

# Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* terhadap keterampilan memahami teks berita peserta didik kelas V sekolah dasar di Kecamatan Laweyan

Priya Apriliana<sup>1\*</sup>, Siti Istiyati<sup>2</sup>, Septi Yulisetiani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi No 449 Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

\*aprilianapriya21@gmail.com

**Abstract.** The research aims to determine the effect of mobile application media on the news text comprehension skills of fifth grade elementary school students in Laweyan District, Surakarta. The research design is experimental, with a test data collection method. The data in this study were analysed using the paired sample t-test. The results of the paired sample t test on the hypothesis test which analysed the data from the post-test scores for the experimental class and control class were  $0.018 < 0.05$ , which means the null hypothesis (H0) was rejected and the working hypothesis (H1) was accepted. Apart from that, there was a greater difference in the average post-test score compared to the pre-test in the experimental group, namely  $76 > 64.5$ . Furthermore, the average post-test score for the experimental class is greater than the post-test score for the control class, namely  $76 > 68.1$ . Based on the results of research analysis, it shows that mobile application media with news text material has an influence on the news text comprehension skills of fifth grade elementary school students in Laweyan District.

**Kata kunci:** mobile application, news text reading, elementary school

## 1. Pendahuluan

Ruang lingkup pelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat aspek yaitu menyimak / mendengarkan, bertutur, membaca, serta menulis, semua aspek saling berkaitan satu sama lain. Keterampilan baca tulis terutama keterampilan membaca hendaknya dapat dikuasai peserta didik di SD sebab secara langsung berketerkaitan dengan pembelajaran lainnya [1]. Keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan linguistik yang wajib dikuasai [2]. Keterampilan membaca merupakan kemampuan berbahasa yang reseptif karena dengan keterampilan membaca peserta didik dapat memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan memungkinkan peserta didik mempertinggi daya pikir, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasan [3]. Dasar untuk mengembangkan imajinasi seseorang adalah membaca Harrison (2004) yang menyatakan membaca tidak hanya memperbaiki keterampilan hidup dan meluaskan cakupan pengetahuan, tetapi juga mencapai dimensi yang lebih fundamental, yakni pengaruh mendasar dari imajinasi. Pemahaman membaca sangat penting untuk kesuksesan akademis jangka panjang dan bergantung pada kemampuan bahasa yang muncul sejak dini [4].

Berdasarkan perkembangan kemampuan membaca berita, terlihat bahwa peserta didik di Indonesia masih memiliki tingkat kemampuan membaca utamanya membaca berita yang kurang baik. Dibuktikan dengan hasil *survey PISA* pada tahun 2022 menyatakan Indonesia menduduki peringkat ke-68 dari 81 negara dalam tes literasi membaca, yang mengukur pemahaman, penggunaan, dan refleksi hasil membaca dalam bentuk lisan. Survei *PIRLS* pada tahun 2021 menunjukkan Indonesia ada

pada peringkat 41 dari 45. Menunjukkan bahwa kondisi literasi peserta didik Indonesia dapat diklasifikasikan sebagai hal yang sangat mengkhawatirkan [5]

Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan memahami teks berita peserta didik di Indonesia adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dari masa ke masa semakin berkembang dan beragam jenisnya, mulai dari media visual, audio, audio visual maupun media yang memanfaatkan teknologi internet [6]. Salah satu media yang sudah berkembang yang menggabungkan unsur visual, audio dan memanfaatkan teknologi internet adalah media aplikasi *mobile*. Media aplikasi *mobile* adalah jenis media interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan peserta didik membaca dan memahami konten teks berita. Aplikasi *mobile* adalah *software* yang dapat digunakan untuk menambahkan fitur pada presentasi pembelajaran agar lebih menarik. Peserta didik dapat dengan mudah memahami teks berita dengan menggunakan media ini [7].

Pembelajaran melalui media *mobile* menjadi istimewa karena dapat dilakukan tanpa batas waktu dan lokasi dalam mengaksesnya. Selain itu, karena peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara langsung, teknologi media pembelajaran *mobile* menawarkan pembelajaran juga pengalaman baru untuk peserta didik agar terlibat langsung di kegiatan pembelajaran [8]. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran di kelas. Konsep-konsep abstrak dapat dijelaskan kepada peserta didik dengan cara yang lebih konkret melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan pedoman dan sumber daya yang tersedia di dalam kelas [9].

Media pembelajaran dengan aplikasi mampu untuk memfasilitasi peserta didik dalam menafsirkan data secara efisien, meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan informasi secara ringkas, serta memotivasi dan menumbuhkan minat belajar. Media pembelajaran aplikasi *mobile* membuat peserta didik tidak sekedar menerima penjelasan dari guru, tetapi juga dapat lebih aktif terlibat melalui pengamatan dan demonstrasi. Aplikasi *mobile* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai suplemen pembelajaran sehingga mampu melatih peserta didik untuk belajar mandiri [10]. Beberapa keunggulan aplikasi *mobile* adalah media dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun, mendukung pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berpusat pada peserta didik, dapat meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru, media aplikasi *mobile* diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena media aplikasi *mobile* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari [10].

Beberapa penelitian mengenai penggunaan media berbasis aplikasi *mobile* dalam media pembelajaran juga telah banyak dilaksanakan, seperti yang dilakukan oleh Twiningsih [11] yang membahas penggunaan media *Ispring Suit* berbasis *mobile learning* pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa penggunaan media *Ispring Suit* berbasis *mobile learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian proses keterampilan berpikir kritis siswa kelas 3 khususnya pada pembelajaran matematika meningkat dari rata – rata 71,55 menjadi 83,55. Namun dalam pelaksanaannya masih ada kendala yaitu belum semua peserta didik mampu mengoptimalkan penggunaan media karena masih tahap penyesuaian di awal pandemi. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Abdul Karim [12] yang membahas pengembangan media pembelajaran berbasis android di kelas 4 SD yang memiliki kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *APP Inventor* dan model ADDIE layak diimplementasikan dalam proses belajar mengajar peserta didik. Namun dalam review yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi memberikan saran untuk membuat latihan soal lebih interaktif, tulisan diperbesar serta tambahkan gambar, efek suara agar lebih menarik dan tidak membosankan.

Dari beberapa penelitian terdahulu maka dilakukan keterbaruan dari penelitian sebelumnya adalah dengan menambah efek audio dan tambahan animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran dan memperbaiki manajemen guru dalam pelaksanaan penggunaan media aplikasi *mobile* dengan menyiapkan modul ajar yang sudah disesuaikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media *aplikasi mobile* terhadap keterampilan memahami teks berita peserta didik kelas V SD di Kecamatan Laweyan tahun ajaran 2023/2024.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif memakai metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Metode eksperimen merupakan metode penelitian untuk menguji hubungan sebab akibat [13]. Subjek dalam penelitian adalah semua peserta didik kelas V SD se- Kecamatan Laweyan, Surakarta tahun akademik 2023/2024. Penelitian ini menggunakan sampel peserta didik kelas V SD Negeri Dukuhan Kerten sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Begalon sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampling yang dipakai adalah *probability sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui tes pilihan ganda untuk mengetahui tingkat keterampilan memahami teks berita tes akan dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian (*Pre-Test*) dan setelah penelitian (*Post-Test*).

Indikator keterampilan membaca pemahaman teks berita yang digunakan meliputi kemampuan dalam memahami gagasan utama dan penjabar dalam teks berita, mengidentifikasi informasi dengan 5W + 1 H, kemampuan dalam membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan *koefisien point biserial*. Adapun reliabilitasnya diuji menggunakan *alpha Cronbach*, sebelum digunakan peneliti instrumen juga dilakukan *uji daya beda soal dan tingkat kesukaran soal*. Analisis data penelitian ini melingkupi; 1) Pengujian prasyarat analisis mencakup uji normalitas, homogenitas, dan keseimbangan, 2) Pengujian hipotesis akan dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil data yang didapatkan pada penelitian ini berupa nilai tes pilihan ganda dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

**Table 1.** Hasil Nilai Tes

Kelompok	Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata
Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	35	85	64,5
	<i>Post-Test</i>	56	95	76
Kontrol	<i>Pre-Test</i>	35	85	66,3
	<i>Post-Test</i>	35	95	68,1

Tabel 1 menunjukkan data hasil nilai naik *pre-test* maupun *post-test* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada *pre-test* kelompok eksperimen didapatkan nilai terendah, nilai tertinggi, dan rata-rata nilai secara berturut-turut adalah 35; 85; 64,5. Sedangkan *post-test* kelompok eksperimen didapatkan nilai terendah, nilai tertinggi, dan rata-rata nilai secara berturut-turut adalah 56; 95; 76. Kemudian pada *pre-test* kelompok kontrol didapatkan nilai terendah, nilai tertinggi, dan rata-rata nilai secara berturut-turut adalah 35; 85; 66,3. Sedangkan *post-test* kelompok kontrol didapatkan nilai terendah, nilai tertinggi, dan rata-rata nilai secara berturut-turut adalah 35; 95; 68,1.

Sebelum dilakukan penelitian instrumen dilakukan validasi dengan uji validitas menggunakan rumus *koefisien point biserial* dan *expert judgment*. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan rumus *alpha cronbach*, instrumen tes juga di uji tingkat kesukaran dan daya beda. Selanjutnya instrument yang sudah valid dan reliabel dapat digunakan untuk penelitian .

Uji prasyarat yang dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesisi. Uji prasyarat yang diterapkan penelitian ini melibatkan uji normalitas, uji homogenitas dan uji keseimbangan. Ketiga uji digunakan dalam analisis ini sebagai prasyarat untuk memastikan kondisi tertentu dipenuhi sebelum uji hipotesis dilakukan dalam penelitian ini [13]. Uji prasyarat yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji keseimbangan,

Uji normalitas dipakai untuk menentukan apakah sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikansinya lebih dari 0,05. Hasil uji normalitas pada kelas *pre-test* eksperimen mempunyai nilai *Sig* 0,68, pada kelas *post-test* eksperimen mempunyai nilai *Sig* 0,200, data nilai *pre-test* kelas kontrol mempunyai nilai *Sig* 0,194, pada kelas *post-test* kontrol mempunyai *Sig* 0,132. Perhitungan tersebut menghasilkan signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti sampel berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk sampel berasal dari populasi dengan varian yang sama atau tidak. Data memiliki varian homogen jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hasil uji homogenitas dari penelitian ini, ada pada nilai signifikansi *based on mean* 0,062, maka dapat diambil kesimpulan data pada seluruh kelompok bersifat homogen.

Uji keseimbangan digunakan untuk menganalisis apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam keadaan seimbang atau tidak. Hasil uji dapat dikatakan seimbang jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hasil uji keseimbangan pada penelitian ini, pada nilai signifikansi pada *Levene's Test for Equality of Variances* yaitu 0,340, maka kemampuan kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada keadaan sama atau seimbang pada saat dilakukan *pre-test*.

Setelah semua data dinyatakan lolos uji prasyarat, selanjutnya dilakukan analisis homogenitas menggunakan *uji paired sample t test*. *Uji paired sample t test* dipakai untuk melihat beda rata-rata dua sampel, saat sudah diberi perlakuan. Data yang digunakan dalam uji *paired sample t test* adalah skor *post-test kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen*. Hasil nilai signifikansi dari hasil uji *paired sample t test* adalah 0,018. Nilai  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan dari hasil *uji paired sample t test* bahwa terdapat pengaruh pada pembelajaran yang menggunakan media aplikasi *mobile* terhadap kemampuan memahami teks berita peserta didik kelas V SD se-Kecamatan Laweyan pada tahun ajaran 2023/2024.

Peserta didik yang mendapat perlakuan dengan pembelajaran berbantu media aplikasi *mobile* memiliki hasil keetrampilan membaca pemahaman yang meningkat. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran aplikasi *mobile* memiliki materi berupa teori, gambar, dan kuis yang membantu menilai sejauh mana kemampuan peserta didik dalam proses belajar-mengajar, dengan gabungan pengetahuan pendidikan dan teknologi, baik peserta didik maupun guru dapat lebih mudah mengakses kegiatan pembelajaran kapan pun dan di mana pun, mempermudah proses belajar-mengajar [14].

Adanya pengaruh media aplikasi *mobile* terhadap keterampilan memahami teks berita dikarenakan fitur-fitur yang ada di dalamnya, seperti adanya gambar visual yang menarik perhatian peserta didik. Peserta didik tertarik dengan tampilan-tampilan gambar yang ada pada media pembelajaran, sehingga peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran [15]. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* memiliki dampak yang efektif terhadap antusiasme peserta didik dan mampu menarik minat mereka dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *mobile* berpotensi membantu meningkatkan keterampilan akademik peserta didik berupa hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan akibat dari interaksi langsung dengan materi pembelajaran seperti adanya simulasi, permainan edukatif atau kuis-kuis yang interaktif, hal-hal seperti ini membantu peserta didik dalam memahami konsep lebih baik dan meningkatkan pemahaman sehingga performa akademik akan meningkat [16].

Teori pemodelan kognitif oleh Meichenbaum sejalan dengan proses yang dilakukan dalam penelitian ini ketika guru memandu peserta didik dalam penggunaan media aplikasi *mobile*. Pemodelan kognitif menjelaskan bahwa seorang guru menerangkan dan mendemonstrasikan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik, dan setelah itu guru memberikan tuntunan praktik serta mengecek apakah peserta didik telah memahami apa yang diajarkan. Peserta didik sendiri melakukan proses belajar dengan melibatkan proses berpikir, dengan tahapan yang terjadi adalah tahap formal yang bersifat internal yang terdapat proses berpikir abstrak juga simbolis yang nantinya akan di praktekan [17]. Keterampilan – keterampilan tadi akan diajarkan lagi jika peserta didik mengalami kesulitan. Ketika peserta didik sudah memperoleh pemahaman dasarnya, guru akan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan sendiri mempraktikkan keterampilan tersebut. Peneliti telah memberikan bukti yang mendukung peran pemodelan kognitif dan menunjukkan bahwa pemodelan yang dikombinasikan dengan penjelasan lebih efektif dalam mengajarkan keterampilan daripada penjelasan saja [18].

Pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *mobile* terhadap keterampilan memahami teks berita peserta didik kelas V juga berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme oleh Burner yang mengacu pada. Teori konstruktivisme Burner ini berpendapat bahwa peserta didik mengembangkan pengetahuan melalui tiga tahap yakni aktif / enactive (berorientasi pada tindakan), ikonik (berdasarkan gambar), dan simbolis (berdasarkan bahasa). Setiap tahap perkembangan kognitif

dicirikan oleh cara yang berbeda dalam menginternalisasi representasi lingkungan luar. Bruner memandang setiap model sebagai dominan pada waktu yang berbeda selama perkembangan peserta didik. Belajar pada dasarnya diwakili oleh kombinasi yaitu, peserta didik tidak meninggalkan tahap saat ini dan pindah ke tahap baru yang ditandai dengan cara baru untuk belajar[19]. Implikasinya dalam penelitian ini adalah bahwa peserta didik yang mengembangkan pembelajaran dalam model ikonik dan simbolis mungkin perlu banyak menggunakan media berbasis digital untuk memfokuskan pembelajaran pada tindakan melalui manipulasi objek-objek konkret. Media aplikasi *mobile* dengan kemampuan multi modalnya berguna untuk memperkuat tahapan ikonik dan simbolis dari kerangka pembelajaran Bruner.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* pada uji hipotesis yang menganalisis data hasil nilai *post-test* kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Hasil uji hipotesis yaitu nilai signifikansi sebesar  $0,018 < 0,05$  yang berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis kerja ( $H_1$ ) diterima. Selain itu terdapat selisih rata-rata nilai *post-test* lebih besar dibandingkan bandingkan *pre-test* pada kelompok eksperimen yaitu  $76 > 64,5$ . Selanjutnya di dapat pula rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih besar dari nilai *post-test* kelas kontrol, yaitu  $76 > 68,1$ . Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan penggunaan media aplikasi *mobile* dengan materi teks berita berpengaruh terhadap keterampilan memahami teks berita peserta didik kelas V SD se-Kecamatan Laweyan.

Implikasi pada penelitian ini sebagai dasar pada penelitian- penelitian lebih lanjut dan mendukung dari teori terdahulu. Penelitian ini kedepannya dapat dipergunakan guru dan peserta didik serta penyelenggara sekolah untuk membantu peserta didik dalam memahami teks berita juga variasi media pembelajaran bagi peserta didik. Media aplikasi *mobile* dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran untuk materi teks berita karena terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan memahami teks berita peserta didik kelas.

#### Referensi

- [1] D. N. Rahmawati and R. Ardiansyah 2022 Analisis minat baca dan motivasi dalam kemampuan membaca pemahaman literal pada teks cerita narasi pada peserta didik kelas V sekolah dasar *Jurnal Didaktika Dwija Indria* (10)2 pp 13–18
- [2] K. S. Wahyu Lestari, Putri, Rukayah 2021 Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar *Jurnal Didaktika Dwija Indria* (9)1 pp 13–18
- [3] Y. Irdawati and Darmawan 2014 Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol *Jurnal Kreatif Tadulako Online* (5)4 pp 1–14
- [4] W. N. Budiarti and H. Haryanto 2016 Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv *Jurnal Prima Edukasia* (4)2 p 233
- [5] R. Rafiki, Y. Abidin, T. Nurhuda, Y. P. Putra, and A. Sarifudin 2022 Keterampilan membaca pemahaman dalam materi ragam teks berbasis HOTS dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD *Jurnal Pedagogig Indonesia* (1)1 pp 27–37
- [6] M. Sodik, H. Mahfud, and F. P. Adi 2021 Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web ‘Quizizz’ sebagai media pembelajaran di sekolah dasar *Jurnal Didaktika Dwija Indria* (9)5 pp 1–6
- [7] S. S. Alamiyah, A. Kusuma, J. Juwito, and D. Tranggono 2021 Pergeseran Model Pendampingan Penggunaan Media Digital oleh Orangtua pada Anak di Masa Pandemi COVID-19 *Jurnal Commsci - Jurnal Media Communication Sciences Sci* (4)2 pp 97–110
- [8] Kaharman 2015 Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan
- [9] Y. Novitasari and M. Fauziddin 2022 Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini *Jurnal Obsesi - Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (6)4 pp 3570-3577

- [10] W. Junita 2019 Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED Penggunaan Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran *Penggunaan Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran* pp 602–609
- [11] A. Twiningsih 2022 Penggunaan Media Ispring Suit Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD *Edu dikara Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (7)3 pp 138–144,
- [12] Abdul Karim, Dini Savitri, and Hasbullah, 2020 Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar *Jurnal Lebesgue Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika dan Statatistika* (1)2 pp 63–75
- [13] Sugiyono 2022 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* 2nd ed. Bandung : Alfabeta
- [14] R. Rahayu, M. Mustaji, and B. S. Bachri 2022 Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan *Jurnal Obsesi - Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (6)4 pp 3399–3409
- [15] Z. Fajri, I. F. Dewi Riza, H. Azizah, Y. Sofiana, U. Ummami, and A. Andila 2022 Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso *Equilib. Jurnal Pendidikan* (10)3 pp 397–408
- [16] A. A. Ardiansyah and N. Nana 2020 Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah *Indonesia Jurnal Education Research and Review* (3)1 p 47
- [17] R. Wijaya, S. Suratno, and H. Budiyo 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Pengapian Sepeda Motor *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan* (2)4 pp 513–523
- [18] D. H. (n. d. ) Schunk *Learning Theories* 6th ed
- [19] Ubaidah 2022 Teori yang Mendasari Pembelajaran dengan Teknologi Digital