015) mengungkapkan bahwa media berbasis IT adalah media pembelajaran yang berpengaruh besar terhadap proses belajar, dikarenakan media ini sangat cocok digunakan untuk menumbuhkan motivasi serta semangat peserta didik. Selaras dengan pendapat Purnawati et al., (2020) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis IT dapat menarik motivasi dan minat belajar peserta didik oleh sebab itu memperoleh hasil yang memuaskan, disaat mendapatkan hasil yang memuaskan maka media pembelajaran akan menjadi lebih efektif digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Media berbasis IT merupakan media pembelajaran yang dirancang dan dibuat oleh guru untuk merangsang kemampuan berpikir termasuk meningkatkan konsentrasi dalam penyelesaian masalah. Dalam penggunaan media berbasis IT peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai materi yang guru sampaikan dengan metode ceramah, namun peserta didik juga diajak untuk belajar secara berkelompok (Khaerunisa et al., 2018). Sebuah media yang berhasil digunakan dapat dilihat dari hasil yang didapatkan setelah menggunakan media dan sebelum media tersebut digunakan, pada proses ini peserta didik difasilitasi oleh guru agar lebih dikembangkan dan berperan aktif dalam menyadari potensi kemampuan pengetahuannya dalam diri peserta didik sendiri yang berkaitan pada materi yang dipelajarinya. (Nursyaida & Hardiyanti, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT juga dapat memungkinkan peserta didik untuk ikut berpartisipasi secara aktif dan efektif dalam pembelajaran. Peserta didik dapat menggunakan sebuah aplikasi, dan juga platform lainnya sebagai alat pembelajaran untuk melakukan eksplorasi yang lebih menarik dan bervariasi di sebuah pembelajaran, dimana dengan demikian peserta didik dapat lebih memperdalam pemahaman dan pengalaman mereka dalam pemanfaatan media berbasis IT guna mengembangkan keterampilan kritis, kolaborasi dan peningkatan motivasi belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT guru juga akan lebih mudah dalam mengukur sebuah pencapaian dari hasil pembelajaran peserta didik melalui alat ukur evaluasi digital yang telah disediakan, misalnya kuis online atau tugas interaktif lainnya. Hal ini akan membuat guru lebih mudah untuk memantau perkembangan

peserta didik secara lebih rinci. Menurut Yunus dan Fransisca, (2020) banyak guru yang pada saat pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak yang monoton dan kurang menarik yang membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan membosankan.

Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis IT guna meningkatkan kualitas pendidikan dan mendukung elemen komponen dan objek yang mendukung tercapainya proses pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa kelebihan media pembelajaran berbasis IT diantaranya dapat membuat waktu menjadi lebih efektif dan efisien, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memantau keberhasilan peserta didik dalam sebuah pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar dan semangat belajar peserta didik (Nisaul Jamilah, Guntur, 2019). Dalam melakukan penerapan media pembelajaran berbasis IT, peserta didik juga diminta untuk membawa gadgetnya sebagai fasilitas dan guru akan memberikan bahan ajarnya melalui gadget masing-masing.

Dengan berhasilnya penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis IT sebagai salah satu faktor meningkatnya motivasi belajar peserta didik SDN TEMBONG 2 bukan berarti hal tersebut tidak memiliki kendala dalam proses pelaksanaannya, ada beberapa kesulitan yang dialami oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT ini salah satu kesulitannya adalah dalam hal perancangan media pembelajaran berbasis IT dikarenakan kemampuan merancang media berbasis IT yang masih minim, mayoritas guru hanya menggunakan powerpoint atau video pembelajaran yang terdapat di youtube, padahal seharusnya mereka bisa lebih mengembangkan berbagai jenis media berbasis IT lainnya agar pembelajaran lebih menarik bagi para peserta didik. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesulitan ini antara lain kurangnya pengetahuan terkait teknologi informasi terlebih lagi bagi guru yang lebih tua serta kurangnya sarana dan prasarana yang memadai dan menunjang media pembelajaran berbasis IT ini serta tidak semua dilengkapi dengan jaringan internet yang stabil dan kendala-kendala lainnya.

Seperti pendapat Yunus dan Fransisca (2020), banyak guru masih menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak yang kurang menarik dan tidak praktis untuk pembelajaran. Maka dari itu, dengan terus menggali dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi peserta didik serta perlu juga dukungan dalam sarana dan prasarana yang memadai untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik” dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari antusias dari peserta didik ketika pembelajaran dikelas. Media pembelajaran berbasis IT seperti powerpoint, quiziz,dan video animasi pembelajaran dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran dikelas ataupun sebagai tugas PR dirumah karena media pembelajaran berbasis IT banyak digemari oleh peserta didik, peserta didik dapat belajar dan bermain dengan beragam materi, contoh soal dan latihan soal - soal yang ada disertai dengan gambar animasi.

Kelebihan serta kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis IT saat pembelajaran dikelas. Kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis IT diantaranya dapat membuat waktu belajar menjadi lebih efektif dan efisien, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, serta mendapatkan wawasan yang baru luas. Sedangkan kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis IT diantaranya perancangan media pembelajaran IT yang terbilang rumit, keterbatasan internet, serta kurangnya interaksi guru sebagai pengajar hal ini karena terfokus dengan media pembelajaran berbasis IT

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, M., Puji Rahmawati, F., Ratnawati, W., Kunci, K., & Belajar, M. (2022). Penggunaan Media Power Point Untuk Menunjang Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Nglorog 1 Sragen. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(2), 1–7. <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan. In Kadek Cahya Dewi, S.T., M.Cs Putu Indah Ciptayani, S.Kom., M.Cs Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D Dr. Priyanto, M.Kom (Issue 28).
- Dina, R., & Rahayu, S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam Pembelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 7(2), 209-216. Herawati, N., & Astuti, R. D. (2021).
- Dwi Rita Nova, D., & Widiastuti, N. (2019). Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515>
- Haryanto, H., & Sutikno, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Biologi pada Siswa SMA. *Jurnal Biologi Pendidikan dan Sains*, 3(2), 124-134.
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas pemanfaatan multimedia pembelajaran berbantuan ispring dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h. 11
- Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), h. 64
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Rosa, N. N. (2020). Hubungan dukungan sosial terhadap motivasi belajar daring mahasiswa pada masa pandemi covid-19. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 147–153. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.146>

- Safitri, M. E., & Setiyani, R. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar, Computer Attitude dan Fasilitas Laboratorium Akuntansi Terhadap Prestasi Belajar Komputer Akuntansi Myob. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1), 30–43.
- Salay, R. (2019). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (TCL) Dengan Student Centered Learning (SCL). *Education*, 1(1), 1–12.
- Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. (2023). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1234–1239. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13044>
- Zatnika, D., & Rochintaniawati, D (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT di SMA BPPI Baleendah Kabupaten Bandung Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 47