



Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran



Journal homepage: <http://ejournal.upi.edu/index.php/ipmanper>

Meningkatkan Hasil Belajar dan *Self-Regulated Learning* melalui Media Pembelajaran Interaktif *Genially*

Leyana Candrika Dewi¹, Madziatul Churiyah¹, Agung Winarno¹, Lulu Nurul Istanti¹, Agus Siswanto²

¹Universitas Negeri Malang

²Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Ngawi

Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia

*Correspondence: E-mail: madziatul.churiyah.fe@um.ac.id

ABSTRAK	ARTICLE INFO
<p>Pembelajaran interaktif yang memanfaatkan perkembangan teknologi akan memiliki nilai tambah dibandingkan pembelajaran konvensional yang selama ini dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>website Genially</i> yang sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan telah diuji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar, serta mengetahui perbedaan hasil belajar dan <i>self-regulated learning</i> peserta didik. Jenis penelitian ini menggunakan model Research and Development (RnD) dengan model <i>Borg and Gall</i> yang dimodifikasi menjadi 9 tahapan. Subjek uji coba terdiri dari ahli materi, ahli media, serta peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, uji normalitas, serta uji <i>Independent Sample t-Test</i>. Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan media interaktif yang menarik dan terintegrasi dengan platform pendukung lain yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu untuk meningkatkan hasil belajar dan <i>self-regulated learning</i> peserta didik pada elemen pengelolaan sumber daya manusia.</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received</i> 26 Maret 2023 <i>First Revised</i> 15 Mei 2023 <i>Accepted</i> 01 Juli 2023 <i>First Available online</i> 10 Juli 2023 <i>Publication Date</i> 10 Juli 2023</p> <hr/> <p>Keyword: <i>Genially,</i> <i>Hasil Belajar,</i> <i>Media Pembelajaran,</i> <i>Self-Regulated Learning.</i></p>
© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI	

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini telah berkembang sangat pesat di seluruh dunia. Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 memberikan banyak potensi kontribusi khususnya pada bidang digitalisasi yang menjadi kunci untuk melakukan transfer teknologi dalam interaksi antara semua pihak yang terlibat di dalamnya, serta menciptakan peluang kerja sama baru seperti bidang industri (Maharana et al., 2021; Moosavi et al., 2021; Shmeleva et al., 2021). Perkembangan teknologi informasi saat ini meningkat dengan adanya berbagai alat dan teknologi yang ditemukan dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemandirian serta keaktifan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Danuri, 2019; Widiyanto, 2021). Pembelajaran interaktif dengan menggunakan media teknologi digital memiliki nilai tambah apabila dibandingkan dengan pembelajaran cetak yang biasanya ada di sekolah dan memiliki pengaruh positif bagi kemampuan siswa (Amanullah, 2020; Degner et al., 2022). Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan belajar bagi peserta didik

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, menyajikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa (Hasyim et al., 2021; Hikmandayani et al., 2021). Media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan agar tidak menghambat transfer knowledge, sehingga peserta didik terbiasa dengan belajar mandiri, bisa menggunakan bantuan model ataupun media pembelajaran yang mumpuni dengan tujuan untuk meningkatkan kemandirian peserta didik (Audie, 2019a; Patimah & Sumartini, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis *website* terbukti berpengaruh signifikan dan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, serta mampu untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik (Agata Sari & Churiyah, 2021; N et al., 2021; Yulia Aftiani et al., 2021). Hasil penelitian lain menyebutkan bahwa penerapan media *genially* efektif dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media *genially* (Castillo-Cuesta, 2022; Fatma, 2022).

SMKN 1 Ngawi belum memiliki media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran dikarenakan saat ini SMKN 1 Ngawi telah mengimplementasikan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Hasil belajar yang didapatkan peserta didik juga dianggap belum maksimal. Masih terdapat 10-14% peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, selama proses pembelajaran yang dilakukan saat ini, peserta didik menyatakan bahwa mereka belum pernah melakukan pembelajaran mandiri di luar yang diajarkan oleh guru. Permasalahan tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan membantu meningkatkan hasil belajar serta *self-regulated learning* peserta didik. Pengembangan terkait pengembangan media pembelajaran juga pernah dilakukan sebelumnya. Media pembelajaran terbukti mampu untuk meningkatkan kemandirian serta hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif (Agata Sari & Churiyah, 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar peserta didik (Afifah et al., 2022; Aulia et al., 2019). Media yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Edmodo. Sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan *website genially* yang terintegrasi dengan platform lain seperti google formulir dan padlet.

Media pembelajaran yang dikembangkan memanfaatkan *website Genially* dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka dengan Elemen Pengelolaan Sumber Daya Manusia pada

Capaian Pembelajaran Memahami Peraturan Ketenagakerjaan dan Capaian Pembelajaran Menerapkan Prosedur Administrasi Perencanaan. Media pembelajaran berbasis *website Genially* akan dikemas dalam bentuk link yang dapat diakses oleh pengguna melalui *smartphone* ataupun Komputer PC. Media pembelajaran berbasis *website Genially* yang dikembangkan terintegrasi dengan platform lain dalam rangka pengerjaan soal latihan dan diskusi, seperti google formulir dan padlet.

Media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* yang dihasilkan akan membantu sekolah dalam rangka penyiapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada elemen Pengelolaan Sumber Daya Manusia. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *website Genially* yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta telah diuji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan *self-regulated learning* peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 1 Ngawi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran merupakan salah satu penyalur pesan dan informasi belajar yang memang dirancang untuk memberikan respon siswa, sehingga penyajian materi yang bersifat kontekstual dapat tercapai dalam proses pembelajaran (Subiyantoro, 2020a). *Genially* merupakan suatu *platform* pembelajaran yang dirancang agar guru tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif peserta didik dan memiliki kelebihan dengan menyediakan fitur-fitur yang sangat menarik, sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan (Afifah et al., 2022; Khoiron et al., 2021a). Hasil belajar kognitif berhubungan dengan informasi, pengetahuan, serta keterampilan intelektual siswa dan dapat diketahui dari *post-test* saat akhir pembelajaran (Magdalena et al., 2021; Wei et al., 2021). *Self-regulated learning* merupakan sebuah perpaduan perencanaan pembelajaran dimana peserta didik mempunyai peran dan tanggung jawab yang berorientasi pada kompetensi, pemecahan masalah, serta kerja sama (Adams et al., 2022; Karlen et al., 2023; Silva Moreira et al., 2022). *Self-regulated learning* merupakan suatu usaha dan kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan berupaya menjadi mandiri dalam menggali informasi serta memiliki motivasi sendiri dalam menguasai materi tanpa adanya paksaan dari orang lain (Nuritha & Tsurayya, 2021). Indikator kemandirian belajar menurut Tahar (2006) ada 9 yaitu : 1) Mampu mengelola strategi belajar, 2) Mampu mengukur waktu belajar, 3) Mampu mengatur tempat belajar, 4) Mampu menilai aktivitas belajar, 5) Mampu mengatasi kesulitan memahami bahan ajar, 6) Mampu mengukur kemampuan dari bahan ajar, 7) Dapat memilih sumber belajar yang sesuai termasuk tutor, 8) Memiliki bahan ajar, dan 9) Interaksi peserta ajar dengan bahan ajar. Elemen pengelolaan humas dan keprotokolan merupakan salah satu elemen di bidang keahlian manajemen perkantoran dalam kurikulum merdeka.

3. METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) menggunakan model Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan, sehingga menjadi 9 tahapan. Tahapan pertama adalah menentukan potensi dan masalah yang terdapat di SMKN 1 Ngawi. Tahap kedua adalah peneliti melakukan pengumpulan data sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian pengembangan. Tahap

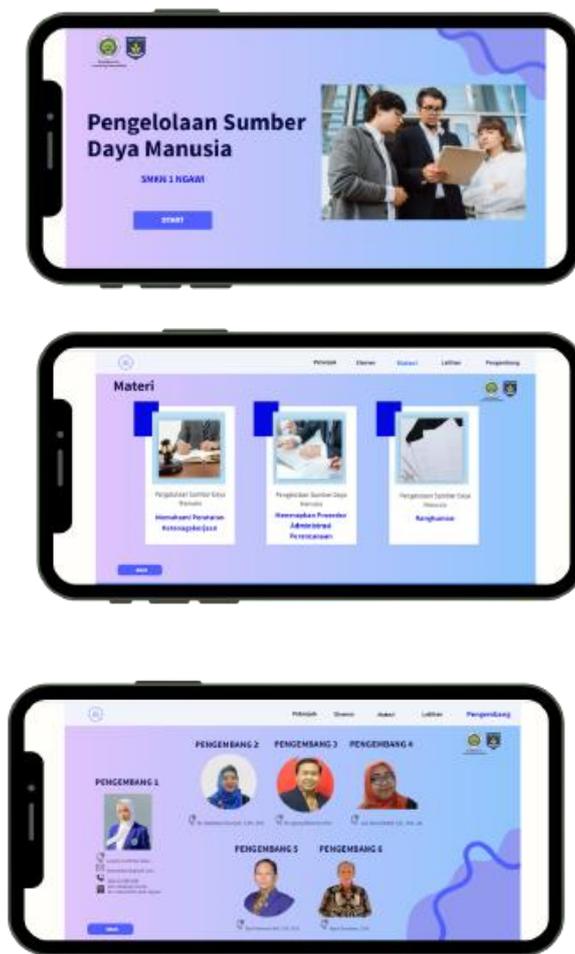
ketiga, peneliti melakukan pembuatan desain atau rancangan produk berupa media pembelajaran interaktif yang diintegrasikan dengan platform lain seperti google formulir dan padlet. Tahapan keempat, peneliti melakukan validasi atau uji kelayakan media pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media. Tahapan kelima adalah melakukan revisi atas kritik dan saran pada proses validasi melalui angket penelitian. Tahap keenam, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil kepada 6 peserta didik untuk mengetahui kemudahan dan kelayakan media pembelajaran dari sudut pandang peserta didik. Kriteria dari 6 peserta didik tersebut yaitu 2 peserta didik kemampuan tinggi, 2 peserta didik kemampuan sedang, dan 2 peserta didik kemampuan rendah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran. Tahapan ketujuh, peneliti melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh 6 peserta didik pada tahap sebelumnya. Tahap kedelapan adalah melakukan uji coba pemakaian terhadap kelas eksperimen yaitu XI MP 2 sejumlah 34 peserta didik dan kelas kontrol yaitu XI MP 1 sejumlah 35 peserta didik. Tahap kesembilan yaitu merevisi kembali produk apabila masih terdapat kelemahan yang ditemukan. Jika tidak terdapat revisi, maka produk layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan *self-regulated learning* peserta didik.

Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek uji coba yaitu ahli materi, ahli media, kelompok kecil, serta kelompok besar yang terdiri dari kelas XI MP 1 dan XI MP 2 SMKN 1 Ngawi. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif berupa nilai angket yang diisi oleh validator yaitu ahli materi dan ahli media, kelompok kecil, serta hasil belajar kognitif peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran validator dan peserta didik kelompok kecil. Kemudian, data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif persentase untuk mengukur tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik, peneliti menggunakan uji normalitas dan uji *Independent Sample t-Test*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

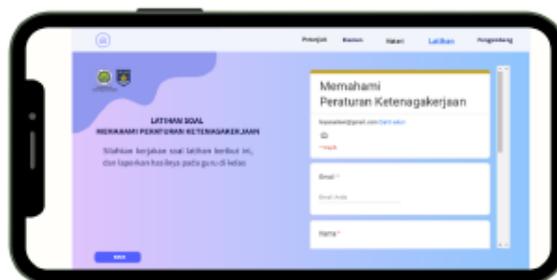
4.1 Pembahasan

Penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* untuk kelas X1 Manajemen Perkantoran SMKN 1 Ngawi pada elemen Pengelolaan Sumber Daya Manusia. Media pembelajaran interaktif ini dikemas dalam bentuk link dan dapat diakses secara online dimana saja dan kapan saja. Menu yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif diantaranya adalah petunjuk yang berisi petunjuk dan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran, menu elemen berisi penjelasan elemen dan capaian pembelajaran, menu materi berisi serangkaian materi pembelajaran sesuai dengan elemen dan capaian pembelajaran yang ada, menu latihan berisi latihan soal yang bisa dikerjakan peserta didik. Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini :



Gambar 1 Tampilan Media Pembelajaran berbasis *Website Genially*
Sumber : Data diolah Peneliti (2023)

Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* di desain menarik untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Media pembelajaran berbasis *website Genially* menyajikan materi, video pembelajaran, serta latihan soal pada Capaian Pembelajaran 1 Memahami Peraturan Ketenagakerjaan dan Capaian Pembelajaran 2 Menerapkan Prosedur Administrasi Perencanaan. Video pembelajaran yang disajikan terkoneksi langsung dengan video yang ada di Youtube. Media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* juga diintegrasikan dengan *platform* lain yang mampu menunjang proses pembelajaran. Integrasi media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* dengan *platform* lain dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini :



Gambar 2 Integrasi Media Pembelajaran berbasis *Website Genially* dengan Platform Lain
Sumber : Data diolah Peneliti (2023)

Media pembelajaran interaktif *genially* dapat diakses melalui link berikut ini <https://bit.ly/MediaPengelolaanSDM>.

Data hasil validasi ahli materi dan ahli media, disajikan dalam Tabel 1 berikut ini :

Tabel 1 Hasil Validasi Produk

No	Validator	Indikator	%	Kriteria
1	Ahli Materi	Kesesuaian materi	92%	Sangat Valid
		Penyajian materi		
		Evaluasi		
2	Ahli Media	Kelayakan kegrafikan	97%	Sangat Valid
		Teknik penyajian		
Rata-rata			95%	Sangat Valid

Sumber : Data diolah Peneliti (2023)

Hasil analisis data dari hasil uji coba kelompok kecil disajikan dalam Tabel 2 berikut ini :

Tabel 2 Hasil Uji Coba Produk

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Kegrafikan	90%	Valid
2	Kemudahan	100%	Sangat Valid
3	Kebermanfaatan	88%	Valid

Sumber : data diolah Peneliti (2023)

Tabel 1 menjelaskan bahwa hasil validasi produk yang dilakukan kepada 2 validator yaitu ahli materi dan ahli media menunjukkan rata-rata keseluruhan 95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* pada Elemen Pengelolaan Sumber Daya Manusia dinyatakan Sangat Valid dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 1 Ngawi. Tabel 2 menjelaskan bahwa hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* pada Elemen Pengelolaan Sumber Daya Manusia dinyatakan Sangat Valid dengan persentase penilain 92%.

Selanjutnya, data perhitungan hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan SPSS melalui uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan uji *Independent Sample t-Test*. Hasil analisis uji normalitas dan uji *Independent Sample t-Test* dapat dilihat pada Tabel 3 dan 4 berikut ini :

Tabel 3 Uji Normalitas

Test of Normality		
Kelas	Kolmogorov-Smimov ^a (Sig.)	Shapiro-Wilk (Sig.)
Eksperimen	0.105	0.141
Kontrol	0.056	0.069

Sumber : Data diolah Peneliti (2023)

Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi Shapiro Wilk yaitu sebesar 0,141 pada nilai kognitif kelas eksperimen dan 0,069 pada kelas kontrol. Angka *Sig. Shapiro Wilk* diatas lebih tinggi dibandingkan dengan taraf $\text{Sig.} > 0,05$, dengan demikian dapat dikatakan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 4 Uji *Independent Sample t-Test*

t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	0.019
	Equal variances not assumed	0.019

Sumber : Data diolah Peneliti (2023)

Hasil dari uji *Independent Sample t-Test* diperoleh hasil belajar dengan nilai $\text{sig} = 0,019 < 0,05$, berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tingkat efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* dapat dilihat atau diukur melalui penghitungan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 5 berikut ini :

Tabel 5 Rata-rata Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Kelas	Rata-rata
Kelas Eksperimen	87,91
Kelas Kontrol	83.49

Sumber : Data diolah Peneliti (2023)

Rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik dapat dijadikan acuan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan data pada Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis data dari angket kemandirian belajar peserta didik disajikan dalam tabel 6 berikut ini :

Tabel 6 *Self-regulated Learning* Peserta Didik

<i>Self-regulated Learning</i>			
Aspek	Indikator	Kelas Eksp.	Kelas Kontrol
Pengelolaan Belajar	Mampu mengelola strategi belajar	92%	81%
	Mampu mengatur waktu belajar		
	Mampu mengatur tempat belajar		
Tanggung Jawab	Mampu menilai aktivitas belajar	92%	79%
	Mampu mengatasi kesulitan memahami bahan ajar		
	Mampu mengukur kemampuan dari belajar		
Penggunaan Sumber Belajar	Dapat memilih sumber belajar yang sesuai	89%	78%
	Memiliki bahan ajar		
	Interaksi peserta ajar dengan bahan ajar		
Rata-Rata		91%	79%

Sumber : Tahar (2006) dan Data diolah Peneliti (2023)

Data pada Tabel 6 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persentase kemandirian belajar peserta didik, dimana kelas eksperimen memiliki persentase lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* mampu untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik

4.2 Pembahasan

Media pembelajaran yang dihasilkan di desain semenarik mungkin dengan menyajikan audio dan visual, serta menyajikan latihan soal dan evaluasi yang dapat mendukung kegiatan

pembelajaran (Castillo-Cuesta, 2022; Mayer, 2021; Ohy et al., 2021). Media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital dan di desain dengan menghadirkan menu-menu yang mendukung agar kegiatan belajar peserta didik menjadi lebih inovatif dan dapat berpengaruh positif pada pemrosesan informasi secara kognitif (Degner et al., 2022; Dewi & Hilman, 2019). Evaluasi atau latihan soal dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan suatu proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Pada menu materi juga disediakan video pembelajaran sebagai sarana penunjang pembelajaran (D.A et al., 2022; Ohy et al., 2021). Selain itu, terdapat games untuk membuat kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan memunculkan motivasi belajar peserta didik, sehingga motivasi dapat berpengaruh positif dengan hasil belajar peserta didik yang (Pranoto, 2020; Romadhoni et al., 2019). Media pembelajaran yang dikembangkan di integrasikan dengan *platform* lain seperti google formulir dan padlet. Penggunaan multimedia yang menarik dan fleksibel dalam kegiatan belajar mengajar, sangat dibutuhkan untuk menyampaikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, serta dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas belajar (Pradana et al., 2020; Winarno & Ramadhani, 2022). Media pembelajaran interaktif juga dikemas dalam bentuk link yang bisa diakses oleh peserta didik melalui *smartphone* ataupun laptop agar memudahkan peserta didik untuk dapat mengakses media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* dimanapun dan kapanpun (Utami, 2021; Yustanto, 2022). Penggunaan *smartphone* dapat mengalihkan perhatian siswa pada konten pembelajaran yang lebih bermanfaat dengan tersedianya audio dan juga visual yang mendukung, sehingga hal ini menjawab tantangan guru dalam menghadapi kemajuan TIK dalam dunia pendidikan (Mayer, 2021; Rismayanti et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* telah divalidasi untuk memastikan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan *self-regulated learning* peserta didik. Validasi dilakukan dengan tujuan mengetahui keberhasilan sebuah proyek yang sudah dikembangkan (Pradana et al., 2020). Validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan uji coba dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Validasi materi dilakukan kepada ahli materi yaitu guru elemen Pengelolaan Sumber Daya Manusia. Media pembelajaran dinyatakan Sangat Valid karena telah memenuhi beberapa kriteria yaitu kesesuaian materi, penyajian materi, dan juga evaluasi pembelajaran. Validasi media dilakukan kepada ahli media yaitu Dosen Teknologi Pendidikan untuk memperoleh kevalidan media yang telah dikembangkan. Media pembelajaran telah dinyatakan Sangat Valid karena telah memenuhi beberapa kriteria yaitu mengenai kelayakan kegrafikan dan teknik penyajian yang sudah sesuai. Hasil validasi ahli materi dan ahli media, dan uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sangat valid dan sangat layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran (Akhlauq Karimah & Churiyah, 2021; Khairurrozikin & Churiyah, 2021).

Hasil belajar dan *self-regulated learning* peserta didik meningkat karena dipengaruhi oleh media interaktif yang digunakan memanfaatkan *website Genially* (Enstein, Bulu, et al., 2022a; Khoirun Ni'mah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* juga menyebabkan hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol yang lebih rendah jika dibandingkan dengan kelas kontrol (Magdalena et al., 2021). Hasil belajar peserta didik meningkat juga disebabkan karena peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang belum pernah didapatkan sebelumnya (Nurwahidah et al., 2021; Rahman, 2020). *Self-regulated learning* pada aspek pengelolaan sumber belajar menunjukkan persentase paling rendah karena kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum baru sehingga masih minim sumber belajar

yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik, aspek pengelolaan belajar dan tanggung jawab memperoleh persentase tinggi karena peserta didik mampu untuk menentukan strategi belajar, menilai proses belajar, dan mampu melakukan evaluasi (Chotimah & Nurmufida, 2020; Tahar, 2006). Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan *self-regulated learning* peserta didik (Fardila & Arief, 2021; Novita & Harahap, 2020). *Website Genially* dapat dimanfaatkan untuk menyematkan gambar, video pembelajaran, materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan kuis yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi melalui media audio dan visual (Castillo-Cuesta, 2022; Mayer, 2021; Yunus et al., 2022).

5. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* untuk meningkatkan hasil belajar dan *self-regulated learning* peserta didik kelas X1 Manajemen Perkantoran SMKN 1 Ngawi, khususnya pada elemen Pengelolaan Sumber Daya Manusia. Produk media pembelajaran telah dinyatakan Sangat Valid dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena telah melalui serangkaian proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta telah diuji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil analisis yang dilakukan pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol, membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *website Genially* dapat meningkatkan hasil belajar dan *Self-regulated Learning* peserta didik.

Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan *self-regulated learning* peserta didik terutama pada aspek penggunaan sumber belajar karena sumber belajar yang ada saat ini masih terbatas.

6. CATATAN PENULIS

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

7. REFERENSI

- Adams, T., Koster, B., & Brok, P. den. (2022). Patterns in student teachers' *learning* processes and outcomes of classroom management during their internship. *Teaching and Teacher Education*, 120, 103891. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103891>
- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. (2020). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran *E-Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2910>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agata Sari, K., & Churiyah, M. (2021). Media pembelajaran Si Maspro untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 1(3), 263–271. <https://doi.org/10.17977/um066v1i32021p263-271>

- Aisyah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile *Learning* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Produk Untuk Siswa Kelas XI DI SMK Negeri 1 Surabaya. 07(03), 7.
- Akhlaqul Karimah, S., & Churiyah, M. (2021). Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik menggunakan Kvisoft Flipbook Maker berbasis Android. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 1(6), 538–545. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p538-545>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Ana, A., & Achdiani, Y. (2017). Penerapan *Self-regulated Learning* Berbasis Internet Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Innovation of Vocational Technology Education*, 11(1). <https://doi.org/10.17509/invotec.v11i1.4835>
- Andina, A. N. (2019). Hedonisme Berbalut Cinta Dalam Musik K-Pop. *Syntax Idea*, 1(8), 39. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v1i8.100>
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 10.
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based *learning* berbantuan media Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 69–78. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.18707>
- Bernacki, M. L., Greene, J. A., & Crompton, H. (2020). Mobile technology, *learning*, and achievement: Advances in understanding and measuring the role of mobile technology in education. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101827. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101827>
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using *Genially* Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340–354. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19>
- Chotimah, C., & Nurmufida, L. (2020). Pengaruh *Self-regulated Learning* Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *J-MPI*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.18860/jmpi.v5i1.7850>
- D.A, N. F., Bukhori, I., Arief, M., & Basuki, A. (2022). Pengembangan E-Modul Terintegrasi *Learning* Video Berbasis Direct Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(2), 185–201. <https://doi.org/10.17509/jpm.v7i2.46182>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. 8.
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal *learning* places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 3, 100068. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>

- Diacopoulos, M. M., & Crompton, H. (2020). A systematic review of mobile *learning* in social studies. *Computers & Education*, 154, 103911. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103911>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02, 9.
- Enstein, J., Neno, K. J. T., & Sunario, F. (2022). Perancangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Monopoli Budaya Ntt Menggunakan *Genially*. 1, 8.
- Fardila, S., & Arief, M. (2021). Pengembangan mobile *learning* berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan *self-regulated learning* dan hasil belajar siswa (studi pada kelas x OTKP di SMK Cendika Bangsa Kepanjen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(4), 344–356. <https://doi.org/10.17977/um066v1i42021p344-356>
- Fatma, N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sd Muhammadiyah. 3(2).
- Granberg, C., Palm, T., & Palmberg, B. (2021). A case study of a formative assessment practice and the effects on students' self-regulated *learning*. *Studies in Educational Evaluation*, 68, 100955. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100955>
- Hasyim, A. R., Syarif, S., Ahmad, M., Niswar, M., Stang, & Nasrudin, A. M. (2021). Enhance midwifery student skills about active management third stage labor via *learning* media. *Gaceta Sanitaria*, 35, S284–S287. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2021.10.035>
- Hidayah, N. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap *Self-regulated Learning* Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Smk N 1 Surabaya. 04, 9.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147–154. <https://doi.org/10.21009/PIP.342.9>
- Hikmandayani, Ahmad, M., Syarif, S., Budu, Idris, I., & Stang. (2021). *Learning* media based on augmented reality (AR) increased the skill of physical examination of the integumentary system of pregnant women in midwifery students. *Gaceta Sanitaria*, 35, S302–S305. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2021.10.040>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Karlen, Y., Hirt, C. N., Jud, J., Rosenthal, A., & Eberli, T. D. (2023). Teachers as learners and agents of self-regulated *learning*: The importance of different teachers competence aspects for promoting metacognition. *Teaching and Teacher Education*, 125, 104055. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104055>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>

- Khairurrozikin, Muh., & Churiyah, M. (2021). Pembelajaran interaktif berbasis android meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar SMK negeri 2 Selong Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(5), 510–516. <https://doi.org/10.17977/um066v1i52021p510-516>
- Khoiron, M., Kasdi, A., & Rizki, A. (2021). Development of Digital Social Studies Teaching Materials in The Era of Pandemic Emergency Learning. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 4, 36–44. <https://doi.org/10.26740/ijss.v4n1.p%25p>
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran DI SDN Bojong 04. 3.
- Maharana, A., Amutorine, M., Sengeh, M. D., & Nsoesie, E. O. (2021). COVID-19 and beyond: Use of digital technology for pandemic response in Africa. *Scientific African*, 14, e01041. <https://doi.org/10.1016/j.sciaf.2021.e01041>
- Mayer, R. E. (2021). Evidence-based principles for how to design effective instructional videos. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 10(2), 229–240. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2021.03.007>
- Moosavi, J., Bakhshi, J., & Martek, I. (2021). The application of industry 4.0 technologies in pandemic management: Literature review and case study. *Healthcare Analytics*, 1, 100008. <https://doi.org/10.1016/j.health.2021.100008>
- N, N. F., Syarif, S., Ahmad, M., Budu, & B, Y. S. (2021). Web-based learning media the skills of suturing rupture perineum of midwifery students. *Gaceta Sanitaria*, 35, S248–S250. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2021.07.017>
- Ni'mah, N. K. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. 10.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK. *JURNAL INFORMATIKA*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Nurjanah, Latif, B., Yuliardi, R., & Tamur, M. (2020). Computer-assisted learning using the Cabri 3D for improving spatial ability and self-regulated learning. *Heliyon*, 6(11), e05536. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05536>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>

- Ohy, M., Manoppo, C. T. M., & Parinsi, M. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X TKJ SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 528–541. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2880>
- Patimah, E., & Sumartini, S. (2022). Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring: Literature Review. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 993–1005. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1970>
- Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok Pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Adminitrasi Perkantoran*, 8, 14.
- Pradana, R., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Mobile Learning Seni Budaya Materi Konsep Budaya, Seni, dan Keindahan Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Turen Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 89–96. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p089>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Prasetyo, N. A., & Perwiraningtyas, P. (2017). The development of environment based textbook in biology course at Tribhuwana Tungadewi University. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 3(1), 19–27. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v3i1.3969>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 19–32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\)](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1))
- Rahman, I. N. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.
- Raković, M., Bernacki, M. L., Greene, J. A., Plumley, R. D., Hogan, K. A., Gates, K. M., & Panter, A. T. (2022). Examining the critical role of evaluation and adaptation in self-regulated learning. *Contemporary Educational Psychology*, 68, 102027. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2021.102027>
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika berbantuan wingeom berdasarkan langkah Borg and Gall. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), 176. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Romadhoni, E., Wiharna, O., & Mubarak, I. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik.

- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., & Yulianingsih, D. (n.d.). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. *In Journal of Chemical Information and Modeling*. 53(9). [http://e-53 repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/1/Buku Manajemen Penelitian Pengembangan Dr. Budiyono Saputro%2C M.Pd.pdf](http://e-53.repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/1/Buku_Manajemen_Penelitian_Pengembangan_Dr._Budiyono_Saputro%2C_M.Pd.pdf)
- Sawawa, D., Solehudin, A., & Sabri, S. (2018). Pengaruh Faktor Internal Dan Eksternal Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dan Elemen Mesin. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 5(1), 21. <https://doi.org/10.17509/jmee.v5i1.12615>
- Setiadi, M. E., & Ghofur, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile *Learning* Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS. 17.
- Shmeleva, N., Gamidullaeva, L., Tolstykh, T., & Lazarenko, D. (2021). Challenges and Opportunities for Technology Transfer Networks in the Context of Open Innovation: Russian Experience. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 7(3), 197. <https://doi.org/10.3390/joitmc7030197>
- Silva Moreira, J., Ferreira, P. C., & Veiga Simão, A. M. (2022). Dynamic assessment of self-regulated *learning* in preschool. *Heliyon*, 8(8), e10035. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10035>
- Sojanah, J., & Kencana, N. P. (2021). Motivasi dan kemandirian belajar sebagai faktor determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.17509/jpm.v6i2.40851>
- Subiyantoro, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile *Learning* dengan Bot Api Aplikasi Telegram Pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 12 Surabaya. 08, 15.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, (R&D).
- Sumiati, M., Rizal, F., & Anwar, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile *Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Sekolah Menengah Kejuruan. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(1), 77–84. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.704>
- Suparti. (Universitas Negeri Malang (UM Press)). Pengembangan Inovasi Pembelajaran. 2016.
- Tahar, I. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Pada Pendidikan Jarak Jauh. 7, 12.
- Utami, L. W. S. (2021). Penggunaan Google Form Dalam Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 150–156. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.453>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

- Wei, X., Saab, N., & Admiraal, W. (2021). Assessment of cognitive, behavioral, and affective *learning* outcomes in massive open online courses: A systematic literature review. *Computers & Education*, 163, 104097. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104097>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Winarno, A., & Ramadhani, Z. (2022). Hasil Belajar Siswa SMK Menggunakan iSpring Suite 9 Berbasis Android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 96–109. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3629>
- Wong, J., Baars, M., de Koning, B. B., & Paas, F. (2021). Examining the use of prompts to facilitate self-regulated *learning* in Massive Open Online Courses. *Computers in Human Behavior*, 115, 106596. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106596>
- Yulia Aftiani, R., Khairinal, K., & Suratno, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 2(1), 458–470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>
- Yunus, A., Danial, M., & Muharram, M. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Koloid. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 188. <https://doi.org/10.26858/cer.v5i2.32728>
- Yustanto, R. D. M. (2022). Pemanfaatan Jeruedu Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19.
- Zulkarnain Hamson. (2017). Kekuatan dan Kelemahan Media Pembelajaran. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15989.52962>