

**INTEGRASI TEKNOLOGI MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF DAN  
PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN  
SOSIOLOGI FASE E DI SMA N 5 TEBO**

Melita Eka Lestari<sup>1</sup>, Hefni<sup>2</sup>, Yanti Sri Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humainora,  
Universitas PGRI Sumatera Barat

<sup>1</sup>melitaekalestarimelita@gmail.com, <sup>2</sup>efnihefni@gmail.com,

<sup>3</sup>Yantisriwahyuni512@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low learning outcomes of students in Sociology. This study aims to determine the influence of Technology Integration Through Interactive Animated Video Media on Student Learning Outcomes in Sociology Subject Phase E at SMA N 5 Tebo. The theory used in this research is cognitive theory, which is a learning theory that understands how individuals acquire, store, and use knowledge. The research method used in this study is quantitative with a Quasi-Experimental Design. Data collection techniques used were questionnaires, multiple-choice tests, and observations. The research findings were processed using a t-test. Hypothesis: The research findings show that: Based on the study conducted, it was found that there is an influence of Technology Integration Through Interactive Animated Video Media on Student Learning Outcomes in Sociology Subject Phase E at SMA N 5 Tebo. This can be seen from the average pretest score of the control group = 60.7 and the average posttest score of the control group = 71.4, and from the average pretest score of the experimental group = 67.6 and the average posttest score of the experimental group = 85. The t-calculated value for the interactive animated video media variable (X) is 2.045 and the t-table value is 25.165, thus yielding the result that  $2.045 > 25.165$ . The significance value of the learning outcomes variable (Y) is less than 0.05, which is 0.000. The t-value and significance indicate that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence between the interactive animated video learning media variable (X) and learning outcomes (Y).*

*Keywords: animated video media, learning outcomes, students*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Integrasi Teknologi Melalui Media Video Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajara Sosiologi Fase E Di SMA N 5 Tebo. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori kognitif merupakan teori belajar yang Teori ini

memahami bagaimana individu memperoleh, menyimpan, dan menggunakan pengetahuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Desain. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, tes pilihan ganda dan Observasi, hasil temuan penelitian diolah dengan uji t. Hipotesis Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh Integrasi Teknologi Melalui Media Video Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajara Sosiologi Fase E Di SMA N 5 Tebo. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest kelompok kontrol = 60,7 dan rata-rata posttest kelompok kontrol = 71,4 dan dari nilai rata-rata pretest kelompok Ekaperimen = 67,6 dan rata-rata posttest kelompok Ekaperimen =85 . Nilai thitung variabel media video animasi interaktif (X) sebesar 2,045 dan nilai t tabel sebesar 25,165 , sehingga diperoleh hasil bahwa  $2,045 > 25,165$ . Nilai signifikansi variabel hasil belajar (Y) lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Nilai t dan signifikansi menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh secara signifikan antara variabel media pembelajaran *video animasi interaktif* (X) terhadap hasil belajar (Y).

Kata Kunci: media video animasi, hasil belajar, peserta didik

### **A. Pendahuluan**

Teknologi merupakan salah satu elemen penting yang dapat membantu manusia di seluruh dunia dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari, baik dalam dunia kerja maupun pendidikan. Selain itu, teknologi juga merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari sistem yang ada pada komputer dan laptop, serta menciptakan alat atau aplikasi yang terhubung melalui jaringan untuk memudahkan kehidupan manusia. Dengan demikian, teknologi memainkan peran yang krusial dalam mendukung kegiatan sehari-hari kita (Maritsa et al. 2021).

Di dalam sebuah pendidikan teknologi perlu di gunakan. Tuntutan global juga mengharuskan dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi demi meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini terutama berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Lailan 2024).

Salah satu bentuk integrasi teknologi di dalam pembelajaran adalah menggunakan video animasi interaktif di dalam pembelajaran. Video animasi interaktif mempermudah peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan sangat penting. Dengan menggunakan video animasi, siswa dapat melihat

penjelasan materi dengan cara yang lebih menarik.

Penggunaan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran hanyalah salah satu contoh bagaimana media dapat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh oleh individu setelah melalui proses pembelajaran. Proses ini dapat mengubah tingkah laku siswa, baik dalam aspek pengetahuan, pengalaman, sikap, maupun keterampilan, sehingga mereka menjadi lebih baik dari sebelumnya (Ahmadiyanto 2016).

Oleh karena itu penelitian ini perlu di lakukan karena, di era digital saat ini, pembelajaran memerlukan media yang dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan bagi guru dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan siswa tidak akan merasa bosan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat

penting bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dari hasil observasi awal yang telah di lakukan oleh peneliti kepada guru bidang studi sosiologi di SMA N 5 Tebo. Dapat dikemukakan bahwa sebagian besar guru terutama dalam pelajaran sosiologi itu sendiri masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada siswa. Guru mata pelajaran sosiologi tidak menggunakan media pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku paket yang ada di perpustakaan untuk di jadikan sumber belajar. Kemudian dampak dari minimnya penggunaan media dalam pembelajaran membuat situasi belajar yang kurang menarik. Situasi yang tidak menarik membuat siswa pasif pada saat proses pembelajaran. Tidak adanya penggunaan media tersebut yang kemudian membuat siswa kurang tertarik untuk memperhatikan pembelajaran di dalam kelas, sehingga hal tersebut berpengaruh kepada hasil belajar yang di dapatkan oleh siswa setelah

mengikuti pembelajaran. Berdasarkan informasi dari guru bidang studi banyak siswa yang sulit mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) seperti yang terjadi pada nilai UTS dan UAS siswa di Fase E SMA N 5 Tebo seperti yang tertera pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1 Nilai UAS Sosiologi Fase E SMA N 5 Tebo**

Kelas	Jumlah Siswa	Ket		%	
		>70	<70	Tuntas	Tidak Tuntas
E1	32	20	12	62,5	37,5
E2	32	17	15	53,2	46,8
E3	32	9	23	28,2	71,8
E4	32	22	10	68,7	31,3
E5	32	15	17	46,8	53,2

*Sumber: Data sekunder nilai UAS siswa SMA N 5 Tebo*

Dapat di lihat berdasarkan tabel 1 di atas bahwa banyak siswa yang belum mencapai nilai KKTP pada saat melakukan ujian tengah semester (UTS). Didalam tabel di atas terlihat bahwa nilai siswa bervariasi antar kelas. Kelas E1 yang mendapatkan nilai >70 mencapai 62,5%, pada kelas E2 yang mendapatkan nilai >70 mencapai 53,2%, pada kelas E3 yang mendapatkan nilai >70 mencapai 28,2%, pada kelas E4 yang

mendapatkan nilai >70 mencapai 68,7%, dan pada kelas E5 yang mendapatkan nilai >70 mencapai 46,8%.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan Judul “Integrasi Teknologi Melalui Media Video Animasi Interaktif Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Sosiologi Di SMA N 5 TEBO ”.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti merumuskan masalah penelitian yang akan di lakukan yaitu integrasi teknologi melalui media video animasi interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran sosiologi Fase E di SMA N 5 Tebo?

## **B. Metode Penelitian**

Teori yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar kognitif. Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif memberikan batasan yang jelas mengenai kecerdasan, pengetahuan, dan interaksi anak didik dengan lingkungan mereka. Kecerdasan itu sendiri merupakan proses yang saling berkesinambungan, yang

membentuk struktur yang diperlukan untuk berinteraksi secara terus-menerus dengan lingkungan sekitar (Nurhayani and Seltina 2022).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan rancangan yang terstruktur, sesuai dengan sistematika penelitian ilmiah. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian. Analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pada Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimental Desain ini mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah Quasi Experimental dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok

eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono 2020). Dimana pada peroposal ini peneliti menggunakan dua kelas. Kelas kontrol sebagai kelas yang tidak beri perlakuan dan kelas eksperimen sebagai kelas yang diberi perlakuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh integrasi teknologi melalui media video animasi interaktif pada mata pelajaran sosiologi terhadap hasil belajar peserta didik di Fase E SMA N 5 Tebo.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Tebo dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengambilan sampel yang bersifat tidak acak (Non Probability Sampling) dengan tipe Purposif Sampling (Pengambilan sampel bertujuan). Purposive Sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2020).

Data sebagai informasi pertama dikumpulkan sendiri yang bersumber dari seseorang atau hasil eksperimen dalam subjek penelitian, (Abdullah et al. 2022). Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul

data (Sugiyono 2020). Teknik pengumpulan data yaitu dengan penyebaran angket (kuisisioner) kepada siswa. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang diolah di SPSS.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yang melibatkan dua kelompok yaitu, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang menerima perlakuan khusus, di mana proses pembelajaran diintegrasikan dengan penggunaan media video animasi interaktif. Sebaliknya, kelas kontrol berfungsi sebagai pembandingan yang tidak mendapatkan perlakuan serupa. lakukan tidak menggunakan media.

Pada kelas Kontrol dilakukan 2 kali pertemuan, kedua pertemuan yang dilakukan menggunakan metode konvensional pada saat pembelajaran karena pada kelas kontrol ini tidak di berikan perlakuan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran dari 32 siswa yang mengikuti pembelajaran hanya 6 orang yang terlibat aktif,

seperti bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan argumen. Sementara 26 siswa lainnya tampak kurang aktif, sebagian hanya mendengarkan tanpa memberikan respons, ada yang tampak kurang fokus, dan asik bercerita dengan teman.

Pada kelas eksperimen juga dilakukan 2 kali pertemuan, pertemuan pertama pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran atau ceramah. Berdasarkan hasil dari pengamatan penulis selama melaksanakan observasi pada pertemuan pertama pada kelas eksperimen dari 32 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas hanya 5 siswa yang berpartisipasi aktif, seperti menjawab pertanyaan guru, bertanya dan terlibat dalam diskusi pada saat proses pembelajaran. Sementara itu, 27 siswa lainnya tampak kurang aktif, sebagian hanya mendengarkan tanpa memberikan respons, ada yang tampak kurang fokus, dan asik bercerita dengan teman. Sedangkan pada pertemuan kedua pada kelas Eksperimen ini pembelajaran yang di

lakukan menggunakan Video Animasi pada saat pembelajaran di lakukan.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM) yang mengintegrasikan media video animasi interaktif, peran guru sebagai fasilitator dan pemandu. Guru memulai PBM dengan mengarahkan siswa pada materi pelajaran Sosiologi, membangkitkan minat mereka, dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Integrasi secara spesifik merujuk pada upaya untuk menyatukan media video animasi interaktif ke dalam seluruh struktur dan alur proses belajar mengajar Sosiologi. Teknologi dirancang untuk menjadi bagian dari strategi guru , mulai dari perencanaan materi, metode penyampaian, hingga evaluasi. Tujuannya adalah agar media tersebut dapat secara aktif memperkaya konten pembelajaran, memfasilitasi interaksi yang lebih mendalam antara siswa dan materi, serta secara langsung mendukung peningkatan hasil belajar.

Teknologi yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran sosiologi bukanlah teknologi secara umum,

melainkan bentuk media ajar digital yang memadukan elemen visual bergerak (animasi) dengan fitur interaktif. Fitur interaktif ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya pasif menyaksikan, tetapi juga terlibat aktif, misalnya melalui tanya jawab atau aktivitas lain yang menuntut respon selama video berlangsung.

### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk karena sampel yang di gunakan <40. Hasil pengujian disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2 Uji Normalitas**

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig
X	.969	32	.459
Y	.951	32	.156

a.Lilliefors Significance Correlate

\*.This is a lower bound of the true significance

Berdasarkan Tabel 2 hasil perhitungan menggunakan SPSS Versi 16.0 Nilai signifikansi berdasarkan uji menggunakan Shapiro-Wilk diperoleh nilai sig

variabel  $>0,05$ , yang artinya dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan layak untuk dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dua kelompok data adalah sama (homogen). Pengujian menggunakan uji F dengan membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  pada tingkat signifikansi  $0,05$ . Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka varians kedua kelompok dianggap homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3 Uji Homogenitas**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1177.708	1	1177.708	633.267	.000 <sup>a</sup>
	Residual	55.792	30	1.860		
	Total	1233.500	31			

a. Predictors: (Constant), X  
 b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan Tabel 5.14 diperoleh hasil *output SPSS 16.0 menunjukkan bahwa diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 633.267 dan  $F_{tabel}$  memiliki nilai 3.327 (  $F_{tabel}$  Terlampir). Diperoleh nilai sig yaitu  $0,00$  yang artinya  $<0,05$  sehingga Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ ,*

maka varians antar kedua kelompok dinyatakan tidak homogen.

**c. Uji Hipotesis**

Untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata skor angket pada dua kelompok, dilakukan uji T (t-test). Uji ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara statistik. Hasil uji T disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 4 Uji Hipotesis**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.351	2.506		.539	.594	1.000	1.000
	X	.981	.039	.977	25.165	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel 3 Uji T pada penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan *SPSS Versi 16.0* uji regresi diperoleh nilai Sig pada variabel X sebesar  $0,00$ . Hasil dari analisis angket yang dibuat memiliki tingkat kesalahan datanya kurang dari  $0,05$  sehingga hasil angket bisa di terima  $95\%$  secara statistik. Karena nilai yang di dapatkan  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa X berpengaruh signifikan terhadap Variabel Y dengan demikian hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima: Terdapat pengaruh

integrasi Teknologi melalui media video animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi Fase E di SMA N 5 Tebo.

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata pada pretest dan posttest yang di peroleh dari kelas kontrol dan eksperimen. Nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol 60,7 dan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yaitu 71,4. Sedangkan nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen 67,7 dan nilai rata-rata posttest pada kelas Eksperimen 85 yang artinya lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar selama pembelajaran berlangsung, sedangkan siswa di kelas kontrol yang tidak media video animasi cenderung kurang kurang an dalam peningkatan hasil belajar.

Setelah dilakukan uji (t) secara statistik menggunakan *SPSS Versi 16.0*, didapatkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar yang menggunakan media video animasi karena terdapat  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $T_{hitung}$  dari X sebesar 25.165 dan  $T_{tabel}$  memiliki nilai 0,349 untuk taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran sosiologi di SMA N 5 Tebo.

Setelah diintegrasikannya media video animasi interaktif dalam proses pembelajaran, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman konsep-konsep oleh siswa. Hal ini ditunjukkan melalui kemampuan mereka dalam menjelaskan materi dengan kata-kata sendiri serta meningkatnya partisipasi dalam kegiatan diskusi. Integrasi media ini juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif siswa, khususnya dalam hal pemahaman siswa dan kritis saat merespons pertanyaan maupun menyelesaikan tugas-tugas

pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar karena materi disajikan secara visual, yang memudahkan mereka memahami informasi. Mereka juga tampak lebih mudah mengingat serta mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, serta mampu menyusun argumen dan menyampaikan pendapat. Dengan demikian, pemanfaatan video animasi interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan mendorong peningkatan ranah kognitif siswa, mulai dari memahami, menerapkan, hingga menganalisis informasi yang diberikan

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi melalui media video animasi interaktif memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Sosiologi Fase E di SMA N 5 Tebo. Nilai thitung variabel media video animasi interaktif (X) sebesar 2,045 dan nilai t tabel sebesar 25,165 , sehingga diperoleh hasil bahwa  $2,045 > 25,165$ . Nilai signifikansi variabel hasil belajar (Y) lebih kecil dari 0,05

yaitu sebesar 0,000. Nilai t dan signifikansi menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh secara signifikan antara variabel media pembelajaran *video animasi interaktif* (X) terhadap hasil belajar (Y).

Penelitian eksperimen ini, yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen selama dua minggu, menunjukkan bahwa Variabel X (penggunaan media video animasi interaktif) mampu menjelaskan 95,5% dari total variasi pada hasil belajar siswa (Variabel Y). Sisa 4,5% variasi dijelaskan oleh faktor-faktor lain. Dengan demikian, penerapan media video animasi interaktif terbukti menjadi strategi pedagogis yang sangat efektif untuk mata pelajaran Sosiologi di jenjang SMA.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, Ummul Amin, Suryadin Hasda, Zahra Fadillah, Taqwin, Mustika, ketut anugrah Adiawan, and melinda eka Sari. 2022. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Ahmadiyanto. 2016. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIC SMPN 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6(2): 980–93.

Lailan, Alfina. 2024. "Peran Teknologi." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 3(7): 3257–62.

Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2): 91–100.

Nurhayani, and Dewi Seltina. 2022. *Buku Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara.

Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.