

Pengembangan Filter Instagram Tebak Rukun Islam Menggunakan Aplikasi Spark AR Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Nurul Khoiriyah¹, Arif Setiawan²
Universitas Muhammadiyah Surakarta¹

Artikel info

Article history:

Diterima: 18 Oktober 2022

Revisi: 17 November 2022

Diterima: 18 Desember 2022

Kata kunci:

Filter Instagram

Rukun Islam

Media pembelajaran
interaktif

Pendidikan agama

Abstrak

Filter merupakan sebuah fitur yang menyediakan dan menggabungkan beberapa fitur-fitur tertentu yang dapat diakses oleh pengguna atau semua orang. Bentuk dari filter ini biasanya ditampilkan dalam bentuk kuis, foto, video, atau jenis-jenis lainnya. Adanya pembuatan filter yang berbentuk kuis atau tebak-tebakan ini guna untuk memperlancar proses belajar mengajar terhadap peserta didik. Dalam pembuatan filter tersebut biasanya hasil kuis tersebut di uji kepada peserta didik. Macam-macam filter memiliki beberapa macam fitur-fitur yang sangat berbeda-beda. Salah satunya yaitu kuis tebak rukun Islam. Sehingga filter adalah sebuah fitur yang disusun dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman serta dapat diakses dari manapun dan kapanpun dengan pengguna yang bisa dibatasi atau dengan tanpa batas (siapapun bisa mengakses). Kuis aplikasi rukun Islam yaitu soal-soal yang berbentuk kuis mengenai bab tentang rukun Islam. Dalam pembuatan kuis tebak rukun Islam berfungsi untuk mempermudah dalam pelajaran agama Islam pada bab rukun Islam.

Corresponding Author:

Nama: Nurul Khoiriyah

Afiliasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: a710190095@student.ums.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam memajukan suatu Negara. Semakin maju pendidikan di Negara tersebut, maka akan mencetak para generasi muda yang mampu memajukan negaranya (Nurhidayat et al., 2021). Pada setiap pembelajaran terdapat sebuah kesulitan peserta didik dalam menangkap materi dalam proses pembelajaran tersebut. Maka dari itu di era globalisasi banyak sekolah-sekolah yang mengembangkan pembelajaran yang dilakukan dengan aplikasi android. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengalami kemajuan pesat di era globalisasi telah mempengaruhi berbagai bidang salah satu bidang yaitu bidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan

pendapat Tan et al (2020) yang menjelaskan bahwa proses pengajaran menggunakan teknologi dapat membantu guru dalam menjelaskan teori dan dapat menarik peserta didik untuk belajar. Dalam bidang pendidikan proses pembelajaran di era globalisasi diharuskan untuk mengikuti perkembangan teknologi (Budiman, 2017). Proses pembelajaran menurut Pane & Dasopang (2017) merupakan suatu kegiatan dua komponen yaitu guru dan peserta didik yang saling terlibat dan saling berhubungan untuk mendapat hasil sesuai dengan tujuan. Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam dunia pendidikan adalah dengan menerapkan *blended learning* (Huda, 2018). *E-learning* (daring) telah diperkenalkan sebagai media dalam proses pembelajaran di dunia

internasional serta menggunakan model pembelajaran yang interaktif (Nasucha et al., 2015; Rachmah & Huda, 2021).

Teknologi informasi yang lebih banyak digunakan di era ini adalah *smartphone* (Amirullah & Susilo, 2018). Sekarang ini *smartphone* sudah tidak menjadi barang mewah yang dapat dimiliki oleh kalangan atas saja tetapi *smartphone* telah menjadi barang primer yang dapat dimiliki oleh semua kalangan dari menengah ke bawah hingga menengah atas. Hal ini didukung oleh Hanika (2015) menyatakan bahwa *handphone* menjadi barang yang dapat dimiliki seluruh kalangan dikarenakan harganya yang terjangkau. Pada tahun 2019, Indonesia berada pada peringkat ke-6 sebagai pengguna *smartphone* terbesar, dimana sebanyak 73 juta jiwa penduduk Indonesia telah menggunakan *smartphone* (Herdyanto, 2019). Salah satu cara untuk mencapai pendidikan yang menyenangkan adalah model pembelajaran yang menyenangkan, interaktif baik didalam kelas maupun di luar kelas dengan memanfaatkan *smartphone* peserta didik (Wismaningrum, 2020).

Pembelajaran interaktif adalah penyampaian materi ajar yang berupa video, rekaman suara, (termasuk animasi) dengan menggunakan komputer kepada pengguna yang tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga memberikan respons aktif (Cholisin, 2000: 1.19). Dalam dunia pendidikan saat ini, hampir seluruh kegiatan belajar mengajar tingkat dasar/pemula menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran dengan basis interaktif. Pengguna pemula adalah orang awam yang belum pernah menggunakan dan mengerti tentang media pembelajaran interaktif. Dalam pengembangan pembelajaran tersebut berupa pembuatan kuis atau tebak- tebakan (Daresh, 1989, Glickman, et al; 2007).

Dalam dunia pendidikan saat ini, hampir seluruh kegiatan belajar mengajar tingkat dasar/pemula menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran dengan basis interaktif. Pengguna pemula adalah orang awam yang belum pernah menggunakan dan mengerti tentang media pembelajaran interaktif. perempuan dan 49,2% pengguna berjenis kelamin laki-laki. Media sosial merupakan media online/daring yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi, berinteraksi, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi/konten untuk digunakan para penggunanya melalui perangkat aplikasi khusus dengan jaringan internet tanpa dibatasi oleh ruang atau waktu.

Salah satu dalam pengembangan media interaktif dengan menerapkan aplikasi SPAK AR. (Medio Agustus 2019) Spark AR mengumumkan di

Instagram bahwa Spark AR dapat digunakan oleh siapa saja untuk membuat filter di *platform* Instagram. Alhasil, sudah lebih dari 1,5 miliar orang menggunakan filter di Facebook mau pun Instagram dengan bantuan Spark AR Studio. Wah banyak sekali ya! Oiya harap catat bahwa Spark AR Studio juga hanya tersedia untuk sistem operasi Windows (64 bit) atau MacOS 10+. Spark AR menjadi salah satu inovasi yang dapat meningkatkan ketertarikan pengguna.

Tujuan dari penggunaan media sosial untuk dikembangkan di SD N Bogorame ini diantaranya sebagai sarana komunikasi untuk menghubungkan sesama pengguna dengan cakupan wilayah yang sangat luas (Daresh, 1989, Glickman, et al; 2007). Dengan adanya media sosial ini pengguna dapat terhubung dengan banyak orang, diskusi bersama, membuat forum, mengunggah aktivitas keseharian, dan berbagi informasi lainnya dengan mudah melalui koneksi internet. Pemanfaatan media sosial Instagram dalam penelitian ini dilakukan untuk penyajian kreasi seni mahasiswa dalam pembelajaran sebagai upaya agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan optimal (Gagne dalam Suprijono, 2009:2). Selain itu juga memberikan variasi dalam pembelajaran *online* di masa pandemi.

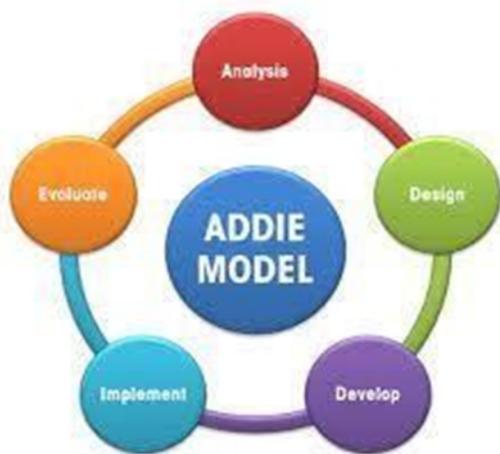
Metode

Kegiatan pengembangan filter Instagram dengan SPARK AR, dilakukan dengan penelitian pada proses pembelajaran setiap harinya. Proses pembuatan filter Instagram berupa kuis tebak rukun Islam untuk menunjang pembelajaran agama Islam dilakukan pengamatan di SD N Bogorame. Data diperoleh melalui proses pembelajaran, baik itu berupa tugas harian maupun kelompok. Untuk menggali, memperleh dan mengetahui informasi terhadap kemampuan peserta didik dalam menjawab kuis pertanyaan tersebut yang dilakukan di SD N Bogorame dilakukan dengan berbagai macam teknik-teknik.

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media interaktif pembelajaran pendidikan agama Islam bagi siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Sukmadinata dalam buku Hasyim (2016) menjelaskan bahwa jenis penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan proses mengembangkan suatu produk bisa berupa

produk yang sudah ada atau berupa produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan.

Model penelitian pengembangan yang digunakan merupakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasyim (2016) menyebutkan bahwa pada tahun 1990-an model penelitian ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) memiliki empat tahap yang masing-masing tahapannya akan dilakukan evaluasi. Berikut ini merupakan tahapan model penelitian pengembangan ADDIE yang digunakan dalam pengembangan filter Instagram pada kuis tebak rukun Islam menggunakan aplikasi Spark AR untuk siswa kelas 2 SD N Bogorame pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



Gambar 1. Tahapan Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

Prosedur penelitian pada model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) memiliki empat tahapan. Berikut ini merupakan tahapan model penelitian dan pengembangan ADDIE: Tahap pertama yaitu analisis (*analysis*) peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah dasar. Setelah menemukan suatu permasalahan yang dianggap penting, maka peneliti menganalisis sejauh mana permasalahan tersebut dan menentukan jalan keluar yang tepat dari permasalahan tersebut, sehingga permasalahan tersebut akan segera teratasi. Pada penelitian ini permasalahan yang ditemukan adalah belum hafalnya rukun Islam kelas 2 sekolah dasar. Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) peneliti melakukan perancangan konsep untuk tujuan yang

ingin dicapai yaitu membuat kuis tebak rukun Islam pada pembelajaran untuk keterampilan menghafal terhadap daya ingat siswa kelas 2 sekolah dasar. Selain itu pada tahap ini juga merancang bentuk kuis yang menarik untuk siswa dan menentukan beberapa narasumber. Dan narasumber tersebut adalah siswa kelas 2 di SD N Bogorame. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) merupakan tahapan dalam mewujudkan media pembelajaran pada tahap analisis dan tahap perencanaan. Pada tahap ini mengembangkan filter Instagram pada pembelajaran yang akan dilakukan uji coba. Filter Instagram tersebut oleh peneliti diberi nama tebak rukun Islam. Tahap keempat yaitu penerapan (*implementation*) kegiatan penelitian mulai dilakukan dengan menerapkan filter Instagram yang telah dikembangkan dalam pembelajaran. Filter Instagram ini akan diimplementasikan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan membimbing siswa dalam menggunakan kuis pada fitur Instagram. Sebelumnya peneliti memastikan bahwa siswa memiliki akun Instagram dengan cara mengunduhnya di Googleplay atau Appstore. Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) peneliti mengamati bagaimana respons yang terlihat dari siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan filter Instagram. Selain itu peneliti mengolah data berdasarkan hasil angket yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada siswa. Kegiatan tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran kuis pada tebak rukun Islam pada siswa kelas 2 SD N Bogorame.

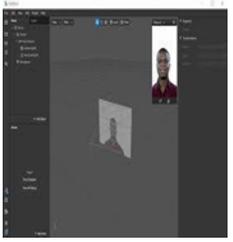
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring. Khususnya pada kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Karena siswa kelas 2 berada ditahap suka bermain dan tidak sedikit yang sudah mengerti Instagram, maka aplikasi Instagram dirasa dapat digunakan untuk media pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa fitur pada Instagram tersebut. Dalam tahapan analisis terdapat 3 tahapan yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis isi materi pelajaran. Pada tahap perancangan dilakukan untuk merancang konsep media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran dibuat sesuai dengan indikator dan padat tahap perancangan dilakukan

untuk merancang konsep media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran dibuat sesuai dengan indikator dan karakteristik siswa. Materi yang terdapat pada *feed* Instagram dibuat sangat menarik. Dengan dilengkapi gambar yang disukai oleh siswa. AR adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan virtual, sehingga batas antara kedua hal tersebut menjadi samar dan terlihat menyatu. AR adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan virtual, sehingga batas antara kedua hal tersebut menjadi samar dan terlihat menyatu. Hal-hal yang mustahil terjadi kini dapat terwujud dengan menggunakan teknologi AR, salah satunya melalui fitur *Instagram Stories* yang memungkinkan penggunaannya menggunakan filter yang memberikan efek animasi dan ilustrasi. Dalam membuat *feed* tersebut terlihat menarik menggunakan aplikasi Spark AR mengedit video yang berisi materi. Untuk filter Instagram digunakan untuk tebak jawaban atau kuis yang terdapat beberapa kata yang harus disusun. Pada filter tersebut juga terdapat timer untuk membatasi siswa menjawab dan skor untuk menunjukkan perolehan nilai siswa. Untuk menggunakannya setiap siswa harus memiliki akun Instagram atau bisa meminjam orang tuanya. Tabel 1. *Design* Filter Instagram menggunakan Aplikasi Spark AR.

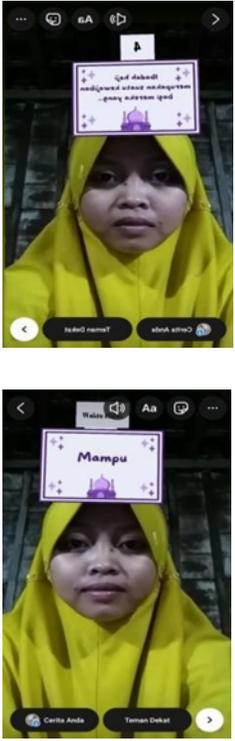
Tabel 1. *Design* Filter Instagram menggunakan Aplikasi Spark AR

No	Tampilan	Keterangan
1		<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi yang digunakan yaitu Spak AR 2. Untuk mendapatkan aplikasi Spak AR dapat diunduh melalui komputer atau laptop.
2		Tampilan profil Spark AR yang akan digunakan dalam pembuatan filter Instagram

3		<p>Pada aplikasi Spark AR ini terdapat fitur-fitur yang disediakan diantaranya sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Galeri filter AR Fitur ini memungkinkan penggunaan untuk menelusuri filter AR buat pengguna lain 2. Logo pergerakan di depan kamera dan juga harus dapat membaca pergerakan wajah 3. Penyertaan foto memperbolehkan foto yang ditamikan dalam filter 4. Kesesuaian baris pengguna penyesuaian muatan konten PG-13 5. Menyesuaikan Pada Intruksi aplikasi <i>creator</i> harus menyesuaikan bentuk instruksi.
---	--	---

Tabel 2. Pengembangan Filter Instagram Tebak Rukun Islam

No	Komponen	

1	Instagram		5	Penggunaan Filter	
2	Tampilan Materi				
3	Unggah ke Platform Spark AR				
4	Filter Tebak Rukun Islam				

Tebak rukun Islam dengan menggunakan filter Instagram merupakan kuis tebak jawaban dengan materi rukun Islam. Pada penelitian ini yang membedakan adalah media pembelajaran pendidikan agama Islam ini dibuat dengan memanfaatkan fitur Instagram yaitu filter yang menggunakan Spark AR. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D). Dan model penelitian pengembangan yang digunakan merupakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tujuan dari media tebak rukun Islam menggunakan aplikasi Instagram ini adalah untuk mendapat skor atau kemampuan.

Kondisi pandemi saat ini yang mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran daring khususnya pada pembelajaran agama Islam. Dalam proses wawancara guru juga mengatakan bahwa kesulitan dalam mengajar membaca apabila dilakukan secara daring. Selain itu pembelajaran daring juga membuat siswa mudah bosan dan tidak mampu berkonsentrasi dalam belajar. Sehingga diperlukannya media pembelajaran yang tepat dengan kondisi pandemi yang sedang dialami saat ini. Media pembelajaran tersebut juga

diharapkan tidak hanya untuk pembelajaran daring, tetapi juga dapat dilakukan saat pembelajaran tatap muka (*offline*). Pemilihan media pembelajaran tersebut harus memperhatikan karakteristik siswa itu sendiri.

Pada tahap analisis kebutuhan siswa yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung pada siswa kelas 2 SD N Bogorame. Sedangkan wawancara dilakukan dengan cara memperoleh informasi dari guru kelas 2. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa terdapat beberapa siswa yang keterampilan daya ingatnya rendah. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya yaitu dengan kondisi pandemi saat ini yang mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran daring khususnya pada keterampilan membaca permulaan.

Pada tahap perencanaan, kuis tersebut menggunakan aplikasi Instagram akan dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai macam fitur Instagram yang ada. Tebak kata dibuat menggunakan filter Instagram. Filter tersebut didesain seperti tebak-tebakan yang berisi pertanyaan yang acak dengan jawaban yang jelas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa tebak kata menggunakan aplikasi Instagram dikatakan sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran siswa di kondisi pandemi *Covid-19* saat ini. Pada tahap pengembangan, media tebak rukun Islam dengan menggunakan aplikasi Instagram dibuat sesuai pada tahap perencanaan. Untuk membuat media pembelajaran tersebut diperlukan akun Instagram yang telah tersambung dengan akun Facebook. Jadi langkah pertama yang dilakukan adalah membuat akun Instagram yang akan disambungkan dengan akun Facebook. Langkah selanjutnya yaitu membuat filter, setelah filter tersebut jadi maka akan diunggah hingga pada akhirnya disetujui oleh Instagram dan siap untuk digunakan.

Media tebak rukun Islam merupakan permainan menjawab soal yang diacak untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Di usia siswa sekolah dasar khususnya kelas 2 yang rentang usianya 7-8 tahun, dalam usia tersebut anak-anak memasuki tahap bermain. Kuis merupakan jenis permainan yang dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan yang ada dengan jawaban yang benar (Yasbiati dan Gandana, 2019). Selain menjawab pertanyaan juga bisa berupa teka-teki yang harus dipecahkan (Aini,

Ayu dan Siswati, 2019). Husna, Sari dan Halim (2017) menjelaskan bahwa tujuan tebak rukun Islam sebagai media pembelajaran adalah untuk melatih siswa tentang menghafal rukun Islam dan paham tentang konsep. Dengan menggunakan media Spark AR berupa tebak rukun Islam menggunakan aplikasi Instagram siswa dapat belajar membaca sambil bermain. Selain itu sosial media juga dapat dimanfaatkan dalam hal positif yaitu sebagai media pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE terdapat 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Pada tahap pertama yaitu analisis diketahui bahwa permasalahan yang terjadi pada kelas 2 sekolah dasar yaitu tingkat keterampilan daya ingat yang lemah dan belum adanya media pembelajaran yang tepat untuk materi pembelajaran. Pada tahap kedua yaitu perancangan dilakukan untuk merencanakan media, menyiapkan materi, membuat lembar validasi materi, membuat lembar validasi media, angket respons siswa dan angket respons guru. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap keempat yaitu tahap penerapan dilakukan uji coba media kepada siswa setelah itu diberikan angket respons siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut. Selanjutnya ditahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan untuk merevisi media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan oleh ahli media untuk memperoleh media pembelajaran yang jauh lebih baik dan bermanfaat.

Spark AR memiliki manfaat dalam pembuatan media tersebut yaitu berupa mengedit video yang berisi materi. Untuk filter Instagram digunakan untuk tebak jawaban atau kuis yang terdapat beberapa kata yang harus disusun. Pada filter tersebut juga terdapat timer untuk membatasi siswa menjawab dan skor untuk menunjukkan perolehan nilai siswa. Untuk kuis tersebut menggunakan aplikasi Instagram akan dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai macam fitur Instagram yang ada. Tebak kata dibuat menggunakan filter Instagram. Filter tersebut didesain seperti tebak-tebakan yang berisi pertanyaan yang acak dengan jawaban yang jelas.

Daftar Pustaka

- Febrian M. Fajar, ST. 2014. *Mobile Interactive Augmented Reality*. Buku AR Online. Bandung
- Martono, Kurniawan Teguh. 2011. Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Sistem Komputer*, Vol.1, No.2
- Media Komunikasi Visual yang Memuat Unsur Teks dan Gambar atau Ilustrasi yang Dipasang atau Ditempel pada Dinding”. (Pujiriyanto. 2005 : 16)
- Meier, Reto. (2010). *Professional Android 2 Application Development*. London: Wrox.
- Putra, I. K. A. M. (2020). Perancangan Filter Instagram Berbasis Augmented Reality dengan Face Mask Spark AR Pada Akun New Media College. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 6(3), 391-398.
- Satria, B., & Prihandoko. (2018). Implementasi Metode Marker Based Tracking pada Aplikasi Bangun. *Universitas AMIKOM Yogyakarta*, 1-5.
- Setyawan, Risyan Arief. 2016. Analisis Penggunaan Metode *Marker Tracking* pada *Augmented reality* Alat Musik Tradisional Jawa tengah. *Jurnal Simetris*, Vol.7, No.1, 1 April 2016.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumiharsono, R. dan Hasanah, H. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Hasyim, A. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Soewadji, J. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Zulela, M. S. 2014. Pendekatan Konstektual dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar. Jakarta. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 1 (1) hal 83-91.
- Alfajri, M. F., Adhiazni, V. dan Aini, Q. 2019. Pemanfaatan *Sosial Analytics* pada Instagram dalam peningkatan Efektifitas Pemasaran. Jakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 8 (2) hal. 1-11.
- Damayanti, R. 2018. Diksi dan Gaya Bahasa dalam Media Sosial Instagram. Surabaya. *Jurnal Widyaloka Ikip Widya Darma*, Vol. 5 (3) hal. 261-278.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, Simarmata, J. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Huda, M. (2018). *Blended Learning: Improvisasi dalam Pembelajaran Menulis Pengalaman*. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya*, 8(2), 117–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/lensa.8.2.2018.117-130>
- Nasucha, Y., Huda, M., Santoso, T., & Ihsanudin, M. (2015). Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia : Implementasi Strategi Pengembangan Paragraf Tanya Jawab Antar Siswa. *Warta UMS*, 18(2), 145–152.
- Nurhidayat, Katoningsih, S., Utami, R. D., Maryana, W., Ishartono, N., Sidiq, Y., Irfadhila, D., & Siswanto, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring Materi IPA Siswa SD Kelas Rendah. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 83–90. <https://doi.org/10.23917/bkknndik.v3i1.14832>
- Rachmah, S., & Huda, M. (2021). Realisasi Pembelajaran dalam Jaringan pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(3), 338–345.
- Wismaningrum, Y. D. R. (2020). Dampak Tutorial Youtube Peer dalam Pembelajaran Siswa. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 72–80. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10221>