



## **Penggunaan Media *Game* Edukasi “*Let’s move*” Berbasis Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Sri Rika Amriani H\*

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Univeritas Negeri Makassar

Email: [sri.rika.amriani@unm.ac.id](mailto:sri.rika.amriani@unm.ac.id)

### **ABSTRAK**

Fokus penelitian ini adalah gambaran penggunaan Media *Game* Edukasi “*Let’s move*” berbasis Aplikasi *Wordwall*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan guru dalam menggunakan Media *Game* Edukasi “*Let’s move*” berbasis Aplikasi *Wordwall*. Pertama, persiapan, di mana guru merencanakan kegiatan pembelajaran dan mengunduh Media *Game* Edukasi aplikasi dengan menggunakan *Smartphone* atau Laptop. Kedua, pelaksanaan pembelajaran dengan Media *Game* Edukasi “*Let’s move*” berbasis Aplikasi *Wordwall*. Selama 10-15 menit di awal sesi pembelajaran, dengan kegiatan interaktif seperti berlomba dan mengikuti instruksi dari guru. Ketiga, guru memberikan *reward* dan motivasi kepada anak-anak setelah bermain “*Let’s move*” untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dari hasil penggunaan media tersebut, menunjukkan bahwa Media *game* edukasi “*Let’s move*” terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan melakukan gerakan tubuh dengan seimbang pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan melalui penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam tes keseimbangan dan observasi langsung terhadap perilaku anak saat bermain media *game* ini. Media *game* “*Let’s move*” memiliki beberapa keunggulan, seperti menggunakan permainan menarik, dirancang sesuai tahapan perkembangan anak, dan dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Aplikasi *Wordwall*, *Game* Edukasi, *Let’s move*, Motor Kasar.

### **ABSTRACT**

*The focus of this research is the description of the use of Educational Game Media “Let’s move” based on Wordwall Application. This research uses a qualitative approach and the type of research is descriptive. The data collection techniques in this study were observation, interview, and documentation. The results showed that teachers used the Educational Game Media “Let’s move” based on the Wordwall Application. First, preparation, in which the teacher plans learning activities and downloads the Educational Game Media application using a Smartphone or Laptop. Second, the implementation of learning with Educational Game Media “Let’s move” based on Wordwall Application for 10-15 minutes at the beginning of the learning session, with interactive activities such as competing and following instructions from the teacher. Third, teachers provide rewards and motivation to children after playing “Let’s move” to increase the effectiveness of learning. From the results of using the media, it shows that the educational game media “Let’s move” is proven to be effective in improving the ability to perform balanced body movements in early childhood. This is evidenced through research that shows a significant increase in balance tests and direct observation of children’s behavior while playing this game media. “Let’s move” game media has several advantages, such as using interesting games, designed according to the stages of child development, and can be used individually or in groups.*

**Keywords:** Educational Game, Let’s move, Wordwall App, Gross Motor, Early Childhood.

## **1. PENDAHULUAN**

Masa usia dini merupakan salah satu fase kehidupan manusia dengan potensi yang luar biasa. Oleh sebab itu, anak usia dini memerlukan berbagai layanan dan bantuan dari orang lain, khususnya orang dewasa di sekitarnya. Perkembangan motorik diartikan sebagai proses pertumbuhan dan perkembangan kemampuan gerak anak. Perkembangan motorik anak usia dini merupakan proses dimana seorang anak berkembang melalui respons yang menghasilkan suatu gerakan yang berkoordinasi, terkoordinasi, dan

terpadu, maka keterampilan motorik dapat dilihat sebagai landasan seseorang berhasil dalam melakukan keterampilan motorik.

Motorik terbagi menjadi motorik halus dan motorik kasar. Keterampilan motorik kasar didefinisikan sebagai aspek perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan anak untuk bergerak yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, berlari, dan melompat. Usia 2-7 tahun merupakan usia fundamental, sehingga pada fase ini ada baiknya kemampuan motorik kasar anak distimulasi. Hal ini dilakukan karena motorik kasar memberi peranan yang sangat penting untuk menjalani hidup sepanjang hayat mereka (Hendraningrat & Fauziah, 2022).

Motorik kasar yaitu gerakan yang menggunakan otot besar dan menumbuhkan banyaknya tenaga seperti berlari, berjalan, dan melakukan lompatan. Sementara motorik halus yaitu suatu gerakan tubuh yang menggunakan otot kecil, dan memerlukan konsentrasi antara mata dan tangan seperti melipat, meronce, menggantung (Djuanda & Agustiani, 2022). gerakan motorik kasar memerlukan tenaga yang lebih banyak, karena dilakukan dengan otot-otot besar. Motorik kasar pada anak usia dini mempunyai 3 aspek yaitu: a) kemampuan lokomotor kemampuan menggerakkan tubuh berpindah tempat, b) Kemampuan non lokomotor kemampuan menggerakkan anggota tubuh diam di tempat, c). kemampuan manipulatif, kemampuan menggunakan dan mengontrol gerakan otot-otot kecil yang terbatas terutama pada bagian tangan dan kaki (Purwanto & Baan, 2022).

Motorik memerlukan koordinasi yang otot-otot tertentu agar mereka dapat melompat, berlari, memanjat, menaiki sepeda, dan berdiri dengan satu kaki. Untuk mengoptimalkan perkembangan motorik anak dapat dilakukan dengan melatih anak dengan melompat, memanjat, meremas, bersiul, membuat berbagai ekspresi wajah seperti wajah senang, sedih, gembira dan melakukan kegiatan seperti berlari, berjinjit, di atas satu kaki berjalan di papan Titian dan lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi proses perkembangan motorik, selain faktor genetik terdapat faktor lingkungan. Faktor lingkungan yang berpengaruh dalam perkembangan motorik anak antara lain adalah pendidikan ibu, pendapatan keluarga, ASI eksklusif, riwayat penyakit infeksi dan status gizi. Faktor lingkungan akan mengoptimalkan potensi genetik yang dipunyai seorang anak Soetjiningsih (Meikawati, 2023).

Agar kegiatan pengembangan fisik motorik terutama motorik kasar dapat terlaksana dengan baik, maka diperlukan media pembelajaran yang kreatif, seperti media *game* edukasi berbasis IT atau digital. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang berkenaan dengan pembelajaran supaya pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik (Wulandari et al., 2023). Sedangkan *Game* edukasi digital adalah media pembelajaran berbasis digital yang bertujuan untuk membantu peserta didik mempelajari materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tampilan yang menarik (Hasanah & Gudnanto, 2023). *Game* edukasi adalah sebuah permainan yang didesain untuk belajar yang menyenangkan, menarik, dan menantang. Alat permainan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yakni aplikasi *wordwall*, yang merupakan salah satu aplikasi atau wadah yang menyediakan layanan gratis untuk membuat atau mengembangkan konten bagi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara *online* karena memiliki berbagai fitur menarik dengan kombinasi warna, gambar, dan juga suara (Rohmatin, 2023). Selain itu terdapat sebuah fitur yang ada dalam aplikasi *wordwall* ini memungkinkan guru untuk merancang sebuah permainan dalam bentuk video yang dapat diikuti oleh anak, salah satunya yaitu *Let's move*.

Hasil observasi menunjukkan penerapan Media *Game* Edukatif "*Let's Move*" berbasis aplikasi *wordwall* yang digunakan oleh guru melibatkan anak untuk aktif dalam melakukan Gerakan-gerakan motorik kasar, seperti melompat, menekuk, meregang, berlari, dan Gerakan otot-otot besar lainnya. Penggunaan media *game* edukasi "*Lets Move*" dianggap dapat membantu guru dalam menstimulasi motorik anak didik. Permainan "*Lets Move*" merupakan permainan yang berisi instruksi Gerakan olahraga untuk anak-anak. Kata "*Lets Move*" bisa menjadi kode permainan yang menggunakan kata-kata menarik dan memotivasi, serta memberikan variasi Gerakan. Menurut Azizah & Salehudin, 2023 penggunaan permainan edukasi dapat memberikan stimulasi untuk berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, motorik, Bahasa, dan emosional. Selain itu penelitian lain mengemukakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi untuk anak jika guru mampu mengintegrasikan situasi yang serba teknologi di dalam kelas. Penggunaan media berbasis digital dapat menjadi salah satu inovasi baru di kelas untuk meningkatkan keterampilan motorik anak, karena salah satu karakteristik anak adalah mudah bosan, maka diperlukan berbagai variasi media pembelajaran (Hendraningrat & Fauziah, 2022).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (Abdussamad, 2021) penelitian kualitatif berusaha menggambarkan fenomena-fenomena secara

menyeluruh dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan demikian, penelitian ini mencakup semua aspek dari situasi sosial, termasuk lokasi, individu yang terlibat dan aktivitas yang saling berinteraksi dengan cara yang saling mendukung. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian bersifat deskriptif. Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana gambaran penggunaan media *game* edukasi "Let's Move" berbasis aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pertama reduksi data yaitu menggabungkan semua data yang diperoleh dari catatan lapangan hasil observasi, wawancara, dan peninjauan dokumen menjadi suatu abstraksi. Kedua penyajian data, yaitu kumpulan informasi yang disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan membuat kesimpulan dalam pengambilan Tindakan. Ketiga kesimpulan, data yang disusun dengan teratur (disaring, ditekan, diorganisir dengan metode tertentu) dan kemudian dianalisis untuk menghasilkan pemahaman atau makna yang terkandung dalam data tersebut.

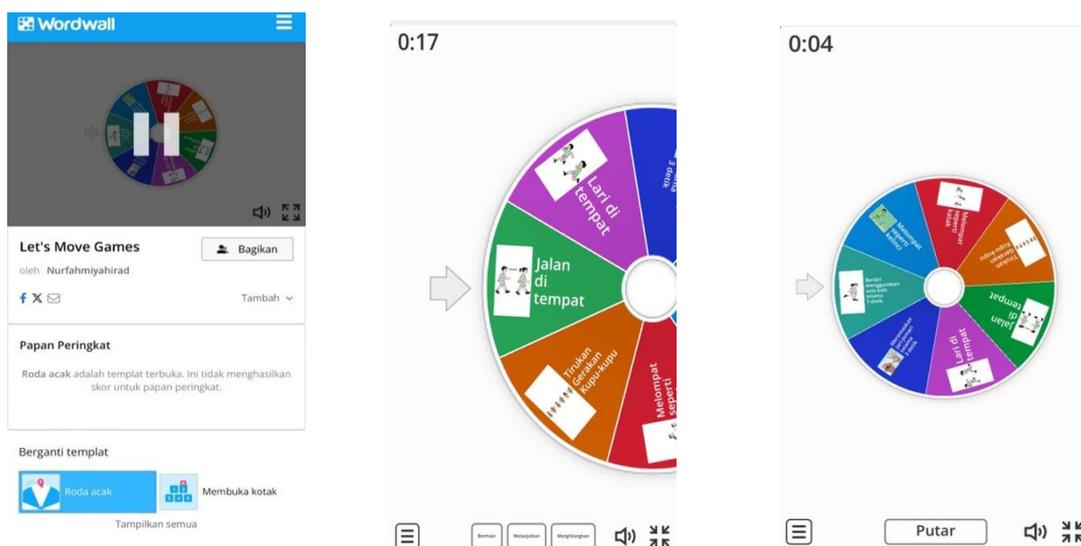
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi diperoleh hasil penggunaan media *game* edukasi "Let's move" berbasis aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini yaitu sebagai berikut :

#### a. Ketersediaan Media

Hasil observasi peneliti terkait ketersediaan Media *game* edukasi "Let's move" berbasis aplikasi Wordwall yaitu aplikasi ini tersedia secara *online* dan dapat diakses secara gratis, guru dapat mengakses media *game* "let's move" melalui situs resmi Wordwall. Di situs web ini guru dapat mencari media *game* dengan menggunakan kata kunci "let's move". Guru juga dapat mengunduh aplikasi Wordwall di google play store dan Appstore. Setelah mengunduh aplikasi, pengguna dapat mencari media *game* "Let's move" dengan menggunakan kata kunci "let's move". Media *game* edukasi "Let's move" memiliki beberapa fitur yang menarik dan bermanfaat untuk anak usia dini, seperti animasi yang menarik, suara yang menyenangkan, berbagai tingkatan kesulitan, dan system poin dan penghargaan. Media *game* ini dapat membantu guru untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar, koordinasi tangan-mata, konsentrasi dan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru terkait ketersediaan media *game* edukasi "let's move" berbasis aplikasi wordwall yaitu sebagai berikut : Media *Game* edukasi "Let's move" biasanya kami akses melalui internet dengan menggunakan HP atau Laptop, kami juga mengetahui media *game* ini dari berbagai pelatihan guru, seminar dan media sosial. Hasil dokumentasi peneliti saat melakukan observasi ketersediaan media *game* edukasi "Let's move" berbasis aplikasi wordwall yaitu sebagai berikut :



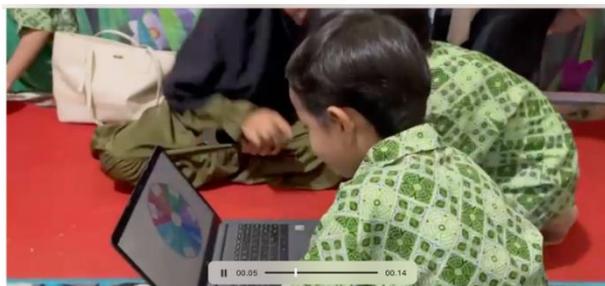
Gambar 3.1. Media *game* edukasi "Let's move Game"

Berdasarkan hasil penelitian terkait ketersediaan, maka dapat dikatakan bahwa media *game* edukasi “*let’s move game*” merupakan media yang mudah diakses, gratis, dan memiliki banyak manfaat bagi anak untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, dan motivasi belajar anak.

#### b. Prosedur Penggunaan Media *Game* edukasi “*Let’s move*” Berbasis aplikasi *Wordwall*

Berdasarkan hasil observasi prosedur penggunaan media *game* edukasi “*Let’s move*” *Game* biasanya dilakukan oleh guru dengan menyiapkan media *game* sebelum pembelajaran dimulai. Guru memilih media *game* yang sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Guru juga memastikan bahwa perangkat yang digunakan untuk bermain media *game* berfungsi dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru terkait prosedur penggunaan media *game* edukasi “*Let’s move*” digunakan sebagai pemanasan sebelum pembelajaran, bagian dari pembelajaran, dan hadiah atau penghargaan, caranya dengan terlebih dahulu menjelaskan kepada anak-anak tentang cara bermain media *game* ini kemudian memantau anak-anak saat bermain media *game* dan memberikan instruksi jika diperlukan”.

Hasil dokumentasi juga memperlihatkan anak menyimak Ketika guru menjelaskan prosedur atau cara menggunakan media *game* edukasi “*Let’s move*” ini kepada anak yang terlihat seperti berikut :



Gambar 3.2. Gambar Anak Menyimak Penjelasan tentang Prosedur Penggunaan Media

Hasil penelitian pada kategori prosedur penggunaan media *game* edukasi “*Let’s move*” berbasis aplikasi *wordwall* melibatkan partisipasi anak secara aktif dan menciptakan pembelajaran interaktif terutama karena media ini menggunakan teknologi informasi yang dikemas dalam bentuk audio visual yang sangat menarik bagi anak.

#### c. Frekuensi Durasi Penggunaan Media *Game* Edukasi “*Let’s move*”

Berdasarkan hasil observasi terkait durasi penggunaan Media Edukasi “*Let’s move*” berbasis aplikasi *wordwall* oleh guru terlihat bahwa durasi rata-rata penggunaan dalam pembelajaran adalah 15 menit, dimana durasi terpendek adalah 10 menit dan durasi terpanjang adalah 20 menit. Pada permainan “*Let’s move*” ini juga terlihat lebih lama untuk kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan motorik kasar. Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa :

Anak biasanya akan bermain lebih lama jika *game* yang diberikan itu menarik dimainkan oleh anak. Jadi harus dilihat dulu untuk durasi harus disesuaikan juga dengan minat dan antusiasmenya anak terhadap permainan, jika mereka suka dan tertarik maka biasanya anak akan menikmati permainan tersebut, tetapi jika anak sudah mulai bosan maka biasanya sesinya dipersingkat.

Berdasarkan hasil observasi, dan wawancara di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru telah menerapkan strategi manajemen durasi yang efektif dan memanfaatkan Media *Game* Edukasi “*Let’s move*” untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar pada anak, Adapun rinciannya akan dibahas pada indikator-indikator :

##### 1) Mampu melakukan gerakan tubuh yang seimbang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain media *game* ini menunjukkan peningkatan dalam kemampuan keseimbangan mereka, baik dalam hal stabilitas postur tubuh, koordinasi Gerakan, maupun kecepatan dan ketepatan Gerakan. Selain itu ketika anak bermain *Game* “*Let’s move*” terlihat peningkatan dalam stabilitas postur di mana anak mampu untuk berdiri dengan stabil tanpa jatuh, anak juga mampu menjaga keseimbangan saat melakukan berbagai Gerakan seperti berjalan, berlari dan melompat.

##### 2) Mampu melakukan Gerakan Terkoordinasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ketika anak bermain *game* edukasi “*Let’s move*” terlihat peningkatan dalam koordinasi Gerakan tubuh di mana anak memiliki kemampuan untuk

mengkoordinasikan Gerakan tangan dan kaki mereka dengan baik. Anak-anak juga terlihat mampu melakukan berbagai Gerakan yang kompleks, seperti melempar dan juga menangkap objek.

### 3) Mampu melakukan Gerakan tubuh secara lincah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ketika anak bermain edukasi "Let's move" terlihat adanya peningkatan dalam kecepatan dan ketepatan Gerakan yang terlihat dari kemampuan anak untuk melakukan Gerakan dengan cepat dan akurat. Selain itu Ketika anak bermain *game* edukasi "Let's move" ini terlihat pula anak mampu bereaksi dengan cepat terhadap berbagai rangsangan dan melakukan gerakan dengan tepat sasaran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat dikatakan bahwa media *game* edukasi "Let's move" dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan melakukan gerakan tubuh dengan seimbang pada anak PAUD. Permainan-permainan yang terdapat dalam media *game* ini dirancang untuk membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan motorik, termasuk keseimbangan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Respati et al., 2018 yang menyatakan bahwa Pembelajaran dengan bermain sangat membantu anak dalam melaraskan koordinasi dengan anggota tubuh anak di setiap gerakan anak. Hasil penelitian lainnya juga menyatakan bahwa Pembelajaran gerak dan lagu yang dilakukannya tidaklah sulit dan sederhana sekali, musik iringan yang menggambarkan kesenangan atau kegembiraan anak untuk bergerak dan memberikan contoh-contoh gerakan (Dini, 2022).

Media *game* edukasi "Let's move" memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya efektif dalam meningkatkan kemampuan keseimbangan anak PAUD. Pertama, media *game* ini menggunakan berbagai permainan yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar dan bermain. Kedua, media *game* ini dirancang dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak, sehingga permainan-permainan yang terdapat dalam media *game* ini sesuai dengan kemampuan anak usia dini. Ketiga, media *game* ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Media *game* edukasi "Let's move" terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan melakukan gerakan tubuh dengan seimbang pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan melalui penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam tes keseimbangan dan observasi langsung terhadap perilaku anak saat bermain media *game* ini. Media *game* "Let's move" memiliki beberapa keunggulan, seperti menggunakan permainan menarik, dirancang sesuai tahapan perkembangan anak, dan dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Penerapan media *game* ini dalam pembelajaran anak usia dini dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik kasar mereka, khususnya kemampuan keseimbangan, dan berdampak positif pada perkembangan fisik dan kognitif anak secara keseluruhan.

Untuk memaksimalkan manfaat media *game* edukasi "Let's move" dalam meningkatkan kemampuan keseimbangan anak usia dini, pilihlah permainan yang sesuai usia dan kemampuan, awasi saat bermain, kombinasikan dengan aktivitas fisik lain, libatkan orang tua, lakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media *game* yang lebih efektif, latih guru tentang cara penggunaannya, dan lakukan evaluasi berkala terhadap efektivitasnya.

## REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_Sistem\\_Pembetulan\\_Terpusat\\_Strategi\\_Melestari](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari)
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media game edukasi di gadget : studi literatur manfaat dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 264–271. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.265>
- Dini. (2022). Pengaruh video pembelajaran gerak dan lagu untuk meningkatkan fisik motorik pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625.

- Djuanda, I., & Agustiani, N. D. (2022). Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Tari Kreasi Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Al Marhalah*, 6(1), 33-45. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58-72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Meikawati, P. R. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Toddler (1-3 Tahun). *Journal of Midwifery and Health Administration Research*, 3(1), 73-82.
- Purwanto, D., & Baan, A. B. (2022). Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5669-5678. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3158>
- Respati, R., Nur, L., & Rahman, T. (2018). Gerak Dan Lagu Sebagai Model Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 321-330. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.13>
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>