

# MENINGKATKAN PEMAHAMAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN STUDI KASUS PADA SISWA SEKOLAH MINGGU BUDDHA

Walyono

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya, Indonesia  
[walyono@radenwijaya.ac.id](mailto:walyono@radenwijaya.ac.id)

---

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 05-11-2023  
Disetujui: 08-01-2024

---

### Kata Kunci:

Media pembelajaran;  
Budi pekerti;  
Pembelajaran

---

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran digunakan kegiatan belajar mengajar di sekolah minggu Buddha di Kec. Sumowono Kab. Semarang. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, sampel diambil menggunakan metode purposive sampling serta metode yang digunakan adalah observasi dan wawancara yang berguna untuk mendapatkan data yang mendalam tentang pemanfaatan media belajar. Hasil yang diperoleh adalah para guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dan menyebabkan siswa cenderung bosan. Siswa lebih banyak mendengarkan ceramah oleh guru pada saat pembelajaran dilaksanakan. Kendala yang ditemui adalah umur siswa yang beragam menyebabkan guru kesulitan dalam menentukan materi sementara waktu terbatas. Sarana-parasarana pembelajaran yang tersedia adalah laptop, sounds dan buku-buku dari penerbit sehingga masih diperlukan analisis lanjutan agar dapat dimaksimalkan

*Abstract: This study aims to determine the application of learning media used for teaching and learning activities in Buddhist Sunday schools in Sumowono District, Semarang Regency; the research conducted was quality research with a case study approach, samples were taken using purposive sampling methods, and the methods used were observations and interviews that were useful for obtaining in-depth data on the use of learning media. The result is that teachers need to utilize learning media optimally, which causes students to tend to get bored. Students listen more to lectures by teachers when learning is carried out. The obstacle encountered is the diverse age of students, causing teachers to have difficulty determining the material while time is limited. The learning facilities available are laptops, sounds, and books from the author, so further analysis is still needed to maximize it.*

---

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan dianggap sebagai suatu keharusan dan dianjurkan agar setiap orang terus belajar dan mengembangkan bakat minat dan talenta serta pemahaman sepanjang hidup. Pendidikan merupakan bagian penting dalam hidup seseorang dalam mencapai cita-cita hidupnya. Pendidikan dalam agama Buddha tidak hanya berguna untuk pengembangan pribadi, tetapi juga berguna untuk kepentingan masyarakat dan dunia secara keseluruhan (Mujiyanto & Suranto, 2023). Berbagai sumber daya digunakan untuk mengapai cita-cita para peserta didik perlu dengan serius mengembangkan bakat dan minatnya secara maksimal. Salah satu pendidikan agama buddha

berlangsung dalam komunitas sekolah minggu (Effendi et al., 2023; Surono et al., 2023).

Sekolah Minggu Buddha adalah program pendidikan untuk anak-anak yang bertujuan untuk memperkenalkan ajaran Buddha dan mengembangkan kesadaran spiritual pada usia dini (Hartono, 2023). Selain itu Sekolah Minggu Buddha juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Untuk dapat menyenangkan dan menarik guru perlu memahami komponen pembelajaran yang berkualitas membutuhkan seperangkat bahan dan alat diantaranya adalah kurikulum, guru, peserta didik, serta hubungan timbal balik yang harmonis antara guru dan peserta didik.

Tujuan dari Sekolah Minggu Buddha adalah untuk menanamkan budi pekerti luhur, kebijaksanaan, kesabaran, kasih sayang, kesabaran, dan keadilan membimbing anak-anak dalam memahami pentingnya perilaku moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari, menghormati kepercayaan dan budaya orang lain, nilai-nilai toleransi dalam masyarakat multikultural. Sekolah minggu buddha memberikan tentang ajaran moral, spiritual nilai-nilai luhur bangsa, serta mengembangkan kepedulian terhadap sesama. Kebutuhan dan karakter siswa menjadi komponen yang sangat penting dalam pengembangan media(Mashuri & Budiyono, 2020). Sejalan yang diungkapkan(Nurhantara & Ratnasari Dyah Utami, 2023) bahwa budi pekerti adalah kolaborasi perilaku peserta didik dalam menghayati norma dan nilai dalam masyarakat baik dalam ranah kognitif afektif dan psikomotor.

Pada era 4.0 media berkembang sangat pesat setiap hari semua orang hidup dengan teknologi. Salah satu teknologi atau alat yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran(Rosmiati & Sitasi, 2019). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat yang signifikan bagi siswa, guru, dan sistem pendidikan secara keseluruhan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran (Susilo & Widiya, 2021).

Salah satu cara dalam mencapai hal tersebut adalah dengan pelaksanaan pembelajaran sekolah minggu buddha secara baik, bermutu, berkualitas serta berkelanjutan. Kelancaran proses belajar dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satunya adalah fasilitas dan infrastruktur untuk mencapai efektivitas penyampaian pembelajaran secara bermakna(Isti et al., 2020)

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam media pembelajaran semakin berkembang dan memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Namun pada kenyataannya dilapangan, masih banyak guru yang kurang tertarik mengembangkan media pembelajaran.

Hal ini sangat penting guna membentuk karakter budi pekerti anak agar dapat menghadapi tantangan dimasa mendatang serta menjadi warga negara yang taat terhadap hukum serta dapat menyesuaikan terhadap perubahan zaman.

Sedangkan dilapangan terdapat berbagai permasalahan di sekolah minggu Buddha di

kecamatan sumowono kab semarang berdasarkan hasil wawancara dengan guru sekolah minggu buddha yang terjadi adalah guru enggan membuat media pembelajaran yang disebabkan oleh misalnya keterbatasan teknologi dan infrastruktur yang dimiliki guru, kurangnya pelatihan atau pengetahuan, keraguan guru akan hasil media, guru juga menganggap media memerlukan biaya yang mahal, serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru selain itu guru binggung memilih media yang cocok untuk anak didik.

Selain dari sisi guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa sampel mengungkapkan bahwa siswa bosan mengikuti pembelajaran, karena hanya mendengarkan ceramah guru saja. hal ini juga dibuktikan dengan observasi yang dilakukan peneliti terlihat siswa kurang tertarik dengan materi yang diberikan guru, siswa cenderung diam dan tidak fokus, ada beberapa siswa bergurau dengan teman lainnya.

Selain itu Guru Sekolah Minggu Buddha (SMB) masih banyak menggunakan buku sebagai media pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik perhatian siswa karena siswa merasa suasana pembelajaran membosankan dan begitu-begitu saja. Hasil wawancara dengan guru SMB, guru cenderung menggunakan metode ceramah, hal ini menyebabkan siswa bosan dan jenuh, terlihat dari wajah sebagian anak yang tidak memperhatikan ketika guru berceramah dikelas.

Berbagai permasalahan tersebut dapat mengakibatkan pembelajaran tidak kondusif dan menyebabkan pemahaman siswa kurang sesuai, sementara pembelajaran agama sangat penting bagi jiwa anak ketika dewasa. Mengingat pentingnya pembelajaran agama melalui kegiatan sekolah minggu buddha, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman siswa sekolah minggu buddha dikecamatan sumowono kabupaten semarang.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan analisis kualitatif pada penggunaan media pembelajaran di sekolah minggu buddha di kecamatan sumowono kabupaten semarang, sampel penelitian yang diambil adalah kegiatan sekolah minggu buddha di dusun Garon ds. Candigaron kec. Sumowono yang terdiri dari 3 guru sekolah minggu dan 25 siswa. Untuk mendapatkan

data, peneliti melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran di sekolah minggu buddha, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru dan siswa sekolah minggu buddha, serta membagikan kuesioner kepada siswa sekolah minggu buddha. Observasi juga dilakukan untuk mengamati aktivitas di sekolah minggu buddha, seperti metode media, model pembelajaran yang diterapkan didalam kelas serta mengobservasi interaksi antara guru dan anak-anak. Wawancara dengan guru dan orang tua untuk memperoleh pandangan tentang sekolah minggu buddha dan pengalaman belajar anak-anak. Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi dari anak-anak tentang preferensi pengajaran baik buku, materi, dan alat pembelajaran, persepsi tentang kualitas pengajaran guru murid dan orang tua, dan kebutuhan pengembangan program sekolah minggu buddha yang berkualitas dan menghasilkan sumberdaya yang mampu menghadapi tantangan global.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara terhadap guru SMB dan para siswa menunjukkan bahwa kegiatan belajar di SMB lebih banyak menggunakan metode ceramah. Menyebabkan siswa cenderung bosan dan jenuh. Sejalan dengan hasil penelitian (Hasanah et al., 2015) yang mengungkapkan bahwa materi yang disajikan secara verbal akan lebih susah diterima oleh para siswa. Ketersediaan bahan belajar atau media belajar yang tersedia antara lain laptop, proyektor, sounds system, buku-buku cerita, poster belum dimanfaatkan secara maksimal. Sementara media dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan pembelajaran (Ega Safitri & Titin, 2021)

Instrumen yang digunakan dalam wawancara diantaranya adalah jenis media yang digunakan, manfaat media pembelajaran, hambatan atau kendala dalam penerapan media, bagaimana cara mengatasi kendala, media yang sering digunakan dan media yang efektif dipakai, keterbatasan media.

Hasil observasi menunjukan bahwa para siswa cenderung susah dalam menerima pembelajaran agama, karena siswa pasif. Hal ini sesuai dengan Hasil wawancara dengan guru SMB metode yang digunakan adalah ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran hal ini dikarenakan para guru lebih suka melakukan ceramah karena siswanya beragam umurnya. Hal ini menyebabkan para siswa bosan dan monoton, nampak pada saat observasi siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru.

Proses belajar siswa dalam ruangan mendengarkan penjelasan guru dan siswa menjadi pendengar pasif. Hal ini menyebabkan kebosanan dan kejenuhan, hal ini diantisipasi guru dengan memberikan hadiah-hadiah, namun belum maksimal, sehingga guru perlu merancang sedemikian rupa materi serta media yang akan dikembangkan. Pemanfaatan media dapat memvisualisasi saat proses pembelajaran (Rosanaya & Fitrayati, 2021).

Pada pertemuan berikutnya pembelajaran menggunakan strategi yang lain yaitu dengan permainan permainan sederhana, dengan memutar video dan bermain drama, menyebabkan siswa antusias dan tertarik. Hal ini menjadikan belajar asik dan siswa megunggapkan senang dengan permainan tersebut. Sehingga pembelajaran yang membosankan dapat diatasi dengan media pembelajaran, seperti perlu menggunakan media, alat yang tersedia di sekolah minggu diantaranya adalah laptop, proyektor perlu dimaksimalkan keberadaannya. Terdapat unsur orang, ide, prosedur, peralatan, dan organisasi dalam pemanfaatan media pembelajaran (Fatmawati, 2021). Sejalan dengan penelitian (Ariyati & Misriati, 2016) media mampu mempermudah proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan pada penelitian meliputi kepemilikan alat para siswa memiliki media belajar diantaranya buku, handphone, dan kuota internet.

Media yang digunakan membantu pemahaman belajar, saat ini berkontribusi pada efektivitas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi (Nicolaou, 2021). Beberapa diantaranya perangkat laptop dapat mengakses video yang sesuai dengan bahan ajar serta memberikan kebebasan siswa untuk belajar secara mandiri dengan didampingi para guru serta menggunakan pendekatan student center learning. Sehingga siswa dapat menjadi dasar dalam rangkaian pembelajaran merupakan pemahaman konsep yang baik dan benar (Samsiar Rival & Abdul Rahmat, 2023). Serta sejalan dengan penelitian (Qona'ah dkk., 2023) media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal ini diharapkan dapat mengurangi kebosanan para siswa dalam menerima pembelajaran. Kendala dalam belajar menggunakan media yang ada adalah umur siswa yang beragam menyulitkan guru dalam merancang media belajar yang sesuai selain itu menurut (Kuntari, 2023) kendala akses terkendala akses teknologi. waktu yang pendek menyebabkan interaksi guru dan siswa terbatas dan materi yang disampaikan menjadi kurang mendalam. Salah satu faktor rendahnya pemahaman adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran (Suhartini Sofhie, 2022).

## PEMBAHASAN

Keberadaan teknologi informasi dalam hal ini adalah media belajar sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Toto (2019) efek positif pada anak-anak dan remaja, di antaranya peningkatan motivasi, penciptaan sosial yang diperluas dengan adanya media. Sehingga pemanfaatan media perlu di maksimalkan sedemikian rupa. Karena siswa pada dasarnya telah menggunakan handphone untuk bermain dan berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Lingkungan belajar yang memadai dan suasana belajar yang nyaman turut serta dalam keberhasilan Sekolah minggu buddha. Kegiatan SMB mempunyai tujuan untuk menanamkan budi pekerti yang luhur, pembelajaran nilai-nilai kebijaksanaan, kasih sayang, kesabaran, dan keadilan dalam agama Buddha. Perlu dilakukan berbagai upaya diantaranya adalah menggunakan media yang sesuai serta peningkatan keahlian guru dalam memanfaatkan media belajar. Sebuah media dapat digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter sangat penting untuk diajarkan dan diterapkan (Rahmia et al., 2021). Hal ini akan mendorong pembelajaran yang berkualitas serta akhirnya siswa dapat belajar secara menyenangkan dan maksimal sehingga pada akhirnya menjadi insan yang mandiri dan memiliki keyakinan yang kuat terhadap buddha dharma.

Selain itu tujuan sekolah minggu buddha adalah untuk membimbing anak-anak dalam memahami pentingnya perilaku moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan ajaran Buddha. Juga diajarkan untuk menghormati kepercayaan dan budaya orang lain serta memahami nilai-nilai toleransi dalam masyarakat multikultural.

Materi yang diajarkan pada Sekolah Minggu Buddha adalah riwayat hidup Buddha, dasar-dasar agama Buddha, Sila, jataka, materi tentang situs candi, pancasila serta tipitaka. dari hasil wawancara dari guru Sekolah Minggu Buddha materi disampaikan dengan metode ceramah dan menggunakan youtube untuk memberi materi, disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Pembelajaran sekolah minggu merupakan kegiatan rutin yang ada di komunitas vihara, berlangsung dari jam 7 pagi sampai jam 11 siang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam kegiatan sekolah minggu namun pada kenyataannya belum diterapkan secara maksimal guru cenderung menggunakan metode ceramah dan siswa cenderung merasa bosan. Senada dengan penelitian (Sinurat et al., 2023) hambatan pembelajaran disebabkan karena tenaga pendidik kurang mengenal teknologi.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media belajar, namun

sering hanya menggunakan ceramah. Hal ini dilakukan oleh guru merasa tidak mampu membuat media belajar yang canggih. Sehingga guru perlu mengembangkan kemampuan untuk menerapkan dan memakai media belajar yang sesuai dengan karakter peserta didik.

Guru perlu juga menggunakan media yang belajar secara baik, sehingga siswa dan guru dapat belajar bersama dalam suasana yang menyenangkan dan membuat siswa bersemangat mengikuti kegiatan sekolah minggu. Sejalan dengan penelitian Setyorini & Wulandari (2021) mengungkapkan bahwa Fasilitas dapat mendukung belajar dan lingkungan belajar kondusif dapat membuat para siswa belajar secara meningkat

Kepemilikan media belajar dan sumber belajar di sekolah minggu diantaranya adalah buku-buku yang sudah bagus, terdapat proyektor dan terdapat laptop yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk proses belajar mengajar. Namun dalam kenyataannya media belajar yang ada belum dimanfaatkan sehingga alat-alat tersebut hanya dimanfaatkan untuk administrasi akibat dari belajar yang monoton menyebabkan siswa kurang bersemangat mengikuti sekolah minggu.

Hal tersebut dapat diatasi dengan Media pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menghindari kebosanan dalam belajar.

Guna membuat media pembelajaran yang berkelanjutan guru perlu meningkatkan kemampuan mengelola pembelajaran menggunakan metode belajar, media belajar, maupun strategi belajar. Sejalan dengan penelitian (Ega Safitri & Titin, 2021) untuk mencapai tujuan pendidikan dibutuhkan teknologi.

Hasil wawancara dengan para siswa mengungkapkan bahwa anak merasa bosan saat pembelajaran sekolah minggu, anak cenderung bosan karena hampir setiap minggu anak-anak hanya mendengarkan ceramah. Anak-anak jarang diberikan materi yang dari media baik media audio maupun visual, permainan yang dilakukan dilakukan tidak memiliki tujuan yang mengacu pada pembelajaran.

Guna mengurangi kekurangan kelemahan proses pembelajaran guru sekolah minggu buddha perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar siswa menjadi kegiatan yang memberikan kontribusi penting dalam penanaman budi pekerti luhur yang akan bermanfaat dikemudian hari.

## D. KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran disekolah minggu buddha dari hasil observasi dan wawancara bahwa pembelajaran disekolah minggu

buddha pembelajaran menggunakan metode ceramah atau teacher center learning, mengakibatkan para siswa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga para guru perlu berupaya mengubah strategi pembelajaran dari teacher center learning menjadi student center learning, misalnya dengan menonton film dan mengajak siswa melihat animasi hal ini akan menarik siswa untuk belajar dan tertarik untuk mengikuti kegiatan sekolah minggu buddha.

Penelitian ini sebagai upaya untuk mengungkap kelemahan yang ada dan untuk perbaikan yang berkelanjutan sehingga tercipta pembelajaran yang berkualitas dan tercipta student center learning. Dengan memperdalam pemahaman tentang pembelajaran pada sekolah minggu buddha melalui penelitian dan praktik, pembangunan berkelanjutan dapat terlaksana dengan baik. Serta memastikan bahwa pembelajaran yang berkualitas bagi semua. Meningkatkan taraf hidup, dan peningkatan secara ekonomi maupun sosial.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, *II*(1).
- Effendi, A., Nyanasuryanadi, P., Prasetyo, E., Tinggi, S., Agama, I., Smaratungga, B., Williemi Iskandar, J., Estate, M., Percut, K., Tuan, S., Serdang, D., & Utara, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Buddha Parinibbana Kelas 9 Sekolah Menengah Pertama. *Journal on Education*, *05*(04), 17435–17443.
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, *26*(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Hartono, S. E. (2023). *Pembinaan Sekolah Minggu Buddha di Vihara Buddha Dharma Dan 8 Pho Sat*. *3*(1). <https://doi.org/10.53067/ijecsed.v3i1>
- Hasanah, U., Lukman Nulhakim, dan, Pendidikan Biologi, J., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *JPPi : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, *1*(1), 91–106.
- Isti, L. A., Agustiningih, & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream Jurnal Pendidikan Dasar*, *IV*(1).
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, *2*, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, *8*(5), 1–11.
- Mujiyanto, & Suranto. (2023). Evaluasi Discrepancy Program Sekolah Minggu Buddha Sariputra. *Journal Visipena*, *13*(2), 103–113. <https://ejournal.bbg.ac.id/Visipena>
- Nicolaou, C. (2021). Media trends and prospects in educational activities and techniques for online learning and teaching through television content: Technological and digital socio-cultural environment, generations, and audiovisual media communications in education. *Education Sciences*, *11*(11). <https://doi.org/10.3390/educsci11110685>
- Nurhantara, Y. R., & Ratnasari Dyah Utami. (2023). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Merdeka Belajar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(2), 736–746. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5142>
- Qona'ah, A. ', Rondli, W. S., & Kironoratri, D. L. (2023). Penerapan Model Reward And Punishment Berbantuan Media Pahuanca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *4*(1).
- Rahmia, Zhahra, Hasanah, N., & Almubarak. (2021). Development of podcasts as educational media based on local wisdom. *Journal of Physics: Conference Series*, *1760*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012041>
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2258–2267. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785>
- Rosmiati, M., & Sitasi, C. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma Jurnal Komputer Dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, *21*(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v20i2>
- Samsiar Rival, & Abdul Rahmat. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Untuk Pemahaman Konsep Dasar Matematika Bagi Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Dikmas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(1).
- Setyorini, I. D., & Wulandari, S. S. (2021). Media Pembelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, *8*(1), 19–29. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13598>
- Sinurat, A. N., Salsabila, A. D., Agesti, M., Sidiq, Q. K., Fu'adin, A., Pd, S., & Pd, M. (2023). Analisis Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Luring Serta Masa Peralihannya. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, *14*(1), 30–35. <https://doi.org/10.31764>
- Suhartini Sofhie. (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Dalam Menulis Teks Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya(Protasis)*, *1*(1).

<https://protasis.amikveteran.ac.id/index.php/protasis>

- Surono, Y., Utomo, B., & Muslianty, D. (2023). Minat Membaca dalam Upaya Meningkatkan Perilaku Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti. *Journal on Education*. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/4232>
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Edusciense*, 8(1).
- Toto, G. A. (2019). Effects and Consequences of Media Technology on Learning and Innovative Educational Strategies. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 9(1). <https://doi.org/10.29333/ojcm/3988>