



PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI *DIGITAL GAME BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN FIQH DI SMP NEGERI 6 SINGOSARI MALANG

Rahmad Yoga Nugroho¹, Qurroti A'yun², Atika Zuhrotus Sufiyana³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 1rahmadyoga29d@gmail.com, 2qurroti@unisma.ac.id,
3atika.zuh@unisma.ac.id

Abstract

The importance of learning media used in the learning process makes a lot of innovations in terms of learning media that can be used by teachers. One of the learning media used by teachers at SMP Negeri 6 Singosari Malang is Kahoot! This study aims to determine the effect and level of student learning outcomes in using the Kahoot! As a digital game based learning on Fiqh subjects. The method used in this research is quantitative research with quasi-experimental research type. The results of this study are the use of the pre-test and post-test design group learning models have differences between the control and experimental classes so that significant results are obtained, namely 0.000.

Kata Kunci: Kahoot!, Digital Game Based Learning, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Media elektronik menurut (Husna, 2020) adalah informasi atau data yang di buat, disebarkan, dan diakses dengan menggunakan suatu bentuk elektronik, energi elektromekanikal, atau alat lain yang digunakan dalam komunikasi elektronik. Contoh aplikasi yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi Kahoot!. Kahoot! merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop.

Tafonao (2018) media adalah alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan proses informasi, sedangkan peranan media dalam pembelajaran yaitu (1) sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima; (2) sebagai alat yang membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik; (3) sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menjalin hubungan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung; dan (4) sebagai salah satu metode untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran.

Kahoot! merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena media Kahoot! menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Kahoot! Adalah sebuah *web tool* yang menyediakan layanan permainan daring berbasis pendidikan. Platform ini tersedia secara gratis dan dapat memudahkan guru untuk melakukan ujian atau kuis secara lebih efektif dan efisien (Sururoh, 2020).

Untuk meningkatkan motivasi pelajar dalam belajar telah dilakukan salah satunya yaitu dengan menerapkan konsep gamifikasi pada pembelajaran elektronik, konsep ini yaitu proses dengan digunakannya sebuah mekanisme atau sebuah aturan dalam game tetapi pada aktivitas non game dan mempunyai tujuan untuk meningkatkan interaktivitas pengguna dalam penggunaan pembelajaran elektronik yang ada. Adapun macam-macam media elektronik yaitu; video, audio, presentasi multimedia dan juga bisa menggunakan konten daring atau online. Untuk mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan belajar mengajar didalam kelas, guru melakukan evaluasi (Mayudho & Supriyanto, 2020).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat memberikan dampak positif dan negatif pada setiap penggunaannya. Pemanfaatannya dapat banyak membantu dan mempermudah seseorang dalam menyelesaikan tugas dan tanggungjawabnya (Sufiyana, 2020). Media Kahoot! di gunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan peserta didik butuh pembelajaran yang tidak monoton dan guru pun lebih bisa menggunakan media Kahoot! ini untuk menunjang pembelajarannya didalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Dengan perkembangan teknologi, penggunaan teknologi dasar memiliki dampak baik, karena dapat membuat siswa antusias untuk belajar, sehingga belajar menjadi menarik dan tidak membosankan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu aplikasi Kahoot!.

Penggunaan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning pada penelitian ini bertujuan untuk mencari akibat dari suatu yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti. Dengan menggunakan metode eksperimen mengharapkan untuk mengetahui hasil dari pemanfaatan aplikais kahoot sebagai Digital Game based Learning di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan

judul "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game Based-Learning pada mata pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang".

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. Penelitian eksperimen pada umumnya lebih menekankan pada pemenuhan validitas internal, yaitu dengan cara mengontrol/mengendalikan/mengeliminir pengaruh faktor-faktor di luar. yang dieksperimenkan yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen (Jaedun, 2011). Desain penelitian yang digunakan yakni pretes dan post test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas IX di SMP Negeri 6 Singosari Malang Tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 60 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni memberikan tes awal dan tes akhir kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Data yang dikumpulkan ialah hal yang di perlukan dalam menjawab rumusan masalah di dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik (Khosimah, A'yun & Dewi, 2022).

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistic deskriptif dan statistik inferensial yaitu analisis data mengenai hasil pre-test dan hasil post-tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Statistik inferensial terdiri dari uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain. Adapun untuk mengetahui uji hipotesis dengan menggunakan uji T-Test parsial dengan taraf signifikan 0,05. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan aplikasi kahoot dengan mata pelajaran fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang. H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan aplikasi kahoot dengan mata pelajaran fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Fiqh Di SMP Negeri 6 Singosari Malang

Pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai *Digital Game Based Learning* bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *kahoot* pada penelitian agar siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan penuh semangat dan ceria agar tidak merasakan pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ranti, Hanif & Sufiyana (2021) terkait penerapan blended learning di SMA Islam Hasyim

Asy'ari Batu dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru harus memperhatikan beberapa tahapan sebelum kegiatan belajar berlangsung, mulai dari perencanaan, penerapan sampai evaluasi pembelajaran. Langkah-langkah penerapan blended learning perlu adanya perancangan dengan baik yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik tidak merasa kesulitan secara teknis. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan dalam melaksanakan blended learning dalam kelas, diantaranya yaitu menyiapkan materi-materi yang ingin disampaikan atau dibahas dan jenis platform yang akan digunakan.

Cara mengakses *kahoot* sangatlah mudah dan sederhana, alat yang dibutuhkan hanyalah *device* seperti komputer, laptop dan *handphone*. Sebelum memulai pembelajaran menggunakan media *kahoot*, guru harus menyiapkan soal uji *pre test* dan *post test* terlebih dahulu sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Guru dapat mengakses *kahoot* melalui <https://kahoot.com> untuk membuat akun jika belum mempunyai akun *kahoot*, jika memiliki akun maka klik *log in* untuk masuk ke akun *kahoot* yang dimiliki. Guru membuat soal sesuai materi yang akan diberikan atau sudah di ajarkan sesuai dengan tingkat kemudahan dan kesulitan soal. Setelah soal selesai dibuat, guru dapat mengintruksikan siswa untuk mengakses web *kahoot* dengan link <https://kahoot.it> dan memberikan pin kepada siswa agar siswa dapat memasuki ruang ujian dalam *kahoot*.

Setelah siswa memasukkan kode pin yang diberikan oleh guru, maka uji *pre test* dan *post test* dapat dijalankan sesuai peraturan yang telah ditentukan dan dibuat oleh guru agar pembelajaran berjalan lancar dan maksimal.

2. Pengaruh Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Terhadap Keberhasilan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang

Berdasarkan hasil analisis data melalui uji statistik posttest hasil belajar siswa dalam uji normalitas terlihat pretest kelas eksperimen memiliki nilai sig $0,038 > 0,05$ dan kelas control memiliki sig $0,200 > 0,05$. Hasil dari uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa semua kelompok data nilai posttest berdistribusi dengan normal.

Tabel 4. 6 Tabel Uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Pretest_ Eks	Posttest_ eks	Pretest_ Kon	Posttest_ Kon
N		31	31	29	29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	62.19	74.97	49.24	62.76
	Std. Deviation	10.775	8.577	14.662	12.052
Most Extreme Differences	Absolute	.157	.162	.160	.125
	Positive	.086	.162	.100	.125
	Negative	-.157	-.079	-.160	-.115
Test Statistic		.157	.162	.160	.125
Asymp. Sig. (2-tailed)		.051 ^c	.038 ^c	.055 ^c	.200 ^{c,d}

Selain itu, dalam uji homogenitas dari kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai sig sebesar 0,100. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai sig dalam uji normalitas pada kelas kontrol dan eksperimen adalah $0,100 > 0,005$ dan dapat dikatakan data berdistribusi homogen.

Tabel 4. 7 Data uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar kahoot	Based on Mean	2.290	3	116	.082
	Based on Median	1.844	3	116	.143
	Based on Median and with adjusted df	1.844	3	97.193	.144
	Based on trimmed mean	2.129	3	116	.100

Hasil dari analisis uji paired sample t tes menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 dengan artian nilai sig lebih kecil dari 0,05. Dengan analisis ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis dinyatakan benar dan berpengaruh yang signifikan (H_0 ditolak dan H_a diterima).

Pemanfaatan media pengajaran menurut Umar (2017) pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

Tabel 4. 8 Uji T test parsial

Paired Samples Statistics									
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1	Pretest	56.00	58	14.948	1.963				
	Posttest	68.83	58	11.936	1.567				
Paired Samples Correlations									
			N	Correlation	Sig.				
Pair 1	Pretest & Posttest		58	.433	.001				
Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-12.828	14.544	1.910	-16.652	-9.004	-6.717	57	.000

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Pre test dan Post test Group Design dengan menggunakan aplikasi kahoot memberikan dampak yang lebih baik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai post test kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kasim (2021), menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

Alfansyur dan Mariyani (2019) juga menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Kahoot juga dapat meningkatkan minat belajar dan mendukung gaya belajar anak di era digital. Selain itu, Kahoot juga dapat memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital (Rohmah, 2021). Kahoot merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif secara online yang dikemas dalam bentuk permainan. Media Kahoot dikemas dengan tampilan yang menarik disertai iringan musik yang sesuai sehingga dapat memacu adrenalin siswa sebagai peserta permainan untuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan memperoleh rangking tertinggi. Media

Kahoot hadir sebagai jawaban di bidang pendidikan pada era revolusi industri 4.0 di mana perkembangan dan pemanfaatan berbagai macam permainan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang digunakan di berbagai bidang pendidikan (Surani, 2019).

3. Hasil Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Digital Game Based Learning Terhadap Keberhasilan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang

Berdasarkan hasil kelas eksperimen pada kelas IX F yang diberikan perlakuan khusus pada pemanfaatan aplikasi kahoot dalam pelajaran fiqh menunjukkan rata-rata nilai sebanyak 137,16 dengan nilai tertinggi 96 point dan terendah 36 point. Hasil ini diperoleh dari *post test* yang telah disebar setelah dilaksanakan 2 kali pertemuan.

Faktor yang mempengaruhi nilai hasil belajar tersebut adalah pemanfaatan aplikasi *kahoot* pada kelas eksperimen yang melibatkan seluruh panca indra dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan penjelasan Muhibbin (2012) tentang adanya beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa secara global salah satunya yaitu, faktor pendekatan belajar siswa yaitu terdiri dari strategi dan model pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan dan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai Digital Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil kelas kontrol pada kelas IX G yang tidak diberikan perlakuan khusus pada pelajaran fiqh dengan menggunakan *kahoot*, melainkan mereka tetap menggunakan model pembelajaran Pre test dan Post test Group Design pada mata pelajaran fiqh mendapatkan rata-rata 62,76 dengan perolehan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 88. Data hasil nilai post test yang telah dipaparkan ini menunjukkan bahwa dari segi nilai rata-rata kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas *control*. Pada kelas eksperimen juga ada beberapa peserta didik yang mencapai nilai sempurna.

Tabel 4. 2 Nilai Hasil Belajar *Pre Test* Dan *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas		N	SD	Mean	Median	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
1.	Eksperimen	Pre Test	31	10,775	62,19	64,00	84	36
		Post Test	31	8,577	74,97	76,00	96	60
2.	Kontrol	Pre Test	29	14,662	49,24	52,00	68	8
		Post Test	29	12,052	62,76	64,00	88	40

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kasim (2021) mengemukakan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang disebabkan karena siswa kelas eksperimen langsung mendapatkan (*feedback*) umpan balik dari hasil kuis yang dilaksanakan, sehingga pemahaman dan evaluasi kembali terhadap materi yang diberikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia pendidikan. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya tumbuh secara wajar dan optimal, tetapi juga tumbuh dan berkembang secara dinamis dan total sehingga menjadi manusia yang cerdas dan sempurna (A'yun, 2019).

Adapun level hasil belajar pemanfaatan aplikasi *kahoot* dalam kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Belajar *Pre Test* Dan *Post test* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

NO	Kelas Eksperimen	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
2.	Pre test	<75	28	90,4%
3.		83-75	2	6,2%
4.		92-84	1	3,2%
5.		93-100	0	0%
JUMLAH			31	100%
NO	Kelas Eksperimen	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
1.	Post Test	<75	15	48,4%
2.		83-75	11	35,5%
3.		92-84	3	9,6%
4.		93-100	2	6,5%
JUMLAH			31	100%

NO	Kelas Kontrol	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
1.	<u>Pre Test</u>	<75	29	100%
2.		83-75	0	0%
3.		92-84	0	0%
4.		93-100	0	0%
JUMLAH			29	100%
NO	Kelas Kontrol	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
1.	Post Test	<75	25	86%
2.		83-75	2	6,8%
3.		92-84	2	6,9%
4.		93-100	0	0%
JUMLAH			29	100%

D. Simpulan

Penggunaan aplikasi *kahoot* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Hal ini berdasarkan pada pengujian T tes parsial yang menunjukkan bahwa nilai sig lebih kecil dari 0,05 atau dinyatakan sebesar $0,000 < 0,05$ dengan artian hipotesis dinyatakan diterima dan berpengaruh yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat dinyatakan bahwa: Ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Berdasarkan pada hasil statistic deskriptif disimpulkan bahwa level hasil belajar dalam pemanfaatan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang Pada uji normalitas diatas dapat disimpulkan

bahwa nilai signifikan dari kelas eksperimen dan control pada pre test dan post test berkontribusi normal dengan nilai sig. > 0,05.

Daftar Rujukan

- A'yun, Q. (2019). *Manajemen Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Dalam Mempengaruhi Motivasi Guru Di Lembaga Pendidikan Islam Bani Hasyim*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, 4(8).
- Alfansyur & Mariyani, (2019). *Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKN*, Jurnal UNSRI, Volume 6(2)
- Husna, S. (2020). *Pengaruh Media Elektronik (Gadget) Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Al-Hasaniyah Tembung*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Skripsi tidak diterbitkan.
- Kasim, P. (2021). *Pengaruh Multimedia Interaktif Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X Sma Negeri 10 Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Khosimah, A'yun & Dewi, (2022). *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Ma'arif 02 Malang*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, Universitas Islam Malang, Malang, Volume 7(6).
- Mayudho & Supriyanto, (2020). *Penggunaan Pembelajaran Media Elektronik Untuk Pendidikan. Makalah disajikan dalam seminar Nasional Arah Manajemen Sekolah Pada Masa dan Pasca Pandemi Covid-19*. Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, Malang, 16 Juli.
- Rohmah, N. (2022). *Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya*. Awwaliyah: Jurnal PGMI, Volume 4 Nomor 2, <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/>, hal 130. Diakses pada 25 juni 2022.
- Ranti, Hanif & Sufiyana, (2021). *Implementasi Pembelajaran Blended Learning Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Islam Hasyim Asy'ari Kota Batu*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, Universitas Islam Malang, Volume 6(6).

- Sufiyana, Atika Zuhrotus. (2020). *Pengaturan Diri Dalam Belajar Pada Mahasiswa Di Kota Malang*. Jurnal Tinta Vol. 2 No.1. Universitas Islam Malang.
- Surani, D. (2019). *Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2 No. 1.*
- Sururoh, Lin. (2020). *Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran Dan Evaluasi Siswa*, Jurnal Universitas PGRI Palembang.
- Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>.
- Umar. (2017). *Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran*. Vicratina: Jurnal Ilmu Pendidikan Tarbawiyah 11(1), 136-137. View of MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran (metrouniv.ac.id)