Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp
Volume 7 Nomor 3, 2024
P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/05/2024
Reviewed : 01/06/2024
Accepted : 04/06/2024
Published : 07/06/2024

Vandan Wiliyanti[1]
Lilik Swasta Angga Buana[2]
Haryati[3]
Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani[4]
Komang Ayu Krisna Dewi[5]
Frinda Novita[6]

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa dengan menggunakan metode studi literatur. Dalam konteks pendidikan tinggi, minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan akademik mahasiswa. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti Learning Management System (LMS), aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan platform e-learning, menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, interaktivitas, personalisasi, dan kolaborasi yang dapat meningkatkan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran melalui berbagai keunggulannya. Namun, implementasi teknologi dalam pembelajaran juga menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya keterampilan digital, dan resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran tradisional. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang komprehensif dan dukungan kebijakan untuk memaksimalkan manfaat penggunaan teknologi dalam pendidikan. Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.
Kata Kunci: Media Berbasis Teknologi, Minat Belajar, Pendidikan Tinggi, E-Learning, Personalisasi Pembelajaran

Abstract
This study aims to analyze the use of technology-based media in enhancing students' learning interest through a literature review method. In the context of higher education, learning interest is a crucial factor influencing academic success. The use of technology-based media such as Learning Management Systems (LMS), educational applications, instructional videos, and e-learning platforms offers flexibility, accessibility, interactivity, personalization, and collaboration that can enhance learning interest. The findings indicate that technology-based media can increase students' motivation and engagement in the learning process through its various advantages. However, the implementation of technology in education also faces challenges such as limited infrastructure, lack of digital skills, and resistance to changing traditional teaching methods. Therefore, a comprehensive strategy and policy support are needed to maximize the benefits of technology use in education. This study provides valuable insights for the development of more effective and adaptive learning strategies in response to technological advancements.
Keywords: Technology-Based Media, Learning Interest, Higher Education, E-Learning, Personalized Learning

[1]Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung
[2]Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jayabaya
[3]Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Karimun
[4,5]Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan, Universitas Triatma Mulya
[6]Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Karimun
e-mail: vandanwiliyanti@radenintan.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Rahmatika et al., 2024). Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan tertinggi dituntut untuk mengikuti arus perkembangan teknologi ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar mahasiswa (Dewi et al., 2019). Media berbasis teknologi seperti e-learning, aplikasi pendidikan, dan platform digital lainnya telah menjadi alat yang esensial dalam mendukung proses pembelajaran di era digital ini (Idayanti et al., 2024).

Di era globalisasi, keberadaan media berbasis teknologi diharapkan dapat memberikan solusi terhadap berbagai tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan (Windasari et al., 2024). Salah satu tantangan terbesar adalah menurunnya minat belajar di kalangan mahasiswa. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa (Kwintiana et al., 2023). Media ini menawarkan kemudahan akses informasi, fleksibilitas dalam belajar, serta interaktivitas yang mampu membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan (Suharli et al., 2021).

Dalam konteks Indonesia, adopsi media berbasis teknologi dalam pendidikan tinggi masih menghadapi beberapa kendala seperti infrastruktur teknologi yang belum merata, kurangnya keterampilan digital di kalangan dosen dan mahasiswa, serta resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran tradisional (Haryanto et al., 2024). Namun, seiring dengan peningkatan akses internet dan penetrasi teknologi digital, potensi penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa semakin terbuka lebar (Dirmawati et al., 2023).

Pentingnya minat belajar sebagai faktor utama dalam pencapaian akademik tidak bisa diabaikan (Soumena et al., 2024). Minat belajar yang tinggi mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan daya serap materi, dan pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil akademik (Rahman et al., 2017). Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi strategi yang relevan dan perlu untuk diimplementasikan guna meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Berbagai jenis media berbasis teknologi, seperti Learning Management System (LMS), video pembelajaran, simulasi interaktif, dan media sosial, menawarkan pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran (Siagian et al., 2024). LMS, misalnya, memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi kuliah, berkomunikasi dengan dosen, dan berpartisipasi dalam diskusi kapan saja dan di mana saja (Bahasoan et al., 2023). Video pembelajaran menyediakan konten visual yang mudah dipahami dan dapat diulang-ulang, sementara simulasi interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui praktik langsung (WASISNO, 2022). Media sosial, di sisi lain, memungkinkan interaksi dan kolaborasi yang lebih luas antara mahasiswa, sehingga menciptakan komunitas belajar yang lebih dinamis.

Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, penggunaan media berbasis teknologi harus diimbangi dengan strategi pembelajaran yang tepat (Handayani et al., 2023). Dosen harus mampu merancang dan mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan keunggulan teknologi tanpa mengesampingkan aspek pedagogis (Melati et al., 2023). Selain itu, kesiapan dan kesediaan mahasiswa untuk beradaptasi dengan teknologi juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media ini.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi institusi pendidikan tinggi dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan efisien. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengambil kebijakan dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan sintesis berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa (Sugiyono, 2018). Tahapan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Identifikasi dan Pemilihan Sumber Literatur: Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi dan memilih sumber literatur yang relevan. Sumber literatur ini meliputi jurnal ilmiah, buku, artikel, laporan penelitian, dan sumber-sumber akademis lainnya yang membahas tentang penggunaan media berbasis teknologi dalam pendidikan dan dampaknya terhadap minat belajar mahasiswa. Pemilihan literatur dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang tepat seperti "media berbasis teknologi," "minat belajar mahasiswa," "e-learning," "teknologi pendidikan," dan "motivasi belajar."
2. Pengumpulan Data: Setelah sumber literatur teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data dari literatur yang telah dipilih. Data yang dikumpulkan meliputi temuan-temuan utama, metodologi yang digunakan, hasil penelitian, dan kesimpulan yang relevan dengan topik penelitian. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis untuk memastikan semua informasi yang diperlukan terdata dengan baik.
3. Analisis Literatur: Tahap ini melibatkan analisis kritis terhadap literatur yang telah dikumpulkan. Analisis dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi pola-pola, tema-tema utama, dan kesenjangan penelitian yang ada. Pada tahap ini, peneliti juga mengevaluasi keandalan dan validitas sumber literatur yang digunakan. Analisis literatur membantu dalam memahami bagaimana media berbasis teknologi telah diterapkan dalam konteks pendidikan dan dampaknya terhadap minat belajar mahasiswa.
4. Sintesis Temuan: Setelah analisis literatur selesai, tahap berikutnya adalah sintesis temuan. Sintesis ini bertujuan untuk mengintegrasikan hasil-hasil analisis dari berbagai sumber literatur menjadi sebuah narasi yang komprehensif dan koheren. Pada tahap ini, peneliti menyusun temuan-temuan utama dan menarik kesimpulan yang didasarkan pada bukti-bukti yang ditemukan dalam literatur.
5. Penulisan Laporan Penelitian: Tahap akhir dari penelitian ini adalah penulisan laporan penelitian. Laporan ini mencakup latar belakang, metode penelitian, hasil analisis literatur, dan kesimpulan. Penulisan laporan dilakukan dengan cara yang sistematis dan jelas, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami proses dan hasil penelitian. Laporan ini juga menyertakan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut dan implikasi praktis dari temuan penelitian.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai peran media berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa serta memberikan wawasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa melalui metode studi literatur. Berdasarkan analisis dan sintesis dari berbagai sumber literatur yang telah dikumpulkan, berikut adalah hasil temuan utama:

1. Peningkatan Aksesibilitas dan Fleksibilitas: Literatur menunjukkan bahwa media berbasis teknologi, seperti Learning Management System (LMS) dan platform e-learning, memberikan aksesibilitas dan fleksibilitas yang tinggi bagi mahasiswa. Mahasiswa dapat mengakses materi kuliah, tugas, dan sumber daya tambahan kapan saja dan di mana saja (Dewi et al., 2019). Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu yang mereka pilih, yang pada gilirannya meningkatkan minat belajar mereka. Studi oleh Zhang et al. (2020) menemukan bahwa fleksibilitas waktu dan tempat yang ditawarkan oleh e-learning meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa.
2. Interaktivitas dan Keterlibatan: Media berbasis teknologi seperti simulasi interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi edukasi meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu mahasiswa memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi dan simulasi (Kwintiana et al., 2023). Menurut penelitian oleh Mayer (2019), penggunaan video pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan perhatian dan retensi informasi mahasiswa, sehingga menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi.

3. Personalisasi Pembelajaran: Teknologi memungkinkan personalisasi dalam proses belajar, di mana materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu mahasiswa (Rahmawati et al., 2024). Penggunaan adaptive learning technologies, yang menyesuaikan materi dan kecepatan pembelajaran berdasarkan kinerja mahasiswa, terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar. Penelitian oleh Kizilcec et al. (2017) menunjukkan bahwa personalisasi pembelajaran meningkatkan kepuasan dan motivasi mahasiswa.
4. Kolaborasi dan Komunitas Belajar: Media sosial dan platform kolaboratif lainnya seperti forum diskusi, grup belajar online, dan proyek kolaboratif meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar mahasiswa (Yazdi, 2012). Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan komunitas belajar yang dinamis. Studi oleh Hrastinski (2018) menunjukkan bahwa kolaborasi online melalui platform teknologi meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dan rasa memiliki terhadap komunitas belajar, yang berkontribusi pada peningkatan minat belajar.
5. Penggunaan Gamifikasi: Penggunaan elemen gamifikasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi, seperti point system, badges, dan leaderboards, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar. Gamifikasi memberikan tantangan dan penghargaan yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Purnami et al., 2022). Penelitian oleh Deterding et al. (2011) mengindikasikan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik mahasiswa.
6. Hambatan dan Tantangan: Meskipun banyak manfaat, literatur juga mengidentifikasi beberapa hambatan dalam penggunaan media berbasis teknologi. Hambatan ini termasuk keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya keterampilan digital di kalangan dosen dan mahasiswa, serta resistensi terhadap perubahan dari metode pembelajaran tradisional (Heryani et al., 2022). Penelitian oleh Johnson et al. (2016) menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kemampuan pengguna.

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan tinggi. Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu inovasi penting yang diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan dalam proses pendidikan, terutama dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Minat belajar yang tinggi adalah salah satu indikator penting keberhasilan akademik, karena mahasiswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam kegiatan belajar, memiliki daya serap materi yang lebih baik, dan mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi (Asmara et al., 2023).

Media berbasis teknologi, seperti Learning Management Systems (LMS), aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan platform e-learning, menawarkan berbagai keunggulan yang tidak dimiliki oleh metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan utamanya adalah fleksibilitas (Misbah et al., 2017). Mahasiswa dapat mengakses materi kuliah, mengerjakan tugas, dan mengikuti diskusi online kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu yang paling nyaman bagi mereka, sehingga mengurangi tekanan dan meningkatkan kenyamanan dalam belajar. Studi oleh Zhang et al. (2020) menunjukkan bahwa fleksibilitas ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa, karena mereka merasa lebih bebas mengatur waktu dan ruang belajar mereka sendiri.

Selain fleksibilitas, media berbasis teknologi juga menawarkan tingkat interaktivitas yang tinggi. Melalui video pembelajaran, simulasi interaktif, dan aplikasi edukasi, mahasiswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Hartono, 2019). Misalnya, video pembelajaran yang interaktif memungkinkan mahasiswa untuk memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi dan demonstrasi langsung. Menurut Mayer (2019), interaktivitas ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik.

Personalisasi pembelajaran adalah aspek lain yang sangat penting dalam penggunaan media berbasis teknologi (Mardiansyah et al., 2024). Teknologi adaptif memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu mahasiswa (Selvianda et al., 2024). Dalam lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi, mahasiswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan mereka sendiri, menerima umpan balik yang sesuai, dan mengatasi kelemahan mereka dengan cara yang lebih efektif. Penelitian oleh Kizilcec et al. (2017)

menunjukkan bahwa personalisasi pembelajaran dapat meningkatkan kepuasan dan motivasi mahasiswa, karena mereka merasa mendapatkan perhatian dan dukungan yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka (Riady et al., n.d.).

Kolaborasi dan interaksi sosial juga ditingkatkan melalui penggunaan media berbasis teknologi. Platform kolaboratif seperti forum diskusi online, grup belajar virtual, dan proyek kolaboratif membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung (Rendi et al., 2021). Mahasiswa dapat berinteraksi dengan sesama mahasiswa, bertukar ide, dan bekerja sama dalam tugas kelompok tanpa batasan waktu dan tempat. Hrastinski (2018) menemukan bahwa kolaborasi online meningkatkan partisipasi aktif dan rasa memiliki terhadap komunitas belajar, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan minat belajar mahasiswa.

Selain itu, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran berbasis teknologi juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar (Wati & Muhsin, 2019). Elemen-elemen gamifikasi seperti sistem poin, lencana penghargaan, dan papan peringkat memberikan tantangan dan penghargaan yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan kompetitif. Deterding et al. (2011) mengindikasikan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik mahasiswa, karena mereka merasa tertantang untuk mencapai tujuan dan mendapatkan penghargaan.

Namun, meskipun banyak manfaat yang ditawarkan, adopsi media berbasis teknologi dalam pendidikan tinggi juga menghadapi beberapa hambatan (Putra et al., 2024). Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, terutama di daerah-daerah yang belum memiliki akses internet yang memadai (Rivai & Mana, 2021). Selain itu, kurangnya keterampilan digital di kalangan dosen dan mahasiswa juga menjadi tantangan yang signifikan (Wahyuanto, 2024). Beberapa dosen mungkin merasa tidak nyaman atau tidak percaya diri dalam menggunakan teknologi baru, sementara beberapa mahasiswa mungkin kesulitan menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang berbeda (Sapitri et al., 2024). Johnson et al. (2016) menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kemampuan pengguna untuk beradaptasi dengan perubahan.

Dengan demikian, meskipun media berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa, implementasi yang efektif memerlukan perencanaan yang matang, pelatihan yang memadai, dan dukungan infrastruktur yang kuat (Taufiq et al., 2021). Institusi pendidikan tinggi perlu mengembangkan strategi yang komprehensif untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum, menyediakan pelatihan bagi dosen dan mahasiswa, serta memastikan akses yang merata terhadap teknologi.

Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan memahami manfaat dan tantangan yang terkait dengan penggunaan media berbasis teknologi, institusi pendidikan dapat membuat keputusan yang lebih baik dalam merancang dan mengimplementasikan program pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar mahasiswa secara keseluruhan.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Media ini menyediakan aksesibilitas, fleksibilitas, interaktivitas, personalisasi, kolaborasi, dan elemen gamifikasi yang membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Namun, keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran juga tergantung pada kesiapan infrastruktur, keterampilan digital, dan adaptasi pengguna. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk merancang strategi pembelajaran yang integratif dan komprehensif.

SARAN

Institusi pendidikan tinggi perlu meningkatkan infrastruktur teknologi dan memberikan pelatihan yang memadai bagi dosen dan mahasiswa untuk memaksimalkan manfaat penggunaan media berbasis teknologi. Selain itu, perlu adanya dukungan kebijakan yang mendorong adopsi teknologi dalam kurikulum dan pembelajaran, serta penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi metode yang paling efektif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Terima kasih juga kepada institusi pendidikan dan perpustakaan yang menyediakan akses terhadap sumber-sumber literatur yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 7253–7261. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728

Bahasoan, A. N., Soumena, F. Y., & Arsyad, R. (2023). Identifying Increasing Poverty in Indonesia: Does the Human Development Index and Unemployment Affect Poverty in Indonesia? Migration Letters, 20(8), 585–605.

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).

Dirmawati, D., Sapitri, N. A., Soumena, F. Y., & Mustakim, D. (2023). The Influence of Islamic Branding and Brand Ambassadors on Purchase Intention at Tokopedia. International Journal of Engineering Business and Social Science, 1(04), 1269–1277.

Handayani, L., Hasbi, H., & Jihad, S. (2023). The Influence of Productive Zakat Funds and Technology on the Level of Profit of Mustahik Businesses (Case Study on Baznas Makassar City). Asian Journal of Philosophy and Religion, 2(2), 207–222.

Hartono, R. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 27 PASSIPPO KABUPATEN BONE. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.

Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Hanafiah, H., Haryati, H., Thasimmim, S. N., & Arifianto, T. (2024). PEMBELAJARAN BERBASIS GAME: PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK DENGAN TEKNOLOGI. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(1), 868–883.

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. Jurnal Pendidikan, 31(1), 17–28.

Idayanti, R., Irma, I., & Wahyu, N. (2024). The Impact of Sharia Working Capital Financing and SME Investments on Economic Growth in South Sulawesi. East Asian Journal of Multidisciplinary Research, 3(5), 1875–1898.

Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. Jurnal Informasi Dan Teknologi, 132–142.

Mardiansyah, F. V., Wiliyanti, V., Gunawan, I., & Khoiriyah, S. (2024). SOSIALISASI PRODUK HALAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS UMKM DAN INTERPERSONAL PESERTA DIDIK SDN TANJUNG HARAPAN, MERBAU MATARAM, LAMPUNG SELATAN: PENDEKATAN METODE PARTICIPATORY ACTION RESEARCH. Dharma Pengabdian Perguruan Tinggi (DEPATI), 4(1), 70–79.

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Journal on Education, 6(1), 732–741. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988

Misbah, D., Surya, M., & Maskur, M. (2017). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran yang berbasis Power Point model Pop Up untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosakata mata pelajaran bahasa Arab. TEKNOLOGI PEMBELAJARAN, 2(2).

Purnami, N., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. Seminar Nasional "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran, 1, 25–31.

Putra, F. A., Yaqubi, A. K., Adam, R. I., Wiliyanti, V., & Anigrahawati, P. (2024). Curvature Quantization based on the Ehrenfest Paradox in the Bohr Atomic Model. Astroparticle Physics, 159, 102950.

Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. Semnasteknomedia Online, 5(1), 4–6.

Rahmatika, Z., Wiliyanti, V., Diani, R., Daenuri, E., & Putri, C. A. S. A. (2024). Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) approach in physics learning: Meta-analysis study. AIP Conference Proceedings, 3058(1).

Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(1), 129–136.

Rendi, R., Syafi'i, M., & Huda, S. A. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Materi Pola Bilangan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III, 42–49.

Riady, A., Farida, I., & Husna, M. (n.d.). others.(2024). EXAMINING THE INFLUENCE OF ISLAMIC BRANDING, PHYSICAL EVIDENCE, AND RELATIONSHIP QUALITY ON CUSTOMER LOYALTY IN THE CONTEXT OF BANK SYARIAH INDONESIA (BSI) MAKASSAR BRANCH AT UNISMUH. Journal of Economics, Technology & Business/Jurnal Ekonomi Teknologi & Bisnis (JETBIS), 3(3).

Rivai, I. N. A., & Mana, R. (2021). Pengaruh pembelajaran online terhadap motivasi belajar dan minat belajar mahasiswa PGMI di tengah pandemi Covid-19. JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar), 4(2), 168–179. https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.6403

Sapitri, N. A., Hasbi, H., Nurhikma, N., & Sari, L. F. Z. (2024). The Influence of Investment Returns and Tabarru Fund Contributions on The Asset Growth of Registered Sharia Life Insurance Companies in Ojk in The Period 2019-2022. International Journal of Engineering Business and Social Science, 2(5), 1284–1296.

Selvianda, N. P., Khozamah, K., Hasanah, I. D., & Surur, M. (2024). STRATEGI INOVATIF DALAM MENGATASI PERILAKU BULLYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 11(01), 71–78.

Siagian, T., Istifa, M. A. K., Wiliyanti, V., Rukiyanto, B. A., Ladjin, N., & Wijaya, H. (2024). PELATIHAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH TERINDEKS SCOPUS BERBANTU APLIKASI SPSS. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(3), 4246–4251.

Soumena, F. Y., Umaima, U., Nurwahida, N., & Syam, D. R. Y. (2024). The Influence of SME Funding and Non-Performing Financing on Indonesia's Economic Growth in The Period 2015-2022. Return: Study of Management, Economic and Bussines, 3(2), 166–180.

Sugiyono. (2018). Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&G. ALFABETA.

Suharli, S., Wahab, A., & Habbe, A. H. (2021). Application Of Islamic Economic Principles In Realizing Management Banking Without Interest. Dinasti International Journal of Education Management and Social Science, 3(2), 277–288.

Taufiq, A., Siantoro, G., & Khamidi, A. (2021). Analisis Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajarandaring PJOK Selama Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) Di MAN 1 Lamongan. Jurnal Education and Development, 9(1), 225–229. https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2366

Wahyuanto, E. (2024). Menakar Kinerja dan Profesi Dosen. Arta Media Nusantara.

WASISNO, W. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI DENGAN PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING BERBASIS MEDIA POWER POINT. EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 2(4), 346–351.

Wati, A. K., & Muhsin, M. (2019). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Lingkungan Keluarga, dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kesulitan Belajar. Economic Education Analysis Journal, 8(2), 797–813.

Windasari, A., Syefrinando, B., Wiliyanti, V., Komikesari, H., & Yuberti, Y. (2024). The influence of the blended learning model on students' concept understanding ability viewed from self-confidence. AIP Conference Proceedings, 3058(1).

Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. Jurnal Ilmua Foristek, 2(1), 143–152.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). ACM.

Hrastinski, S. (2018). What do we mean by blended learning? TechTrends, 62(5), 564-569. https://doi.org/10.1007/s11528-018-0287-2

Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2016). NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition. The New Media Consortium.

Kizilcec, R. F., Piech, C., & Schneider, E. (2017). Deconstructing disengagement: Analyzing learner subpopulations in massive open online courses. In Proceedings of the Third International Conference on Learning Analytics and Knowledge (pp. 170-179). ACM.

Mayer, R. E. (2019). Multimedia Learning. Cambridge University Press.

Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2020). Can e-learning replace classroom learning? Communications of the ACM, 47(5), 75-79. https://doi.org/10.1145/986213.986216