

**PEMANFAATAN APLIKASI *ZENIUS EDUCATION* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MANDIRI PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X SMA
NEGERI 1 ANJIR MUARA**

Muhammad Noor Fauzi, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat
fauzi0991@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², agus.utama@ulm.ac.id³

Abstract

The use of multimedia as an alternative to independent learning media is still rarely used, because teachers are still fixated on textbooks as enrichment materials. This is a problem because students prefer to use audio-visual for independent study. Based on this, a research was carried out in the form of using the Zenius Education application as a medium for students' independent learning in the subject of Sociology in 10th grade. Sociology lessons were chosen because this lesson requires students to understand the basic concepts, approaches and techniques of analyzing a phenomenon that occurs. The purpose of this study is to find out the factual conditions of the activity and the use of the Zenius Education application as a medium for independent learning for students in the subject of Sociology. This development research uses a qualitative method with a phenomenological type consisting of three stages, namely implementation, completion and reporting. The results of this study showed that the informants accepted the Zenius Education application as an independent learning medium after going through the innovation diffusion decision process. This shows that the Zenius Education application can be used as an alternative material for enrichment or independent learning for subject Sociology in 10th grade at SMA Negeri 1 Anjir Muara.

Keywords: *Independent Learning, Zenius Education Application, Sociology Subject*

Abstrak

Pemanfaatan multimedia sebagai alternatif media pembelajaran mandiri masih jarang digunakan, karena pengajar masih terpaku dengan buku paket sebagai bahan pengayaan. Hal ini menjadi permasalahan karena siswa lebih senang menggunakan audio visual untuk belajar mandiri. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian berupa pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X. Pelajaran Sosiologi dipilih karena pelajaran ini menuntut siswa memahami konsep-konsep dasar, pendekatan serta teknik analisis suatu fenomena yang terjadi. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kondisi faktual aktivitas dan pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis fenomenologi yang terdiri tiga tahapan yaitu pelaksanaan, penyelesaian dan laporan. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil bahwa para informan menerima aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri setelah melalui proses putusan difusi inovasi. Hal ini menunjukkan aplikasi *Zenius Education* bisa dijadikan sebagai alternatif bahan pengayaan atau pembelajaran mandiri mata pelajaran Sosiologi kelas X SMA Negeri 1 Anjir Muara.

Kata Kunci: Pembelajaran Mandiri, Aplikasi *Zenius Educaton*, Mata Pelajaran Sosiologi

Pendahuluan

Dewasa ini, platform bimbingan pembelajaran sudah marak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini merupakan suatu inovasi di bidang pendidikan. Platform pembelajaran biasanya berbentuk aplikasi yang dengan mudah bisa diunduh melalui *smartphone*. Menurut (Handarini & Wulandari, 2020, p.57) mengatakan adapun beberapa *platform* belajar yang bisa digunakan di kegiatan belajar mengajar seperti *whatsapp*, *web blog*, *zoom* serta aplikasi belajar lainnya yang mendukung. Pengimplementasian teknologi guna menunjang proses pembelajaran di dunia pendidikan ialah sesuatu yang sangat penting sebab hal tersebut bisa membantu pengajar dalam menyajikan suatu materi untuk siswa (Setiawan et al., 2020, p. 14).

Penggunaan aplikasi bimbingan belajar merupakan alternatif media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran secara ringkas dimaksudkan sebagai sesuatu yang dapat berupa bahan, alat, maupun keadaan yang dipakai sebagai perantara komunikasi di kegiatan pembelajaran (Miftah, M. 2013, p. 98). Menurut (Nurrita, 2018, p.171) Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam pembelajaran mengingat keberagaman media dan unsur didalamnya yang mendukung proses belajar mengajar. Menurut (Wahid, 2018, p.2) guru harus mampu memberikan bimbingan pada siswa yang saling tumbuh dan berkembang baik fisik, psikis, sikap atau kecakapan lain. Oleh sebab itu pengelolaan dalam memanfaatkan media pembelajaran merupakan tugas penting bagi pengajar guna menunjang aktivitas pembelajaran agar lebih efektif.

Menurut (Gagne dalam Nunu, 2012, p.28) menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen di lingkungan siswa yang bisa merangsangnya untuk belajar. Media pembelajaran pada dasarnya bisa digunakan sebagai alat bantu siswa dalam belajar mandiri. Menurut (Mudjiman dalam Rahmawati, 2018, p.25-26) belajar mandiri ialah suatu kegiatan belajar aktif dengan tujuan menguasai suatu kemampuan dengan niat atau motif untuk mengatasi masalah. Kemandirian siswa dalam belajar akan membuat mereka lebih efektif dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas X SMA Negeri 1 Anjir Muara didapatkan permasalahan terbatasnya alternatif bahan pengayaan siswa, Pada saat ini hanya disediakan buku paket sebagai media pembelajaran mandiri. Lebih lanjut, siswa kini terbiasa belajar secara audio visual dibandingkan hanya teks pada buku.

Selanjutnya melalui wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Anjir Muara beliau mengatakan bahwa saat ini variasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan pengayaan siswa setelah pembelajaran tatap muka diterapkan. Dimana guru hanya memberikan buku paket untuk dibawa pulang kerumah sebagai pembelajaran mandiri. Pada dasarnya buku paket merupakan media pembelajaran yang sudah cukup efektif namun apabila ditambah pengayaan lain, maka besar kemungkinan akan membuat siswa mampu mengembangkan kemampuan belajar.

Salah satu platform bimbingan pembelajaran *online* yang lumayan familiar kini yaitu aplikasi *Zenius Education*. *Zenius Education* merupakan layanan akses pendidikan dalam format video berbahasa Indonesia yang disajikan secara online melalui website (zenius.net) dan aplikasi ponsel. Melalui hasil wawancara peneliti dengan narasumber, beliau mengatakan sudah cukup lama tahu dengan aplikasi *Zenius Education* sebagai salah satu aplikasi pembelajaran untuk siswa, hanya saja belum pernah untuk mengaplikasikannya selama pembelajaran. Salah satu fitur yang disediakan dalam aplikasi *Zenius Education* ialah fitur *ZenRu*. *ZenRu*, *Zenius* untuk Guru atau *ZenRu* adalah sebuah komunitas bagi lebih dari 250 ribu guru di seluruh Indonesia. Dari jumlah tersebut, hampir 200 ribu di antaranya menggunakan fitur *ZenRu*. Fitur *ZenRu* sangat membantu para guru dalam memantau pembelajaran para siswa dan mengerjakan tugas-tugas administratif, sehingga mereka memiliki waktu lebih untuk fokus pada perkembangan siswa mereka.

Berdasarkan dari hasil observasi dan uraian diatas maka fitur *Zenru* bisa dimanfaatkan sebagai bahan pengayaan atau pembelajaran mandiri siswa. Melalui kemudahan akses aplikasi *Zenius Education*,

pengajar tidak perlu membuat kelas didalamnya, siswa cukup melakukan registrasi dengan status sebagai siswa dan bisa langsung menikmati bimbingan belajar berbentuk video. Apabila siswa ingin belajar lebih banyak lagi, mereka bisa juga berlangganan premium. Melalui hal ini pula, dapat diasumsikan inovasi pemanfaatan aplikasi Zenius Education bisa menjadi salah satu alternatif dalam memfasilitasi pengayaan siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat penelitian untuk mengetahui kondisi faktual Pemanfaatan aplikasi Zenius Education sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran Sosiologi kelas X SMAN 1 Anjir Muara.

Kajian Pustaka

Teknologi pendidikan yaitu kajian dan praktiik etis dalam memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan serta pengelolaan proses dan sumber teknologi tepat guna (Miarso, 2004, p.56). Pemanfaatan dalam lingkup teknologi pendidikan ialah suatu aktivitas menggunakan proses dan sumber belajar (Seels & Richey, 2000). Difusi inovasi yaitu bagian dari pemanfaatan yang berisikan unsur yaitu inovasi, saluran komunikasi, waktu dan sistem sosial (Rustam, 2012). Menurut (Rogers dalam Nasuiton, 2004, p.122) bahwa studi difusi inovasi mengkaji pesan-pesan yang berbentuk ide-ide ataupun gagasan yang baru.

Belajar mandiri ialah kegiatan belajar aktif memiliki tujuan menguasai suatu kompetensi dengan motif dan niat mengatasi suatu masalah. Belajar mandiri pada dasarnya mempunyai posisi penting pada peningkatan kemampuan dan keterampilan siswa sendiri tanpa ada bantuan orang lain (Rahmawati, 2018, p.25-26). Salah satu aplikasi pembelajaran mandiri yang cocok digunakan yaitu *Zenius Education*, adalah aplikasi bimbingan *online* berbasis mobile, berisikan video pembelajaran, paket latihan soal yang bisa didownload secara gratis, serta latihan soal interaktif sebagai uji kemampuan dan pemahaman (Nurfitriana & Zulfiah, 2020). Aplikasi ini memiliki tujuan agar siswa bisa memanfaatkan teknologi yang ada serta tentunya teknologi yang sudah berkembang pesat terlebih *smartphone* sehingga memberikan kemudahan dalam belajar lebih

lebih praktis (Septiani, D. 2020. p.13). Pembelajaran pada dasarnya memerlukan pengulangan dalam memahaminya, salah satunya pembelajaran Sosiologi. William F. Ogburn dan Meyer F. Nimkoff memberikan pendapat bahwa Sosiologi ialah suatu penelitian secara ilmiah terhadap interaksi sosial dan hasilnya yaitu organisasi sosial (Soerjono Soekanto, 2007, p.18).

Metode Penelitian

Metode dan Jenis Penelitian

Penelitian kali ini menggunakan metode kualitatif. Selanjutnya jenis penelitian yang digunakan ialah jenis fenomenologi. Yaitu jenis penelitian yang bertujuan guna mencari hakikat atau essensi dari pengalaman yang mana tujuan untuk memahami pengalaman sebagaimana di sadari (Race, 2010, p.83).

Populasi dan Sampel

Tempat penelitian di SMAN 1 Anjir Muara. Sedangkan aktor atau informan yaitu satu orang guru mata pelajaran Sosiologi dan siswa kelas X sebanyak tiga orang. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2015) *purposive sampling* ialah tehnik pengambilan subyek yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu, yang memiliki arti subjek yang di ambil dari populasi di pilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Selanjutnya data pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer ialah data dari hasil wawancara dan observasi. Sedangkan data sekunder yaitu berupa foto, video ataupun rekaman suara yang mendukung pemerolehan informasi penelitian (Jumadi, J., Mansur, H., Mastur, M., Utama, A. H., & Rafiudin, R., 2017)

Teknik Pengambilan Data

1. Observasi, pada penelitian kali ini menggunakan observasi pasif dimana peneliti hanya mengamati keadaan dan tidak ikut serta dengan kegiatan yang dilakukan.

Tabel 1 Kisi-kisi observasi

No	Aspek	Aspek yang diamati
1.	Inovasi	Ide atau praktek yang dianggap

2.	Saluran Komunikasi	baru sehingga dikatakan inovasi Sarana atau media yang digunakan dalam penyampaian inovasi
3.	Waktu	Batasan waktu yang disampaikan hanya pada waktu tertentu saja
4.	Sistem Sosial	Sistem sosial atau segmentasi aplikasi <i>Zenius Education</i>

2. Wawancara, wawancara yang digunakan jenis yaitu wawancara tidak terstruktur dan wawancara semi terstruktur. Wawancara tidak terstruktur menurut (Sugiyono, 2017, p.137) ialah wawancara yang bebas dan tidak menggunakan pedoman yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap sebagai pengumpulan data nya. Jenis wawancara ini peneliti gunakan dalam mengobservasi permasalahan awal. Wawancara semi terstruktur adalah wawancara dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dibanding wawancara terstruktur. Melalui wawancara ini peneliti bertujuan untuk menggali secara mendalam kondisi pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri siswa dan guru.

Tabel 2 Kisi-kisi wawancara narasumber

Sumber Data	Variabel	Indikator
Siswa dan Guru (pengguna aplikasi <i>Zenius Education</i>)	Pemanfaatan aplikasi <i>Zenius Education</i> sebagai pengayaan atau pembelajaran mandiri oleh peserta didik	1. Pengetahuan
		2. Persuasi
		3. Keputusan
		4. Implementasi
		5. Konfirmasi

3. Dokumentasi, dalam penelitian dokumentasi diperlukan untuk mempeertajam analisis penelitian yang memiliki kaitan dengan penggunaan media komunikasi dalam pencarian informasi (Prasanti, D. 2018. p.17). Pada penelitian ini dokumentasi dipilih berupa foto, rekaman suara serta file-file yang mendukung kelengkapan data seperti silabus, RPP, dan lain-lain.

Prosedur Penelitian

1. Tahapan persiapan di awali dengan menentukan objek penelitian. Setelah menentukan objek penelitian lanjut menentukan fokus penelitian yaitu difusi inovasi pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai mandiri pembelajaran siswa disertai dengan pembuatan instrumen yang mendukung pelaksanaan penelitian.
2. Tahap pelaksanaan, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis menggunakan Moustakas berupa *bracketing*, *horizontalization*, dan *cluster of meaning*.
3. Tahap penyelesaian, pada tahap akhir ini peneliti membuat laporan sesuai data didapat sesuai topik dan hasil dari pengumpulan data yang diperoleh.

Uji Validitas Data

Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi merupakan penggabungan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah tersedia.

1. Triangulasi teknik, dilakukan dengan membandingkan dan mengecek kembali informasi yang didapat melalui teknik yang berbeda
2. Triangulasi sumber, dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber.

Teknik Analisa Data

Menurut (Moustakas, 1994) terdapat prosedur penting dalam melaksanakan studi fenomenologis sebagai hasil adaptasi dari pemikiran Stevick, Colaizzi dan Keen, sebagai berikut:

1. Tahap *bracketing*, yaitu tahap membaca seluruh data tanpa prakonsepsi dimana peneliti hanya membaca hasil transkrip wawancara tanpa memikirkan konsep yang terkandung
2. Tahap *horizontalization*, adalah tahap menginventarisasi pertanyaan-pertanyaan penting yang relevan dengan topik penelitian
3. Tahap *cluster of meaning*, yaitu tahap memformulasikan rincian pertanyaan penting kedalam makna dan dikelompokkan ke dalam tema-tema tertentu.

Pada penelitian ini, fenomena yang akan digali adalah esensi dari difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Zenius Education sebagai pembelajaran mandiri siswa.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Observasi

Pada hasil observasi, peneliti menjelaskan elemen-elemen difusi inovasi aplikasi *Zenius Education* berdasarkan sumber-sumber dari internet yang didapatkan dan relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Inovasi
Informan berasumsi bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah terutama di bagian SDM, oleh sebab itu kiranya guru-guru yang berkompeten bisa melakukan pembelajaran secara online sehingga hal ini lah yang dianggap sebagai munculnya inovasi pembuatan aplikasi *Zenius Education*.
2. Saluran komunikasi
Aplikasi *Zenius Education* melakukan saluran komunikasi diawali dengan suatu komunitas bimbingan belajar, lebih berkembang lagi aplikasi *Zenius Education* yang masih berbentuk website diperkenalkan melalui berbagai sosial media yang disebutkan. Disamping itu keberadaan pihak distributor, reseller dan outlet resmi Zenius juga membuat keberadaannya semakin dikenal khalayak luas.
3. Kelebihan waktu
Aplikasi *Zenius Education* sebelum berbentuk aplikasi dikembangkan pada 2004 dalam bentuk CD, seiring berjalannya waktu terbentuk PT. Zenius

Education pada 2007 lalu dikembangkan dalam bentuk website pada 2010 dan akhirnya bisa diakses dalam bentuk mobile pada 2019.

4. Sistem Sosial
Berasalkan data demografi yang diberikan informan, terlihat sistem sosial yang terbentuk berkisar pada rentang umur <17 dan >17 tahun. Hal ini mengindikasikan para pelajar yang menggunakan beragam jenjang mulai dari SD sampai dengan SMA.



adanya elemen-elemen difusi inovasi dalam kaitannya penggunaan aplikasi *Zenius Education*, yang mana aplikasi ini diakui sebagai sesuatu atau perilaku yang baru bagi khalayak luas, mempunyai sarana komunikasi dalam penyampaian inovasi dengan berbagai sarana, kemudian adanya dimensi waktu mulai dari penyampaian informasi tentang inovasi sampai dengan adanya sistem sosial yang mengakui dan mengadopsi inovasi tersebut (Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R., 2019).

Deskripsi Hasil Wawancara

Pada difusi inovasi pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai pembelajaran mandiri mata pelajaran Sosiologi kelas X di SMA Negeri 1 Anjir Muara, peneliti mengikuti tahapan proses putusan inovasi yang akan dilalui. Adapun tahapan tersebut yaitu:

1. Pengetahuan
Berdasarkan wawancara yang dilakukan didapatkan hasil bahwa guru mata pelajaran Sosiologi mengetahui aplikasi *Zenius Education* melalui sebuah iklan di Youtube dan para siswa mengetahuinya disaat penelitian ini dimulai. Hal ini membuktikan memang kurangnya pengetahuan mereka dengan aplikasi *Zenius Education*.
2. Persuasi

Melalui hasil wawancara keempat informan menggunakan, mengetahui dan mengetahui aplikasi *Zenius Education*, hal ini membuktikan bahwa para informan berasumsi bahwa aplikasi *Zenius Education* merupakan aplikasi pembelajaran yang berguna dan mengakibatkan keinginan mereka untuk menerima keberadaan aplikasi *Zenius Education*.

3. Keputusan
Dari keempat informasi menunjukkan data bahwa mereka telah mengambil keputusan untuk menerima inovasi baru tersebut yang berupa aplikasi *Zenius Education*, karena berdasarkan pendapat dari para informan, kelebihan aplikasi *Zenius Education* memiliki banyak manfaat bagi informan itu sendiri, sehingga mereka membulatkan niat untuk menerimanya sebagai inovasi baru pembelajaran mandiri mata pelajaran Sosiologi.
4. Implementasi
Dari keempat informan, mereka mengatakan telah menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan masing-masing pengguna. Perilaku pengguna secara spontan menentukan kebutuhan yang diinginkannya.
5. Konfirmasi
Dalam penelitian ada satu informan yang melakukan informasi berupa pertimbangan penggunaan aplikasi *Zenius Education* dengan aplikasi serupa. Akan tetapi informan pada akhirnya tetap memilih keputusannya.

Kendala Penelitian

1. Terbatasnya izin kepala sekolah terkait subjek dan kehadiran peneliti ke sekolah
2. Sulitnya menyesuaikan jadwal subjek dengan peneliti, karena sedang diadakan Penilaian Tengah Semester pada siswa kelas X, sehingga peneliti harus menunggu dalam beberapa minggu
3. Subjek sulit dalam menjawab pertanyaan wawancara peneliti, sehingga terkadang perlu diperjelas kembali.
4. Kegiatan observasi terhadap inovasi aplikasi *Zenius Education* hanya bisa mencari informasi melalui laman di internet, karena tidak memungkinkan

menemui CEO Founder dari *Zenius Education* itu sendiri.

Simpulan

Kondisi faktual yang terjadi menunjukkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru menggunakan aplikasi *Zenius Education* sebagai alternatif pembelajaran mandiri siswa pada mata pelajaran Sosiologi.

Difusi inovasi pemanfaatan aplikasi *Zenius Education* sebagai media pembelajaran mandiri mata pelajaran Sosiologi kelas X di SMAN 1 Anjir Muara diawali dengan mencari elemen-elemen difusi inovasi yaitu:

1. Inovasi yang digunakan dalam penelitian ialah fitur *Zenru*
2. Saluran komunikasi *Zenius* berawal dari individu ke individu dan berkembang menjadi komunitas belajar
3. Kelebihan waktu dari *Zenius* yaitu berkiprah sejak 2004, namun dikenal luas pada tahun 2010
4. Sistem sosial dari pengguna *Zenius* terbentuk berkisah pada rentang <17 dan >17 tahun.

Selanjutnya proses putusan difusi inovasi aplikasi *Zenius Education* sebagai alternatif pembelajaran mandiri, sebagai berikut:

1. Tahap pengetahuan didapatkan dari sebuah iklan di *youtube* dan disaat penelitian ini dimulai
2. Tahap persuasi pada saat informan mengambil keputusan menerima aplikasi *Zenius Education*
3. Tahap keputusan pada saat informan mengambil keputusan menerima aplikasi *Zenius Education* dengan alasan kelebihan dan manfaat yang didapatkan
4. Tahap implementasi yaitu ketika informan memanfaatkan aplikasi sesuai kebutuhan masing-masing
5. Tahap konfirmasi yaitu saat informan mempertimbangkan penggunaan aplikasi *Zenius Education* dengan aplikasi serupa namun informan tetap memilih aplikasi *Zenius Education*.

Melalui hasil penelitian ini, peneliti juga memberikan saran, antara lain :

1. Kepada pihak sekolah hendaknya mempertimbangkan untuk memanfaatkan

- aplikasi *Zenius Education* untuk kegiatan pembelajaran mandiri siswa
2. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya lebih menyiapkan segala bentuk penelitian secara terperinci dan batasan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Nur. Difusi Inovasi dalam Konteks Peranan Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) Swara Ringgit Kelurahan Ledug Guna Meningkatkan Potensi Lokal.
- Handarini, I & Wulandari, Siti. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) selama Pandemi COVID-19. Vol. 8, No. 3
- Hasbiansyah, O. (2005). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. Vo. 9. No. 1
- Jumadi, J., Mansur, H., Mastur, M., Utama, A. H., & Rafiudin, R. (2017). Pelatihan Pengembangan Media Berbasis Ispring dan Prezi Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.
- Kriyantono, Rachmat. 2014. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37 No. 1
- Miarso, Yusufhadi. 2014. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan Edisi Kedua. Jakarta: Kencana.
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal Kwangsan Vol. 1 No. 2.
- Nurfitriana & Zulfah. 2020. Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara. Journal on Education. Volume 03, pp. 62-75
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Prasanti, D. 2018. Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan dalam Pencarian Informasi Kesehatan. Jurnal Lontar Vol. 6 No. 1.
- Race, J.R. (2010). Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. Jakarta: PT. Grasindo
- Rahmawati, C. (2014). Penyusunan Modul Pembelajaran KKPI untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas X pada Materi Mengoperasikan *Software Spreadsheet* di SMK Negeri 1 Depok.
- Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R. (2019). Pelatihan Da'i dan Manajemen Masjid untuk Meningkatkan Kinerja Se-Kota Banjarmasin.
- Samsu. (2017). Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development). Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Septiani, D. 2020. Penggunaan Aplikasi *Zenius Education* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Peredaran Darah.
- Setiawan, A. Mansur, H., Mastur. (2020). *Pengembangan E-learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. Journal of Instructional Technology.*
- Subadi, Tjipto. 2008. Sosiologi. Surakarta: BP-FKIP UMS
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Penerbit Alfabet
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Penerbit Alfabet.
- Wahid, Abdul. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Jurnal Istiqra' Volume V No. 2.