

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ISPRING SUITE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PEMBELAJARAN PPKn di SMK N 1 KALIWUNGU**

Alvina Kurniawati¹, Nani Mediatati² Dionisius Heckie Puspoko Jati³
^{1,2,3}PPKn FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

1alvin.alvina184@gmail.com 2nani.mediatati@uksw.edu 3dionisius.jati@uksw.edu

ABSTRACT

This research aims to find out whether the development of Ispring Suite-based interactive learning media can increase students' interest in learning in Civics learning subjects at SMK N 1 Kaliwungu. This type of research uses Research and Development (R&D) development with the ADDIE development model. The research results showed that the learning media developed was declared suitable for use with material expert validation test results of 90% and media expert validation test results of 83%. The results of the analysis of data on learning interest of class After using the media, there were 4 students (16%) in the moderate category, 12 students (48%) in the high category and 9 students (36%) in the very high category. There is no longer any interest in learning from students in the low category.

Keywords: Development, Interest in Learning, Ispring Suite

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pembelajaran PPKn di SMK N 1 Kaliwungu. Jenis penelitian ini menggunakan pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan hasil nilai uji validasi ahli materi sebesar 90% dan hasil nilai uji validasi ahli media sebesar 83%. Hasil analisis data minat belajar siswa kelas XI TKJ sebelum digunakan media pembelajaran terdapat 6 siswa (24%) termasuk dalam kategori rendah, 14 siswa (56%) kategori cukup dan 5 siswa (20%) dalam kategori tinggi. Setelah menggunakan media terdapat 4 siswa (16%) termasuk kedalam kategori cukup, 12 siswa (48%) dalam kategori tinggi dan 9 siswa (36%) dalam kategori sangat tinggi. Tidak ada lagi minat belajar siswa dalam kategori rendah.

Kata kunci : Pengembangan, Minat Belajar, Ispring Suite

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses memanusiaikan manusia. Sejak awal mula manusia lahir, pendidikan sudah dilaksanakan sebagai sarana untuk membantu perkembangan serta

kemajuan baik jasmani maupun rohani, guna mempersiapkan manusia untuk mengikuti pendidikan yang lebih maju melalui jalur formal, nonformal serta informal. Dengan adanya pendidikan membuat manusia dapat

mengembangkan atau memiliki keterampilan, berfikir kreatif dan mandiri. Hal ini sesuai dengan Pasal 1 Ayat (1 dan 3) dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Habe & Ahiruddin, 2017:40)

Pendidikan sangat berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka dari itu, setiap orang yang terlibat dalam pendidikan harus berusaha sebaik mungkin untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen, antara lain ada guru dan siswa, supaya dapat terjadinya proses belajar mengajar. Supaya dalam proses belajar mengajar berhasil, guru harus berperan aktif dalam menciptakan suasana yang

menyenangkan, tidak monoton atau membosankan serta mampu terlibat dalam pembelajaran yang baik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya siswa aktif dan mampu mengikuti pembelajaran secara baik, sehingga peserta didik menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran sejalan dengan peningkatan mutu Pendidikan, diatur dalam Peraturan Pemerintahan RI Nomor 32 Tahun 2013 sebagai perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pada bab 4 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai standar proses, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. (Depdiknas, 2005:7)

Proses pembelajaran yang demikian tersebut dapat diwujudkan dengan cara memanfaatkan fasilitas

teknologi sehingga dapat meningkatkan potensi peserta didik dan membantu mereka dalam proses belajar secara mandiri. Selain menggunakan informasi dari buku atau sumber lain, fasilitas teknologi juga dapat digunakan sebagai sarana pendukung atau sebagai cara bagi peserta didik maupun bagi pendidik untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif. Kemudahan akses terhadap pengetahuan dan informasi membuat peserta didik lebih berminat dan bersemangat dalam belajar dan pemanfaatan sumber daya teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

Teknologi selalu mengalami kemajuan, sehingga ilmu pengetahuan pun semakin berkembang dengan beragam jenis media yang digunakan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mempengaruhi pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Menurut Susilo Setyo Utomo (2018:2), pendidikan saat ini ditandai dengan dituntutnya siswa dengan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 mengacu pada kemampuan siswa agar berpikir kritis dengan memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif, serta memiliki

kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi. Hal ini dapat dicapai terutama dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pengajaran, yaitu dengan memanfaatkan media di dalam pembelajaran.

Sesuai dengan program merdeka belajar yang memberikan dukungan kepada guru, siswa, dan sekolah dalam menyelenggarakan dan melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar untuk merancang dan menerapkan kurikulum, maka para guru diharapkan untuk pintar dalam memanfaatkan berbagai teknologi aplikasi yang dapat meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar menggunakan internet. Demikian juga sebagai fasilitator pembelajaran, guru diharapkan untuk selalu meningkatkan kualitas belajar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal antara guru dan siswa. Siswa sekarang bisa belajar apapun yang diinginkan sesuai dengan keinginannya dalam belajar.

Dalam pembelajaran di kelas agar penjelasan materi pembelajaran menjadi menarik dan memudahkan siswa untuk memahami dan

menyimpannya dalam ingatan serta mendorong minat belajar siswa, guru dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar dan jenis media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa, diharapkan akan berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan observasi dalam pembelajaran PPKn kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Kaliwungu, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga minat belajar siswa rendah yang ditunjukkan oleh siswa yang kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn menunjukkan bahwa siswa kurang berminat untuk belajar dikarenakan suasana kelas yang membosankan dan monoton sehingga siswa kurang bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena selama mengajar guru menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran *power point* yang hanya

berisikan tulisan dan gambar saja. Guru kurang memiliki keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran secara efektif sesuai kebutuhan siswa masa kini (berbasis teknologi), akibatnya guru tidak mampu untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar. Di sekolah sudah tersedia fasilitas yang mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, namun kenyataannya masih belum semua guru memanfaatkan fasilitas tersebut, sehingga proses pembelajaran berlangsung membosankan, bahkan ada yang hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah inilah yang menyebabkan proses pembelajaran terkesan tidak menarik bagi siswa dan tidak mendorong minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* dapat menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Ispring suite ialah aplikasi *software* yang mudah digunakan dibandingkan *software* yang lain dan

membuat tampilan dari media pembelajaran menjadi lebih menarik. *Ispring suite* ini digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan menggabungkan beberapa bentuk media, seperti suara, gambar, audiovisual, animasi, dan teks (Ramadhani, Fatmawati & Oktarika, 2019:27). Aplikasi *software* ini mudah diintegrasikan dengan Microsoft Power Point, sehingga penggunaanya tidak kesulitan dan tidak perlu membutuhkan keahlian yang ekstra dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMK N 1 Kaliwungu”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu :

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap pertama ini yang dilakukan yaitu observasi terhadap

minat belajar siswa dan wawancara dengan guru di SMK N 1 Kaliwungu, untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan siswa yang tepat.

2. Design (Desain)

Pada tahap kedua yang dilakukan yaitu membuat desain media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* yang diawali dengan membuat *flowchart*. Pembuatan *flowchart* secara umum untuk membantu dalam merancang struktur/kerangka tampilan dalam media yang akan dikembangkan. Kemudian membuat *storyboard* yang berisikan gambaran keseluruhan media yang akan dikembangkan.

3. Development (Pengembangan)

Media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* yang sudah dirancang kemudian diuji validitas untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Uji validitas media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil Uji validitas media dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap keempat, media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* ini diimplementasikan atau diaplikasikan didalam proses pembelajaran. Tahap ini juga

termasuk kedalam tahap uji coba produk sehingga dapat diketahui peningkatan minat belajar siswa, dimana media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* ini diuji cobakan secara langsung di SMK Negeri 1 Kaliwungu.

5. *Evalutation* (Evaluasi).

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan dan kelayakan media yang telah dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas XI TKJ di SMK N 1 Kaliwungu yang berjumlah 25 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner), wawancara, observasi, dan dokumentasi. Angket dalam penelitian ini yaitu lembar angket minat belajar siswa yang akan diberikan 2 kali selama proses pembelajaran berlangsung dan lembar angket uji validasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan presentase. Pada uji validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara media yang dikembangkan

dengan materi pembelajaran. Sedangkan uji validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu juga dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan media yang dikembangkan. Penilaian uji validitas ini dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan hasil, kemudian dikelompokkan kedalam kategori interval, sebagai berikut:

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-41%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

Selanjutnya untuk hasil analisis data minat belajar siswa dikelompokkan dalam kategori interval sebagai berikut:

Interval	Kategori
51-60	Sangat Tinggi
41-50	Tinggi
31-40	Cukup
21-30	Rendah
1-20	Sangat Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran interaktif. Prosedur penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Tahapan ADDIE terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluasi* (Evaluasi).

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil uji validasi materi, hasil uji validasi media dan analisis data angket minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn sebelum dan sesudah menggunakan media. Uji validasi media pembelajaran menggunakan 2 ahli yaitu dosen ahli media dan guru ahli materi.

1. Uji validasi materi

Uji validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara media pembelajaran interaktif dengan materi pembelajaran. Uji validasi ini dilakukan oleh guru PPKn, dengan melingkupi aspek kelayakan isi, sistematika dan penyajian. Hasil uji validasi pada materi mendapatkan skor 90% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Maka materi ini dapat dinyatakan layak digunakan.

2. Uji validasi media

Uji validasi media bertujuan untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran interaktif dan mengetahui kelebihan serta kekurangan media tersebut. Uji validasi ini dilakukan oleh dosen ahli media, dengan melingkupi aspek tampilan konten dan pengoperasian. Hasil uji validasi pada media mendapatkan skor 83% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Maka media pembelajaran interaktif ini dapat dinyatakan layak digunakan.

3. Analisis data angket minat belajar siswa

Setelah dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media yang telah dinyatakan layak digunakan, maka produk media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* untuk meningkatkan minat belajar siswa diimplementasikan atau diuji cobakan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung di kelas XI TKJ. Adapun produk media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* ini dapat dilihat dalam link

<https://drive.google.com/file/d/1VBuNpMYPmuAJh6xaWI15tudrhzNiHlGH/vi ew?usp=sharing>. Untuk mengetahui minat belajar siswa dilakukan dengan cara menyebarkan angket (kuesioner) minat belajar. Angket minat belajar siswa diberikan 2 kali, yakni sebelum

dan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite*. Angket ini terdiri dari 15 pernyataan dengan skor penilaian dari 1 sampai 4.

Tabel 3. Distribusi frekuensi minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn sebelum menggunakan media

Rentang skor	Kategori	Frekuensi/ Jumlah	%
51 – 60	Sangat Tinggi	0	0%
41 – 50	Tinggi	5	20%
31 – 40	Cukup	14	56%
21 – 30	Rendah	6	24%
1 – 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan hasil olah data minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn sebelum digunakan media pembelajaran dari 25 siswa kelas XI TKJ terdapat 6 siswa (24%) dalam kategori rendah, 14 siswa (56%) dalam kategori cukup dan 5 siswa (20%) dalam kategori tinggi.

Tabel 4. Distribusi frekuensi minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn setelah menggunakan media

Rentang skor	Kategori	Frekuensi/ Jumlah	%
51 – 60	Sangat Tinggi	9	36%
41 – 50	Tinggi	12	48%

31 – 40	Cukup	4	16%
21 – 30	Rendah	0	0%
1 – 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan hasil olah data minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn setelah digunakan media pembelajaran dari 25 siswa kelas XI TKJ terdapat 4 siswa (16%) dalam kategori cukup, 12 siswa (48%) dalam kategori tinggi dan 9 siswa (36%) dalam kategori sangat tinggi. Tidak ada lagi minat belajar siswa dalam kategori rendah.

Media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal (Simbolon, 2013:14). Faktor internal yakni dari dalam diri sendiri sedangkan faktor eksternal muncul dari luar. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan guru dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran PPKn dengan media interaktif berbasis *ispring suite* siswa merasa senang dengan suasana kelas yang tidak

membosankan dan siswa memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam implementasi, semua siswa membawa HP dan diberikan link untuk bisa mengakses media pembelajaran tersebut. Pertama siswa diminta membaca bagian materi yang ada di media pembelajaran dan guru menjelaskan secara singkat materi tersebut. Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi sesuai dengan kelompok masing-masing dan presentasi hasil kerja setiap kelompok. Setelah itu siswa mengerjakan *quiz*, dalam mengerjakan *quiz* terdapat selang waktu setiap 1 soal *quiz*, sehingga siswa harus berlomba mengerjakan *quiz* untuk mendapatkan nilai tertinggi. Apabila mendapatkan nilai tinggi akan diberikan *reward*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* yang dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IX TKJ SMK N 1 Kaliwungu pada mata pembelajaran PPKn.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media dan

pembahasannya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pembelajaran PPKn, yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan hasil nilai uji validasi ahli materi sebesar 90% dalam kategori sangat tinggi dan hasil nilai uji validasi ahli media sebesar 83% dalam kategori sangat tinggi.
2. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pembelajaran PPKn yang ditunjukkan dari hasil analisis data sebelum menggunakan media yang dilakukan dari 25 siswa kelas XI TKJ terdapat 6 siswa (24%) termasuk kedalam kategori rendah, 14 siswa (56%) dalam kategori cukup dan 5 siswa (20%) dalam kategori tinggi. Setelah menggunakan media terdapat 4 siswa (16%) termasuk kedalam kategori cukup, 12 siswa (48%) dalam kategori tinggi dan 9 siswa (36%) dalam kategori sangat tinggi. Tidak ada lagi minat belajar siswa dalam kategori rendah.

Sehingga minat belajar siswa dapat dinyatakan meningkat

Adapun beberapa saran untuk penelitian selanjutnya :

1. Untuk pengembangan media perlu kolaborasi dengan guru mata pembelajaran agar guru dapat memahami cara pembuatan mediana.
2. Media pembelajaran ini hanya berisikan materi makna sila – sila dalam Pancasila sehingga diharapkan untuk melakukan pengembangan pada materi yang lain dan juga untuk mata pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. CV Budi Utama.
- Depdiknas. (2005). Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. *Jakarta: Depdiknas.*, 2005–2008.
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Istiwasi' aturohmi. (2017). Pengaruh

Lingkungan Pendidikan Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas X Ma Al-Maarif Singosari Malang Minat Belajar Ips Siswa Kelas X Ma Al-Maarif. *Journal Article*, 1–198.

- Karim. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Kemp dan Dayton. (1985). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *RISET TERAPAN BIDANG PENDIDIKAN & TEKNIK* (apri nuryanto (ed.)). UNY Press. https://books.google.co.id/books?id=DCjKEAAQBAJ&lpg=PP1&ots=z1tOKzs4RN&dq=info%3AkYr_zxdYhsUJ%3Ascholar.google.com&lr&pg=PP2#v=onepage&q&f=false
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7898/pdf>
- Rahmawati, N., & Wiyatmo, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis software ispring suite 9 untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 1–6.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak.

GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 24.
<https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>

- Rizki Aulia, A., Mansur, H., & Lambung Mangkurat, U. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 1(1), 53–59.
- Simbolon, N. (2013). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Ispring Suite. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam). (Jakarta: Kencana).