

---

---

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CURIPOD AI DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI MAN 2  
MODEL MEDAN**

**Sumila Sari<sup>1</sup>, Mica Siar Meiriza<sup>2</sup>**  
**Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara**  
e-mail: sarisumila92@gmail.com

**Abstract:** *This study aimed to evaluate the effectiveness of the Curipod AI learning media in improving student achievement in economics in eleventh-grade students at MAN 2 Model Medan. The approach used in this study was quantitative, using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two classes: an experimental class using the Curipod AI learning media and a control class using traditional learning methods. Data were collected through tests, observations, and documentation. The measurement instruments used in this study were pretest and posttest questions, which served to assess student learning outcomes before and after the treatment was administered. The results showed that the average pretest score for the experimental class was 40 and increased to 89 during the posttest. Meanwhile, the control class's score increased from 35 to 57. The N-Gain score for the experimental class reached 0.82, categorized as high, with a percentage of 82%, indicating effectiveness. In contrast, the control class only achieved a score of 0.32, categorized as low, with a percentage of 32%, indicating ineffectiveness. The use of Curipod AI also contributed to increased student motivation, attention, and participation during the teaching and learning process. Therefore, the Curipod AI learning media has proven effective in improving student learning outcomes in economics in grade 11 students at MAN 2 Model Medan.*

**Keywords:** *Curipod AI, Learning Media, Learning Outcomes, Economics.*

**Abstrak:** Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran *Curipod AI* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI MAN 2 Model Medan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode desain eksperimen semu melalui desain kelompok kontrol pretest-posttest. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Curipod AI* dan kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran tradisional. Data dikumpulkan melalui tes, pengamatan, dan dokumentasi. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pretest dan posttest yang berfungsi untuk menilai hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest untuk kelas eksperimen adalah 40 dan meningkat menjadi 89 saat posttest, sementara untuk kelas kontrol, nilai meningkat dari 35 menjadi 57. *Skor N-Gain* untuk kelas eksperimen mencapai 0,82 dengan kategori tinggi dan persentase 82% yang menunjukkan bahwa ini efektif. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mendapatkan skor 0,32 dengan kategori rendah dan persentase 32%, menandakan bahwa ini tidak efektif. Penggunaan *Curipod AI* juga berkontribusi pada peningkatan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran *Curipod AI* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran ekonomi di kelas XI MAN 2 Model Medan.

**Kata Kunci:** Curipod AI, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Ekonomi.

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah salah satu faktor kunci dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi terhadap beragam inovasi metode pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Peran guru kini tidak hanya sebagai penyamar materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung keberhasilan dalam proses belajar.

Menurut Nurcahyani dkk, (2024), kemajuan Artificial Intelligence (AI) dalam sektor pendidikan membuka banyak peluang bagi guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran. AI dalam pendidikan juga dapat membantu tenaga pendidik dalam menyusun media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan itu, Chan & Tsi (2023) menyatakan bahwa tujuan penggunaan AI dalam pendidikan bukanlah untuk mengganti peran guru, melainkan untuk membantu meningkatkan efektivitas proses belajar dengan memanfaatkan teknologi yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Dalam proses belajar, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Nofrianda dkk, (2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis e-

learning terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan mudah dimengerti. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran signifikan dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Dalam pelajaran ekonomi, siswa diharuskan untuk memahami berbagai konsep dan fenomena ekonomi yang seringkali bersifat abstrak dan teoritis. Materi ekonomi memerlukan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta pemahaman yang mendalam tentang kondisi ekonomi di sekitarnya. Namun, pada kenyataannya, proses pengajaran ekonomi di sekolah masih sering kali menggunakan metode klasik yang berfokus pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Minimnya variasi dalam media pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Marry dkk, (2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pengajaran biasa. Media pembelajaran yang bersifat audiovisual dan interaktif dapat membantu siswa memahami materinya dengan lebih baik serta meningkatkan ketuntasan belajar mereka. Selain itu, Muriani dkk, (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran.

Salah satu inovasi dalam media pembelajaran berbasis AI yang dapat diterapkan dalam proses belajar adalah Curipod AI. Curipod AI adalah platform pembelajaran interaktif yang berbasis Artificial Intelligence yang membantu guru dalam merancang presentasi, kuis, refleksi, polling, diskusi, serta berbagai aktivitas pembelajaran lainnya dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Curipod AI memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui berbagai fitur

interaktif yang disediakan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Menurut Motlagh dkk, (2023), penerapan teknologi kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena AI menawarkan pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa. Selain itu, Gill (2023) menjelaskan bahwa teknologi AI mendukung guru dalam merancang materi ajar yang lebih efektif, serta meningkatkan kerja sama dan partisipasi siswa selama proses belajar. Dengan demikian, pemanfaatan *Curipod AI* dalam pembelajaran ekonomi diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah ukuran penting untuk mengevaluasi keberhasilan proses pendidikan. Hasil belajar mencerminkan seberapa baik siswa memahami materi yang telah diajarkan setelah mengikuti pembelajaran. Rendahnya pencapaian belajar siswa sering kali disebabkan oleh ketidakefisienan metode dan media yang digunakan guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Curipod AI* menjadi alternatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi.

Menurut Herawati, dkk, (2023), penggunaan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami. Sementara itu, Marshushi dan Annisa (2023) menambahkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis teknologi digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menghasilkan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media pembelajaran *Curipod AI* terlihat memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran ekonomi. Media pembelajaran berbasis *AI* bisa menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan

inovatif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Curipod AI* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MAN 2 Model Medan”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan menjadi acuan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran ekonomi yang lebih efektif dan inovatif.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Pendekatan kuantitatif dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *Curipod AI* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi melalui analisis data angka dan statistik.

Menurut Sugiyono (2022), penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu dengan cara mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian dan menganalisis data secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang diterapkan adalah desain kontrol kelompok pretest-posttest. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Curipod AI*, sementara kelompok kontrol menerapkan metode pembelajaran tradisional. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok menjalani pretest untuk menilai kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok melaksanakan posttest untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran *Curipod AI* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi untuk kelas XI di MAN 2 Model Medan.. Penelitian dilaksanakan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Curipod AI* serta kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran tradisional. Informasi untuk penelitian ini didapat dari hasil pretest, posttest, pengamatan, serta masukan dari guru dan siswa selama proses belajar mengajar.

**Tabel 1 pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen**

Hasil	Kelompok	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pretest	Eksperimen	40	50	30
	Kontrol	35	45	25
Posttest	Eksperimen	89	100	80
	Kontrol	57	70	45

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 40, dengan nilai tertinggi 50 dan terendah 30. Sementara

itu, kelas kontrol memiliki rata-rata pretest sebesar 35, dengan nilai tertinggi 45 dan terendah 25. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas masih dianggap rendah dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum perlakuan diberikan.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, hasil posttest pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 89, dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 80. Di sisi lain, kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 57, dengan nilai tertinggi 70 dan terendah 45. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam hasil belajar di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Peningkatan nilai di kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Curipod AI* efektif dalam membantu siswa memahami materi ekonomi dengan lebih baik. Siswa tampak lebih aktif dan lebih mudah menangkap materi karena pembelajaran disampaikan secara interaktif melalui kuis, gambar visual, refleksi pembelajaran, dan berbagai aktivitas menarik lainnya.

Untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *Curipod AI*, dilakukan analisis menggunakan uji *N-Gain*.

**Tabel 2 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Kelas	Nilai Mean		N-Gain Score	Kategori Gain	N-Gain Persen	Kriteria
	Pre Test	PostTest				
Eksperimen	48	89	0,82	Tinggi	82%	Efektif
Kontrol	35	57	32	Rendah	32%	Tidak Efektif

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan informasi dari tabel 2, terlihat bahwa kelompok eksperimen berhasil meraih *N-Gain* sebesar 0,82 yang termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 82%, sehingga dinyatakan efektif. Sementara itu, kelompok kontrol hanya memperoleh *N-Gain* 0,32 dengan kategori rendah dan persentase 32%, sehingga dianggap tidak efektif.

Temuan ini mengindikasikan

bahwa penggunaan media pembelajaran *Curipod AI* lebih ampuh dibandingkan metode pembelajaran tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran ekonomi.

Selain data tentang hasil belajar, penelitian ini juga mengumpulkan informasi dari hasil observasi serta pendapat guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan pengamatan, siswa di kelas

eksperimen tampak lebih aktif, bersemangat, dan konsentrasi saat belajar menggunakan *Curipod AI*. Mereka lebih sering menjawab pertanyaan, ikut dalam kuis interaktif, dan berpartisipasi dalam diskusi pembelajaran.

Siswa juga memberikan umpan balik positif mengenai pemanfaatan *Curipod AI*. Mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik berkat adanya berbagai kuis, gambar berwarna, desain yang kreatif, serta fitur-fitur inovatif yang menghilangkan rasa bosan saat belajar. Tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, guru yang mengajar juga mengemukakan bahwa penggunaan *Curipod AI* berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Guru mencatat bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa selama proses belajar-mengajar. Siswa semakin berani untuk bertanya, menjawab soal, dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Guru juga menyaksikan kenaikan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Curipod AI*.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *Curipod AI* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI MAN 2 Model Medan. Efektivitas ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada pretest, rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen adalah 40 sedangkan di kelas kontrol mencapai 35. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas masih rendah dan hampir sejajar. Rendahnya nilai awal menandakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ekonomi sebelum perlakuan pembelajaran menggunakan media *Curipod AI*.

Setelah perlakuan diberikan, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 89, sementara kelas kontrol hanya mencapai 57. Kenaikan

nilai yang signifikan di kelas eksperimen menandakan bahwa *Curipod AI* mampu membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Dalam proses belajar menggunakan *Curipod AI*, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam beragam aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran *Curipod AI* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti kuis interaktif, polling, refleksi pembelajaran, gambar visual berwarna, dan desain yang kreatif. Fitur-fitur ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih fokus dan tertarik untuk mengikuti pelajaran karena banyak hal baru yang mereka temui selama proses belajar berlangsung.

Penggunaan gambar visual dan desain yang menarik juga dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep ekonomi yang sering kali abstrak. Materi ekonomi yang dianggap sulit sebelumnya menjadi lebih jelas karena disajikan dalam format yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini membuat siswa lebih cepat menangkap informasi yang diajarkan oleh pengajar.

Selain itu, *Curipod AI* juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi membuat siswa lebih bersemangat selama proses pembelajaran. Selama penelitian, siswa tampak lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan mengikuti kuis yang diberikan oleh guru. Mereka juga terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung.

Aktivitas siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa *Curipod AI* berhasil menciptakan pembelajaran yang fokus pada siswa (student centered learning). Dalam proses pembelajaran dengan bantuan *Curipod AI*, peran guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan siswa juga terlibat aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui

berbagai aktivitas belajar yang ada.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil uji *N-Gain* yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai 0,82, yang masuk dalam kategori tinggi, dengan persentase efektivitas 82%. Nilai ini menandakan bahwa penggunaan *Curipod AI* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, kelas kontrol hanya memperoleh nilai *N-Gain* 0,32 yang termasuk dalam kategori rendah, dengan persentase 32%, menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional kurang berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi karena pembelajaran tradisional cenderung membuat siswa pasif dan cepat merasa bosan. Pada kelas kontrol, pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan dari guru tanpa adanya media yang menarik, sehingga siswa kurang terlibat selama proses belajar. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi ekonomi menjadi kurang maksimal.

Di sisi lain, pada kelas eksperimen, penerapan *Curipod AI* membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Banyaknya kuis, gambar visual, dan tampilan pembelajaran yang berwarna-warni menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga melalui aktivitas interaktif yang memudahkan mereka dalam memahami materi.

Guru mata pelajaran juga menyatakan bahwa *Curipod AI* membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan energik. Guru mengamati peningkatan partisipasi siswa selama pelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga melihat kemajuan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Curipod AI*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari Nurcahyani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan Kecerdasan Buatan dalam pendidikan dapat meningkatkan interaksi dan motivasi

belajar siswa. Penelitian oleh Motlagh dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa teknologi AI dalam pendidikan berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Curipod AI* sangat efektif digunakan dalam pengajaran ekonomi karena mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis AI seperti *Curipod AI* dapat menjadi alternatif inovatif yang dapat diterapkan oleh guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan berkualitas.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran *Curipod AI* menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada pelajaran ekonomi untuk kelas XI di MAN 2 Model Medan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai belajar siswa dalam kelompok eksperimen setelah menggunakan media *Curipod AI* jika dibandingkan dengan grup kontrol yang menerapkan metode pembelajaran tradisional.

Data penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen awalnya adalah 40, kemudian meloncat menjadi 89 di saat *posttest*. Sedangkan untuk kelas kontrol, nilai rata-rata hanya naik dari 35 menjadi 57. Lebih lanjut, hasil uji *N-Gain* pada kelas eksperimen menunjukkan skor sebanyak 0,82 dengan kategori tinggi dan persentase mencapai 82%, yang termasuk dalam kategori efektif. Di sisi lain, kelas kontrol memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0,32 dengan kategori rendah dan persentase sebesar 32%, sehingga dianggap tidak efektif.

Penerapan media pembelajaran *Curipod AI* juga memberikan efek positif terhadap proses belajar mengajar. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan tertarik selama pelajaran berlangsung. Banyaknya kuis interaktif, gambar-gambar berwarna, serta desain yang menarik membuat siswa tidak cepat merasa jenuh dan lebih mudah memahami materi ekonomi yang diajarkan. Selain itu, guru juga mencatat adanya peningkatan motivasi belajar, keterlibatan, dan keaktifan siswa selama proses belajar.

Dengan demikian, media pembelajaran *Curipod AI* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa pada pelajaran ekonomi. Diharapkan penerapan media pembelajaran berbasis Kecerdasan Buatan (*AI*) ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital saat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chan, C. K. Y., & Tsi, L. H. (2023). The AI Revolution in Education: Will AI Replace or Assist Teachers in Higher Education?. *arXiv Preprint*.
- Gill, S. S., Xu, M., Patros, P., et al. (2023). Transformative Effects of Artificial Intelligence in Education. *arXiv Preprint*.
- Herawati, L., Lestari, D., & Pratiwi, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 112–120.
- Marry, M., Ahman, E., & Disman, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 45–53.
- Motlagh, A., et al. (2023). The Future of AI in Education: Opportunities and Challenges. *arXiv Preprint*.
- Muriani, S., dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa. *Magisma: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 11(2), 89–97.
- Nofrianda, R., dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis E-Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 1456–1465.
- Nurchayani, D., dkk. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 21–30.
- Rohani, A. (2019). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2024). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silvia, N., & Puspasari, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Desain Pretest-Posttest Control Group. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 77–85.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya