

**PENGARUH SMART TV SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS X SMAN 30 BONE**

Yuniar S¹, A. Kasmawati², Jusman³

Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bone¹²³

nyuniar452@gmail.com¹, awatikasma@gmail.com², jusmantp@gmail.com³

ABSTRACT

Yuniar S. 2026. The Effect of Smart TV as a Visual Learning Media on Students' Learning Outcomes in Informatics Subject at Grade X of SMAN 30 Bone. Supervised by Hj. A. Kasmawati, S.P., M.M. and Jusman, S.Pd., M.Pd. The main problem of this study was to determine whether the use of Smart TV as a visual learning medium affects students' learning outcomes in Informatics subject at Grade X of SMAN 30 Bone. This study aimed to examine the effect of Smart TV as a visual learning medium on students' learning outcomes. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a pretest-posttest control group design. The population consisted of all Grade X students of SMAN 30 Bone totaling 60 students. A saturated sampling technique was applied, in which the entire population was used as the research sample. The research instrument was a learning achievement test administered through pretest and posttest. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics, including normality tests, homogeneity tests, and an independent sample t-test. The findings revealed that the use of Smart TV as a visual learning medium had a significant effect on students' learning outcomes. This was indicated by the significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which was lower than 0.05. Furthermore, the mean score of the experimental class was 90.00, which was higher than that of the control class at 81.72. Therefore, it can be concluded that the use of Smart TV as a visual learning medium effectively improves students' learning outcomes in Informatics subject at Grade X of SMAN 30 Bone.

Keywords: *Smart TV, visual learning media, learning outcomes.*

ABSTRAK

Yuniar S. 2026. Pengaruh Smart TV sebagai Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMAN 30 Bone. Dibimbing oleh Hj. A. Kasmawati, S.P., M.M. dan Jusman, S.Pd., M.Pd. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMAN 30 Bone. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas X SMAN 30 Bone yang berjumlah 60 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang

diberikan melalui pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 90,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 81,72. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMAN 30 Bone.

Kata kunci: Smart TV, media pembelajaran visual, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Pada era abad ke-21, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran tidak lagi menjadi pelengkap, melainkan telah menjadi kebutuhan yang mendasar. Guru dan peserta didik dituntut mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan relevan dengan tuntutan zaman. Menurut Resti et al. (2024), penggunaan teknologi dalam media pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital peserta didik, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu,

implementasi kebijakan Merdeka Belajar semakin memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual. Smart TV memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan akses internet yang terintegrasi. Menurut Sugiyarti dan Sugiyarti and Rohimah (2025), penggunaan Smart TV dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Kehadiran Smart TV juga

memungkinkan guru memanfaatkan berbagai sumber belajar digital dan aplikasi pembelajaran daring yang mendukung proses pembelajaran yang lebih kontekstual.

Secara teoritis, penggunaan media visual dalam pembelajaran didukung oleh Dual Coding Theory yang dikemukakan oleh Allan Paivio dan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer. Kedua teori tersebut menjelaskan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi unsur verbal dan visual dapat meningkatkan pemahaman serta retensi informasi peserta didik. Dalam pembelajaran Informatika, media visual memiliki peran penting karena banyak materi yang bersifat abstrak, seperti algoritma, pemrograman, dan jaringan komputer. Penelitian Wulandari dan Wulandari and Krismiyati (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Informatika.

Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Smart TV di sekolah belum sepenuhnya optimal. Escurial (2023), menemukan bahwa penggunaan Smart TV masih terbatas

pada penayangan presentasi atau video pembelajaran tanpa melibatkan interaksi yang aktif dengan peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor yang menyebabkan kondisi tersebut antara lain keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, kurangnya pelatihan lanjutan, serta terbatasnya waktu dalam menyiapkan bahan ajar berbasis digital.

Fenomena serupa ditemukan di SMAN 30 Bone. Berdasarkan hasil observasi awal, fasilitas Smart TV telah tersedia di beberapa ruang kelas, namun penggunaannya dalam pembelajaran Informatika masih belum maksimal. Smart TV umumnya hanya dimanfaatkan untuk menampilkan slide presentasi dan video pembelajaran sederhana. Fitur-fitur yang mendukung pembelajaran interaktif, seperti aplikasi edukatif, simulasi berbasis daring, dan media visual interaktif lainnya belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi Smart TV sebagai media pembelajaran visual dengan

implementasinya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penelitian untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas X SMAN 30 Bone pada mata pelajaran Informatika. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian teknologi pendidikan, khususnya terkait efektivitas media pembelajaran visual berbasis digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

quasi experiment (eksperimen semu) untuk menganalisis pengaruh penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Smart TV sebagai media pembelajaran visual, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan Smart TV. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 30 Bone, Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN 30 Bone yang berjumlah 60 siswa, terdiri atas kelas X E.1 sebanyak 31 siswa dan kelas X E.2 sebanyak 29 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang disusun berdasarkan materi Informatika tentang jaringan komputer. Selain tes, peneliti juga menggunakan observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung selama proses penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan, pelaksanaan pembelajaran pada masing-masing kelas sesuai perlakuan yang diberikan, serta pemberian posttest setelah pembelajaran selesai.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, median, modus, dan standar deviasi hasil belajar siswa. Sementara itu, analisis statistik inferensial dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test dengan bantuan program SPSS. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMAN 30 Bone.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMAN 30 Bone. Penelitian melibatkan 60 siswa yang terdiri atas 31 siswa pada kelas eksperimen dan 29 siswa pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan Smart TV sebagai media pembelajaran visual, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional.

Table 1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kriteria Nilai	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N	31	31	29	29
Rata-rata	66,94	90,00	61,55	81,72
Nilai Tertinggi	80	100	75	100
Nilai Terendah	45	75	40	65
Standar Deviasi	9,973	6,952	11,109	9,188

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 66,94 dan kelas kontrol sebesar 61,55. Data tersebut menunjukkan bahwa

kemampuan awal kedua kelas relatif tidak berbeda jauh. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 90,00, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 81,72. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat analisis statistik inferensial.

Table 2 Hasil Uji Normalitas

Data	Sig
Pretest Eksperimen	0,043
Pretest Kontrol	0,026
Posttest Eksperimen	0,121
Posttest Kontrol	0,200

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi posttest kelas eksperimen sebesar 0,121 dan kelas kontrol sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan dapat

digunakan untuk pengujian selanjutnya.

Table 3 Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig
Pretest	0,443
Posttest	0,117

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3, nilai signifikansi pretest sebesar 0,443 dan posttest sebesar 0,117. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

Table 4 Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t-Test)

Data	Sig. (2-tailed)
Pretest	0,530
Posttest	0,000

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,530 lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara itu, nilai signifikansi posttest sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMAN 30 Bone.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang mencapai 90,00, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 81,72. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual berbasis teknologi mampu membantu siswa memahami materi Informatika yang bersifat abstrak, khususnya pada materi jaringan komputer. Penyajian materi dalam bentuk gambar, video, animasi, dan simulasi membuat siswa lebih mudah memahami konsep dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila

informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi. Smart TV memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia tersebut sehingga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung *Dual Coding Theory* dari Paivio yang menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Wulandari and Krismiyati (2024), yang menemukan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Informatika mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Media audiovisual membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak seperti algoritma, logika pemrograman, dan jaringan komputer sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Sugiyarti dan Sugiyarti and Rohimah (2025), yang menyatakan bahwa Smart TV mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kondusif. Melalui Smart TV, guru dapat menampilkan berbagai sumber belajar digital secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Kondisi tersebut terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, di mana siswa pada kelas eksperimen menunjukkan perhatian dan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Muflihah dan Muflihah and Puspita W (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan Smart TV dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui tampilan visual yang lebih jelas dan menarik. Tingginya motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media visual dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih optimal.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Halizah (2025), yang

menemukan bahwa penggunaan Smart TV dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menyajikan materi secara lebih modern dan kontekstual. Integrasi gambar, video, animasi, dan sumber belajar digital yang tersedia melalui Smart TV membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Dari perspektif teori behaviorisme, peningkatan hasil belajar siswa dapat dijelaskan melalui adanya stimulus visual dan auditori yang diberikan selama proses pembelajaran. Zakiyatur Rofi et al. (2025), menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menghadirkan stimulus visual dan auditori secara bersamaan mampu memperkuat respons belajar siswa. Dalam penelitian ini, Smart TV memberikan stimulus berupa video, animasi, dan ilustrasi yang membantu siswa memahami materi secara lebih efektif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Ditinjau dari teori kognitivisme, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mampu membangun pemahaman yang lebih baik melalui bantuan media visual. Ismiyani

Mubariqoh and Dwi Puspita (2025), menjelaskan bahwa media visual membantu peserta didik membentuk representasi mental yang lebih konkret terhadap konsep yang dipelajari. Dalam pembelajaran Informatika, visualisasi jaringan komputer, perangkat jaringan, dan alur komunikasi data yang ditampilkan melalui Smart TV membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis dan bermakna.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Izati and Haryana (2023), yang menemukan bahwa penggunaan media visual mampu memperkuat kemampuan kognitif siswa melalui integrasi informasi verbal dan visual secara bersamaan. Pada pembelajaran Informatika, penyajian materi menggunakan Smart TV memungkinkan siswa memahami konsep yang kompleks melalui tampilan visual yang lebih jelas sehingga meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep.

Dari perspektif humanistik, penggunaan Smart TV tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan. Yusuf et al. (2025),

menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan kemandirian belajar siswa. Kondisi tersebut terlihat pada siswa kelas eksperimen yang lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, hasil penelitian ini mendukung pendapat Rahman (2021), yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam menerima, mengolah, dan menerapkan materi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV berhasil membantu siswa memahami materi jaringan komputer secara lebih efektif. Selain itu, Yandi et al. (2023), menjelaskan bahwa hasil belajar juga mencerminkan efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran Informatika.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan Smart TV sebagai media

pembelajaran visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMAN 30 Bone. Smart TV mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, Smart TV dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Informatika di sekolah menengah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan di SMAN 30 Bone, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika materi jaringan komputer. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 90,00 lebih tinggi dibandingkan kelas

kontrol sebesar 81,72. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual mampu meningkatkan pemahaman siswa, menarik perhatian belajar, meningkatkan motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran visual direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih optimal dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Informatika. Guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada Smart TV untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas teknologi yang memadai serta pelatihan bagi guru agar pemanfaatan media digital dapat dilakukan secara maksimal. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian serupa dengan cakupan sampel yang lebih luas, materi pembelajaran yang berbeda, serta penambahan

variabel penelitian lainnya sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Smart TV dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Escorial. 2023. "Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Smart TV) dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran PPKn." *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>.
- Halizah. 2025. "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title." *Sustainability (Switzerland)* 11(1):1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Mel estari.
- Ismiyani Mubariqoh, Aulia, and Ryan Dwi Puspita. 2025. *Penerapan Teori Belajar Kognitif Dalam Pembelajaran Matematika Pada Peserta Didik Kelas 2 SDN 1 GIRIKARTO*. Vol. 10.
- Izati, Nur, and Gani Haryana. 2023. "The Influence of the Effectiveness of Visual Learning Media on Economic Learning Outcomes across Interests of Class X Students at SMAN 1 Kampar Kiri." *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health E-ISSN* 2(2).
- Muflihah, Muflihah, and Dhevin MQ Agus Puspita W. 2024. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Inovasi Pembelajaran SKI Berbasis Smart TV Di MTs Irsyadun Nasyi'in." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(4):1539–54.
doi:10.53299/jppi.v4i4.802.
- Rahman, Sunarti. 2021. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0" Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Resti, Resti, Rizka Annisa Wati, Salamun Ma'Arif, and Syarifuddin Syarifuddin. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar." *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8(3):1145.
doi:10.35931/am.v8i3.3563.
- Sugiyarti, Sri, and Siti Rohimah. 2025. "Penggunaan Media Digital Smart TV Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar." *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)* 6(2):296–307.
doi:10.37364/jireh.v6i2.320.
- Wulandari, Kiki, and Krismiyati. 2024. "Eksplorasi Atensi Peserta Didik

- Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Informatika.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 11(1):152–63. doi:10.38048/jipcb.v11i1.1926.
- Yandi, Andri, Anya Nathania, Kani Putri, and Yumna Syaza. 2023. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).” doi:10.38035/jpsn.v1i1.
- Yusuf, Rusdiana, Wayan Suastra, Ananda Wikrama, Tungga Atmaja, and Nyoman Tika. 2025. *Pendekatan Filsafat Pendidikan dan Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Holistik di Era Digital*. Vol. 6.
- Zakiyatur Rofi, Firda, Dwi Nur Alfi Lutfiyatin, Alfiana Putri Ramadhani, Rika Apriliandari, Nazila Aulia Rosyida, Hilha Susyana Meilia, Nur Laily Maratum Mubarakah, Sila Wardatus Solikhah, Siti Alimatus Sa Adah, Nurul Hidayah, Moh Imron Rosadi, and Lailatul Fitriah. 2025. *Hadist Materi Iman Kepada Allah Di Kelas 1 Mi Islamiyah 2 Penganten Dalam Kurikulum Merdeka*. Vol. 10.