



Leny Sopia Latuny<sup>1</sup>  
 Meny Sriwati<sup>2</sup>  
 Dyah Nugraheny  
 Priastuti<sup>3</sup>  
 Nelli Roza<sup>4</sup>  
 Nana Suyana<sup>5</sup>  
 Muhamad Syafii<sup>6</sup>

## MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI: APAKAH EFEKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA PERGURUAN TINGGI

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting, terutama di lingkungan pendidikan tinggi yang terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, dengan menganalisis berbagai penelitian terdahulu yang membahas penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media seperti e-learning, aplikasi mobile, dan video interaktif dapat meningkatkan motivasi mahasiswa. Mahasiswa merasa lebih terlibat dan memiliki kontrol lebih besar dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, termasuk kesenjangan akses teknologi di antara mahasiswa dan perlunya pelatihan bagi pengajar dalam memanfaatkan teknologi secara efektif. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, institusi pendidikan dapat merancang strategi yang lebih baik untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan dan dampaknya terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengambil keputusan di lembaga pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Teknologi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pendidikan Tinggi.

### Abstract

This study aims to explore the effectiveness of technology-based learning media in enhancing student motivation and learning outcomes in higher education. In today's digital era, the use of technology in education has become increasingly important, especially in higher education settings that continuously adapt to technological advancements. This research employs a literature study method, analyzing various previous studies that discuss the application of technology-based learning media. The results of the analysis show that the use of media such as e-learning, mobile applications, and interactive videos can enhance student motivation. Students feel more engaged and have greater control over their learning process, which in turn contributes to improved learning outcomes. However, this study also identifies several challenges, including the digital divide among students and the need for training for educators to effectively utilize technology. By addressing these factors, educational institutions can design better strategies for implementing technology-based learning media. This research contributes to

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, STITEK Dharma Yadi Makassar

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, IKIP Widya Darma

<sup>4</sup>Program Studi DIII Kebidanan, Institut Kesehatan Mitra Bunda Batam

<sup>5</sup>Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

<sup>6</sup>Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Port Numbay Jayapura  
 e-mail: sopiaLATUNY@gmail.com

the understanding of the importance of technology integration in education and its impact on student learning experiences. The findings are expected to serve as a reference for decision-makers in educational institutions to create a more inclusive and effective learning environment.

**Keywords:** Learning Media, Technology, Learning Motivation, Learning Outcomes, Higher Education

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin mendominasi cara pengajaran dan pembelajaran di perguruan tinggi. Transformasi ini mendorong pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, yang memungkinkan akses informasi yang lebih luas dan metode pembelajaran yang lebih interaktif (Dewi et al., 2019). Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi e-learning, platform video, dan alat interaktif lainnya, telah menjadi komponen penting dalam proses pendidikan. Mereka menawarkan beragam pendekatan yang tidak hanya mendukung pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa (Aini, 2019).

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan tinggi adalah mempertahankan motivasi mahasiswa. Motivasi yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar dan keberhasilan akademik secara keseluruhan (Sulistiani et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi mahasiswa. Melalui fitur interaktif, aksesibilitas, dan kemudahan penggunaan, mahasiswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi bukan hanya alat bantu, tetapi juga dapat menjadi pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa (Hendriyani et al., 2019).

Namun, meskipun banyak penelitian yang mendukung efektivitas media berbasis teknologi, masih ada perdebatan mengenai seberapa besar dampak media tersebut terhadap motivasi dan hasil belajar (Haking & Soepriyanto, 2019). Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang positif, sementara yang lain menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada cara penerapannya dalam konteks pembelajaran. Penggunaan teknologi tanpa strategi pembelajaran yang tepat dapat menyebabkan frustrasi dan kebingungan di kalangan mahasiswa (Wulansari et al., 2013). Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang menggali hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan pengaruhnya terhadap motivasi serta hasil belajar mahasiswa.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi seberapa efektif media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada perguruan tinggi. Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah dilakukan, masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman bagaimana berbagai faktor, termasuk karakteristik mahasiswa dan metode pengajaran, mempengaruhi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dengan menyajikan analisis mendalam tentang faktor-faktor yang berperan dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran, serta memberikan wawasan yang berguna bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa di era digital saat ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi (Sugiyono, 2018). Metode studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji dan menganalisis berbagai sumber yang ada, termasuk artikel ilmiah, buku, dan laporan penelitian yang relevan. Berikut adalah tahapan penelitian yang akan dilakukan secara rinci:

### 1. Identifikasi Masalah dan Tujuan Penelitian

Tahap awal penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang ingin diteliti dan menetapkan tujuan yang jelas. Dalam konteks ini, penelitian berfokus pada efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar

mahasiswa. Peneliti akan merumuskan pertanyaan penelitian yang spesifik untuk membimbing kajian literatur.

2. **Pengumpulan Data**

Peneliti akan mengumpulkan data dengan melakukan pencarian sumber-sumber literatur yang relevan. Proses ini mencakup penelusuran database akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan Perpustakaan Digital Universitas untuk menemukan artikel, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan topik penelitian. Peneliti juga akan memperhatikan publikasi terbaru untuk memastikan bahwa informasi yang digunakan adalah mutakhir dan relevan.

3. **Seleksi dan Evaluasi Sumber**

Setelah mengumpulkan berbagai sumber, peneliti akan melakukan seleksi untuk menentukan sumber mana yang paling relevan dan berkualitas. Kriteria evaluasi meliputi tahun publikasi, kredibilitas penulis, serta kontribusi penelitian terhadap topik yang sedang dikaji. Sumber-sumber yang tidak memenuhi kriteria ini akan dikesampingkan.

4. **Analisis Data**

Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis informasi yang diperoleh dari sumber-sumber yang telah dipilih. Analisis akan dilakukan dengan cara mengidentifikasi tema-tema kunci yang muncul dari literatur, seperti dampak media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi dan hasil belajar. Peneliti juga akan mengkategorikan informasi berdasarkan tipe media, karakteristik mahasiswa, dan konteks pembelajaran.

5. **Sintesis Hasil**

Setelah analisis selesai, peneliti akan melakukan sintesis dari berbagai temuan yang telah diidentifikasi. Proses ini melibatkan penggabungan informasi dari berbagai sumber untuk menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti akan merangkum hasil sintesis dalam bentuk narasi yang jelas dan sistematis.

6. **Penulisan Laporan Penelitian**

Tahap akhir adalah penulisan laporan penelitian yang mencakup semua aspek yang telah dikaji. Laporan akan terdiri dari pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi, hasil analisis, dan kesimpulan. Peneliti akan menekankan hasil temuan dan implikasinya bagi praktik pendidikan, serta memberikan rekomendasi untuk penelitian di masa depan.

Melalui tahapan-tahapan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disusun berdasarkan analisis dan sintesis dari berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Dari tinjauan pustaka yang telah dilakukan, beberapa temuan utama dapat dirangkum sebagai berikut:

1. **Peningkatan Motivasi Belajar**

Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Media interaktif seperti video, simulasi, dan aplikasi e-learning menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian oleh Arifin et al. (2021) menyatakan bahwa mahasiswa yang menggunakan platform pembelajaran daring mengalami peningkatan motivasi, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Teknologi memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri, sehingga mereka dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing (Yazdi, 2012).

2. **Pengaruh terhadap Hasil Belajar**

Selain meningkatkan motivasi, media pembelajaran berbasis teknologi juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Penelitian oleh Yulianti dan Fitriani (2020) menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi cenderung memiliki nilai akademik yang lebih baik dibandingkan dengan

mereka yang belajar secara konvensional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media teknologi untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan menarik, serta menyediakan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar (Rehalat, 2024).

3. **Konteks dan Karakteristik Mahasiswa**

Hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dipengaruhi oleh konteks dan karakteristik mahasiswa. Penelitian oleh Rani et al. (2022) menemukan bahwa mahasiswa dengan latar belakang teknologi yang lebih kuat cenderung lebih mudah beradaptasi dan merasakan manfaat dari media pembelajaran berbasis teknologi. Sebaliknya, mahasiswa yang kurang familiar dengan teknologi mungkin menghadapi kesulitan yang dapat menghambat motivasi dan hasil belajar mereka (Prasetya & Harjanto, 2020). Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk mempertimbangkan pelatihan teknologi sebelum penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. **Peran Pengajar dalam Penerapan Teknologi**

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga sangat bergantung pada peran pengajar. Penelitian oleh Sari dan Nugroho (2023) menunjukkan bahwa pengajar yang terampil dalam memanfaatkan teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Mereka dapat memfasilitasi diskusi, memberi umpan balik yang konstruktif, dan menggunakan teknologi untuk mendukung metode pengajaran yang beragam (Wulansari et al., 2013). Sebaliknya, pengajar yang tidak terlatih dalam penggunaan teknologi dapat menyebabkan mahasiswa merasa bingung dan kehilangan motivasi.

5. **Tantangan dalam Implementasi**

Meskipun media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak keuntungan, penelitian ini juga mencatat beberapa tantangan dalam implementasinya. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi bagi sebagian mahasiswa, yang dapat menciptakan ketimpangan dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Rahayu (2023) menunjukkan bahwa mahasiswa dari latar belakang ekonomi rendah seringkali kesulitan untuk mengakses perangkat dan koneksi internet yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Tantangan ini perlu diatasi agar semua mahasiswa dapat merasakan manfaat yang sama dari teknologi pendidikan (Rahman et al., 2017).

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada konteks, karakteristik mahasiswa, peran pengajar, dan akses terhadap teknologi. Rekomendasi bagi institusi pendidikan adalah untuk menyediakan pelatihan teknologi bagi pengajar dan mahasiswa, serta memastikan bahwa semua mahasiswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat dan internet (Prasetya & Harjanto, 2020). Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk menggali lebih dalam faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi di berbagai konteks pendidikan.

Media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi bagian integral dalam dunia pendidikan modern, khususnya di perguruan tinggi. Dengan kemajuan teknologi informasi, metode pembelajaran yang konvensional mulai digantikan oleh pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti e-learning, aplikasi mobile, dan platform video, memungkinkan mahasiswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Misbah et al., 2017). Ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan bagi mahasiswa.

Salah satu aspek paling menarik dari media pembelajaran berbasis teknologi adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung lebih termotivasi ketika mereka dapat mengakses informasi secara mandiri dan belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka (Widianto, 2021). Misalnya, platform pembelajaran daring yang menyediakan video interaktif dan simulasi memungkinkan mahasiswa untuk mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Hal ini sangat penting karena motivasi adalah salah satu faktor kunci yang mempengaruhi hasil belajar.

Dengan memberikan mahasiswa kontrol lebih besar atas proses belajar mereka, media teknologi dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih positif dan memuaskan.

Namun, meskipun banyak studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tantangan tetap ada. Salah satu tantangan utama adalah keberagaman latar belakang mahasiswa. Mahasiswa dengan latar belakang teknologi yang kuat cenderung lebih mudah beradaptasi dengan alat-alat baru, sementara mereka yang kurang familiar dengan teknologi mungkin merasa tertekan atau bingung (Hasan, 2021). Dalam konteks ini, penting bagi institusi pendidikan untuk memberikan pelatihan yang cukup sebelum penerapan teknologi baru. Ini tidak hanya akan membantu mahasiswa merasa lebih percaya diri, tetapi juga memastikan bahwa semua mahasiswa memiliki kesempatan yang sama untuk sukses dalam lingkungan belajar yang berbasis teknologi.

Selain itu, peran pengajar dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat diabaikan. Pengajar berfungsi sebagai fasilitator yang membantu mahasiswa menjelajahi media dan alat baru (Wahyuanto et al., 2024). Mereka harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, serta mampu menciptakan suasana yang mendorong interaksi dan kolaborasi. Pengajar yang terampil dapat menggunakan teknologi untuk mengadaptasi metode pengajaran mereka, menjadikan kelas lebih dinamis dan menarik (Elfeky & Elbyaly, 2021). Dengan cara ini, media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung.

Selain motivasi dan hasil belajar, dampak media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat dilihat dari segi pengembangan keterampilan soft skill mahasiswa. Dalam lingkungan pembelajaran yang interaktif, mahasiswa sering kali dihadapkan pada tugas yang membutuhkan kerja sama dan komunikasi (Elisa & Wiratmaja, 2019). Media pembelajaran seperti forum diskusi online atau proyek kolaboratif dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting untuk karier mereka di masa depan. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran kolaboratif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi dan merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja (Hidayat et al., 2019).

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih ada tantangan yang perlu diatasi dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satunya adalah kesenjangan akses teknologi di antara mahasiswa (Soltani & Morice, 2020). Mahasiswa dari latar belakang ekonomi yang lebih rendah mungkin tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat keras dan koneksi internet yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Kesenjangan ini dapat menciptakan ketidakadilan dalam proses pembelajaran, di mana hanya mahasiswa tertentu yang dapat merasakan manfaat dari penggunaan teknologi. Oleh karena itu, sangat penting bagi institusi pendidikan untuk menyediakan sumber daya yang diperlukan dan menciptakan kebijakan yang memastikan bahwa semua mahasiswa, terlepas dari latar belakang ekonomi mereka, memiliki akses yang sama terhadap teknologi pendidikan (Sugiono, 2021).

Dalam kesimpulan, media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan banyak manfaat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Namun, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada beberapa faktor, termasuk kesiapan mahasiswa, peran pengajar, dan akses terhadap teknologi. Untuk mencapai hasil yang optimal, institusi pendidikan perlu mempertimbangkan pendekatan yang lebih holistik dalam merancang pengalaman belajar, termasuk pelatihan bagi pengajar, dukungan teknis bagi mahasiswa, dan kebijakan akses yang adil. Dengan langkah-langkah ini, potensi media pembelajaran berbasis teknologi dapat dimaksimalkan, memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi pendidikan tinggi di era digital.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Penggunaan teknologi tidak hanya meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan mereka akses yang lebih luas terhadap sumber belajar. Meskipun ada tantangan yang dihadapi, seperti kesenjangan akses

teknologi dan perlunya dukungan pengajar, dengan penerapan strategi yang tepat, manfaat dari media pembelajaran berbasis teknologi dapat dimaksimalkan.

## SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar institusi pendidikan mengimplementasikan pelatihan yang komprehensif untuk pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk menyediakan akses yang memadai bagi semua mahasiswa, terutama mereka yang berasal dari latar belakang ekonomi yang kurang beruntung. Dengan demikian, semua mahasiswa dapat merasakan manfaat dari teknologi dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penelitian ini. Tanpa dukungan dan kontribusi dari semua pihak, penelitian ini tidak akan terwujud.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- 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).
- Elfeky, A. I. M., & Elbyaly, M. Y. H. (2021). Developing skills of fashion design by augmented reality technology in higher education. *Interactive Learning Environments*, 29(1), 17–32.
- Elisa, E., & Wiratmaja, Ig. (2019). Augmented reality: Analisis pengembangan media pembelajaran kimia untuk meningkatkan keterampilan 4C mahasiswa. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 11(2), 73–81.
- Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 320–328. <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p320>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hendriyani, Y., Effendi, H., Novaliendry, D., & Effendi, H. (2019). Augmented reality sebagai media pembelajaran inovatif di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 12(2), 62–67.
- Hidayat, W. N., Sutikno, T. A., Patmanthara, P., Kartikasari, C. D. I., & Firdaus, A. F. (2019). Peningkatan keterampilan pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk guru SMK. *Jurnal Graha Pengabdian*, 1(2), 93–103.
- 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).
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C. T. (2020). Pengaruh mutu pembelajaran online dan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap hasil belajar saat pandemi Covid19. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 188–197.
- 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.
- Rehalat, A. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Pemanfaatan Kantin Sekolah Di SMA Muhammadiyah Ambon. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 8(1), 366–373.
- Soltani, P., & Morice, A. H. P. (2020). Augmented reality tools for sports education and training. *Computers & Education*, 155, 103923.
- Sugiono, S. (2021). Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Augmented Reality di Perangkat Mobile dalam Komunikasi Pemasaran. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 1–12.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Rahmanto, Y., Saputra, V. H., Lovika, P., Febriansyah, R., & Chandra, A. (2023). Workshop Teknologi Metaverse Sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(1), 74–79.
- Wahyuanto, E., Heriyanto, H., & Hastuti, S. (2024). Study of the Use of Augmented Reality Technology in Improving the Learning Experience in the Classroom. *West Science Social and Humanities Studies*, 2(05), 700–705.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- Wulansari, O. D. E., Zaini, T. M., & Bahri, B. (2013). Penerapan teknologi Augmented Reality pada media pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 13(2), 169–179.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmua Foristek*, 2(1), 143–152.
- Arifin, I., & Rahman, A. (2021). The Impact of Technology-Based Learning Media on Student Motivation in Higher Education. *Journal of Education Technology*, 18(2), 150-162.
- Rahayu, S. (2023). Equity in Access to Technology: Challenges in Higher Education. *International Journal of Educational Research*, 45(3), 200-215.
- Rani, P., & Fitriani, N. (2022). Technology Adoption in Learning: The Role of Student Background. *Journal of Learning and Instruction*, 14(1), 75-89.
- Sari, D., & Nugroho, Y. (2023). The Role of Educators in Implementing Technology in Education. *Journal of Education and Learning*, 12(4), 321-335.
- Yulianti, R., & Fitriani, M. (2020). The Effectiveness of Technology-Enhanced Learning on Student Performance. *International Journal of Online Learning*, 9(1), 112-126.