

APLIKASI BRAINLY SEBAGAI ALTERNATIF BERDISKUSI, BERSOSIALISASI, DAN BERPRESTASI DI MASA PANDEMI

BRAINLY APPLICATION AS AN ALTERNATIVE TO DISCUSS, SOCIALIZE, AND ACHIEVE IN THE PANDEMIC TIME

Fachrur Rajabani Ridwan^{1a}

¹Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
^aKota Tangerang Selatan

Korespondensi: fachrur.rajabani10@gmail.com

APA Citation: Ridwan, Fachrur Rajabani. (2021). Aplikasi Brainly Sebagai Alternatif Berdiskusi, Bersosialisasi, dan Berprestasi di Masa Pandemi. Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan, 16(1), 22-29.

Received: 23-2-2021

Accepted: 2-4-2021

Published: 30-6-2021

Abstrak. Pembelajaran di masa pandemi mengharuskan siswa dan guru saling memahami satu sama lain terkait kondisi yang serba terbatas. Penggunaan aplikasi daring menjadi salah satu faktor yang turut memudahkan kegiatan belajar mengajar. Banyak aplikasi belajar yang dapat digunakan oleh siswa dan guru untuk tetap menjalankan pembelajaran, meskipun banyak dari aplikasi tersebut yang memakan kuota internet, sehingga kerap menjadi bahan keluhan baik dari siswa maupun orang tua siswa. Brainly merupakan salah satu aplikasi berbasis pendidikan yang ramah kuota internet. Namun tidak banyak yang mampu mengoptimalkan cara kerja aplikasi ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan penggunaan aplikasi Brainly secara menyeluruh dan mendetail. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif yang berfokus langsung pada aplikasi Brainly yang digunakan sebagai objek mutlak. Sehingga hasil dari penelitian ini adalah berupa langkah-langkah penggunaan, serta untuk mengetahui fungsi lain aplikasi Brainly yang selama ini hanya digunakan sebagai aplikasi untuk kegiatan Tanya jawab siswa dalam membantu mengerjakan tugas sekolahnya, yaitu sebagai media untuk berdiskusi, bersosialisasi, dan berprestasi terhadap siswa maupun guru.

Kata kunci: Aplikasi Brainly; Belajar Daring; Pandemi; Teknologi.

Abstract. Learning during a pandemic requires students and teachers to understand each other regarding limited conditions. The use of online applications is one of the factors that facilitates teaching and learning activities. There are many learning applications that can be used by students and teachers to continue learning, even though many of these applications consume internet quotas, so they often become the subject of complaints from both students and parents of students. Brainly is an internet quota-friendly educational application. However, not many are able to optimize the way this application works. The purpose of this study was to describe the use of the Brainly application in a comprehensive and detailed manner. The method used is descriptive qualitative method that focuses directly on the Brainly application which is used as an absolute object. So that the results of this study are in the form of steps to use, as well as to find out other functions of the Brainly application which so far have only been used as an application for student Q&A activities in helping with their schoolwork, namely as a medium for discussion, socializing, and achievement for students and students teacher.

Keywords: Brainly App; Online learning; Pandemic; Technology.

1. PENDAHULUAN

Masa pandemi merupakan situasi di mana segala kegiatan dibatasi agar penekanan terhadap kasus positif Covid-19 di Indonesia

dapat berjalan dengan baik. Pemerintah Indonesia sendiri telah menerapkan Pembatasan Sosial Besar-Besaran yang mewajibkan segala kegiatan tak terkecuali kegiatan belajar mengajar harus dilakukan di

rumah. Hal ini yang terkadang membuat keluhan dari banyak siswa, orang tua, bahkan guru muncul akibat ketidakefektifan dalam belajar menggunakan sistem daring (dalam jaringan) atau *online*.

Pembelajaran daring yang mayoritas menggunakan aplikasi atau *platform online* banyak menimbulkan keluhan kesah dari berbagai pihak. Aplikasi-aplikasi *online* ini dianggap tidak efektif karena hanya dapat diakses apabila memiliki kuota internet, dan biaya untuk kuota internet banyak dianggap tidak murah oleh sebagian besar siswa dan orang tua siswa. Hal ini yang menjadikan para guru berpikir keras untuk mencari solusi terbaik agar pembelajaran daring ini dapat dilakukan dengan mudah, murah, serta efektif meski nampaknya ketiga hal tersebut tidak mungkin didapat secara bersamaan. Tapi, paling tidak faktor kemudahan dalam mengakses aplikasi belajar daring ini menjadi faktor penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar daring selama masa pandemi Covid-19.

Banyak sekali aplikasi berbasis Android atau iOS yang dapat pengguna akses untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar baik oleh siswa maupun guru. Salah satunya adalah aplikasi Brainly. Brainly merupakan sebuah perusahaan pendidikan berbasis teknologi dan website yang didirikan pada tahun 2011 di Krokow, Polandia. Aplikasi ini digunakan untuk kegiatan tanya jawab seputar topik atau pembahasan mata pelajaran tertentu. Aplikasi ini banyak membantu siswa ketika mengerjakan PR (Krisianto, 2017). Penggunaan aplikasi ini cenderung mudah, serta tidak banyak memakan kuota internet. Aplikasi ini memungkinkan pengguna (*user*) untuk mengajukan pertanyaan tentang pekerjaan rumah yang mereka dapat dari sekolah. Pengguna (*user*) lain menjawab pertanyaan tersebut dengan memberikan penjelasan dan penjabaran melalui fitur *textbox* di bawah pertanyaan (Abdillah, 2019).

Aplikasi Brainly bukanlah prioritas bagi siswa untuk memudahkan mereka belajar, tetapi hanya sebagai alternatif yang diiringi oleh

pengawasan orang tua. Karena faktor keluarga, karena adanya paket internet yang dibelikan oleh orang tua membuat anak menjadi leluasa dalam membuka situs-situs internet, serta sikap orang tua yang membiarkan anak menggunakan aplikasi Brainly tanpa adanya kontrol orang tua membuat anak menjadi terbiasa ketika belajar mau mencontek dan malas dalam mencari jawaban setiap tugas yang diberikan oleh guru (Susi, 2018).

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dielakkan dalam rangka menyukseskan program belajar agar pembelajar dapat tercapai perubahan tingkah laku yang diharapkan. Konsekuensinya, pengajar hendaknya memiliki peran yang tidak terbatas dalam menciptakan, menggunakan, atau pun mengembangkan media pembelajaran. Media merupakan integrasi dari sistem pembelajaran sebagai dasar dalam pemilihan pengembangan, atau pun pemanfaatannya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar pembelajar dalam pengajaran yang gilirannya diharapkan mempertinggi proses belajar pembelajar dalam pengajaran yang gilirannya diharapkan mempertinggi hasil belajar yang hendak dicapai (Dewi, 2018).

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Falahudin, 2014).

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam

menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Seiring berkembangnya teknologi, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa juga mengalami perubahan. Praktik dalam proses pembelajaran secara langsung dapat ditemukan tak terkecuali pada masa pandemi seperti saat ini. Sebagai cara agar proses pembelajaran tersebut dapat berjalan, maka dipergunakannya media-media pembelajaran berbasis daring (*online*). Media pembelajaran ini disebut sebagai media *e-learning*.

B. Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi merupakan informasi deskriptif pada salinan tercetak dan bentuk-bentuk maya yang menggambarkan pengoperasian dan penggunaan program-program. Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan (*game*) dan sebagainya.

Adapun Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Berdasarkan pengertian tersebut maka aplikasi android adalah perangkat lunak dalam sebuah sistem operasi yang dikembangkan dan digunakan untuk mengolah data menjadi informasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Nuroifah, 2015).

Aplikasi android yang bergerak pada bidang pendidikan sekaligus menjadi platform pembelajaran daring banyak sekali macamnya. Antara lain adalah *Ruangguru*, *Rumah Belajar*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Quipper*, *Zenius*, *Kelas Pengguna*, *Pahamify*, *Bimbel Smart*, dan *Brainly*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif langsung pada aplikasi *Brainly*. Sehingga data yang diberikan pada penelitian ini nantinya merupakan gambaran secara fakta terhadap aplikasi *Brainly* secara mendalam dan apa adanya. Metode deskriptif dapat digunakan untuk memerikan, menggambarkan, menguraikan, dan menjelaskan fenomena objek penelitian. Metode ini menjelaskan data atau objek secara alami, objektif, dan apa adanya (Junaiyah, 2010). Metode dalam penelitian memfokuskan pada penguraian cara-cara penggunaan aplikasi *Brainly* dengan menggunakan media foto *screenshot* layar ponsel android milik peneliti yang kemudian diberi sedikit keterangan baik itu berupa coretan pada gambar, maupun penjelasan yang disampaikan pada bagian pembahasan dan hasil. Data yang dimasukkan merupakan data uraian asli.

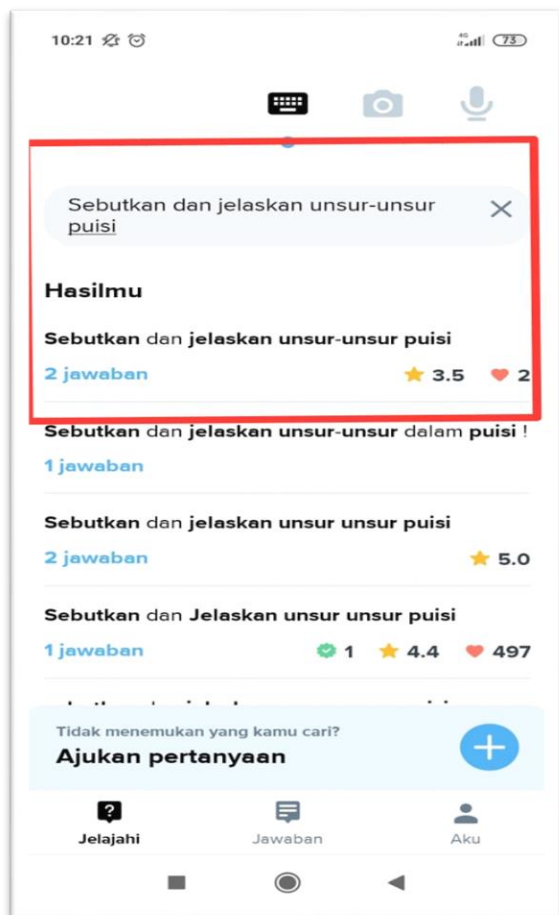
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada judul serta bagian pendahuluan, pengguna pasti punya gambaran mengenai aplikasi *Brainly*. Terlebih aplikasi ini sudah banyak digunakan oleh banyak orang dari berbagai tingkatan pendidikan mulai dari SD, SMP, bahkan SMA. Aplikasi ini bisa dikatakan aplikasi yang sangat membantu siswa dalam mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR). Karena memang aplikasi ini dirancang untuk bergerak di bidang pendidikan dengan sistem Tanya jawab yang sangat membantu para siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya.

Adapun untuk mengakses aplikasi ini caranya cukup mudah, yaitu dengan mengunduhnya di *Playstore* bagi pengguna ponsel berbasis Android dan di *Appstore* bagi pengguna ponsel berbasis iOS. Setelah mengunduhnya, kemudian bisa mendaftar untuk dapat mengakses aplikasi ini dengan menggunakan email atau mengaitkannya dengan aplikasi *Facebook*. Apabila pengguna sudah membuat akun, lalu bisa untuk mengaksesnya dan

langkah selanjutnya adalah melengkapi data diri yang telah disediakan oleh Brainly, seperti tanggal lahir dan domisili.

Kembali pada fungsi utama aplikasi Brainly, yaitu sebagai aplikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan Pekerjaan Rumah (PR) dengan metode tanya jawab, di bawah ini adalah tampilan mengenai bagaimana caranya untuk mengajukan pertanyaan:



Gambar 1. Tampilan Layar untuk Mencari dan Mengajukan Pertanyaan pada Aplikasi Brainly

Berdasarkan Gambar 1. terdapat fitur pencarian yang bertujuan sebagai mesin pencari kesamaan dari pertanyaan yang akan diajukan. Jika pertanyaan yang ingin diajukan ternyata sudah pernah diajukan orang lain, maka cukup melihat jawaban dari pertanyaan yang sudah diajukan orang lain tersebut. Namun, apabila pertanyaan atau topik pertanyaan yang ingin diajukan ternyata belum pernah diajukan sebelumnya, maka dapat mengajukan pertanyaan tersebut

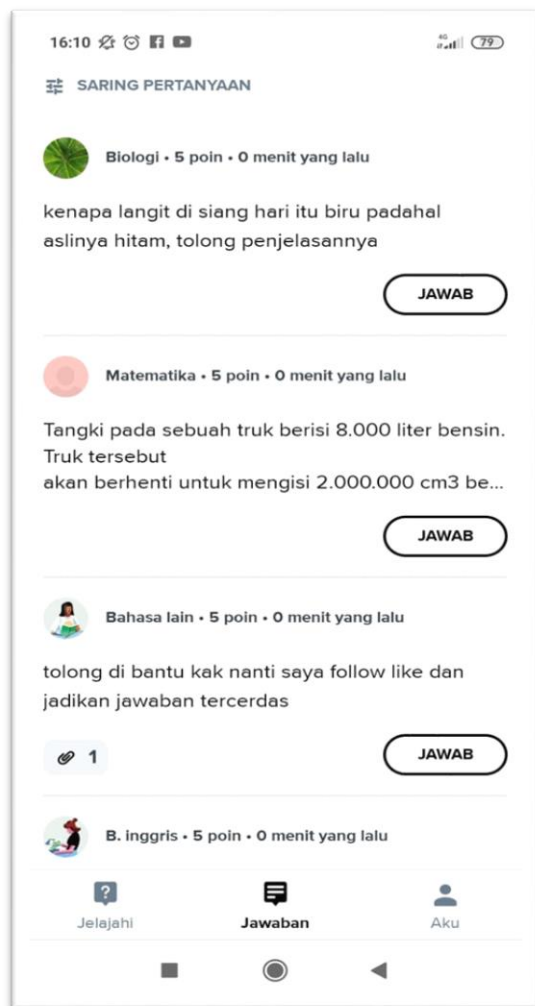
dengan cara menekan ikon (+) yang ada pada bagian bawah di samping tulisan "Ajukan pertanyaan."



Gambar 2. Tampilan untuk Menuliskan Pertanyaan yang Ingin Diajukan pada Aplikasi Brainly

Berdasarkan Gambar 2 merupakan tampilan ketika pengguna hendak menulis pertanyaan yang ingin diajukan. Contohnya "Unsur Pembentuk Puisi" sebagai tema pertanyaan yang akan diajukan, dengan pertanyaan yang akan diajukan, dengan pertanyaan *Sebutkan dan Jelaskan Unsur-Unsur Puisi!*. Lalu setelah menuliskan pertanyaan yang hendak diajukan, tinggal tekan tombol "AJUKAN PERTANYAAN" pada bagian bawah. Adapun pada bagian bawah jika ada beberapa fitur simbol "akar" yang biasa dipakai dalam mata pelajaran matematika. Jadi, bisa menanyakan soal matematika dengan jelas dengan menggunakan fitur simbol tersebut. Serta ada fitur untuk melampirkan file atau gambar yang bertujuan untuk mengajukan pertanyaan yang terdapat dari gambar.

Selanjutnya adalah cara agar bagaimana bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh orang lain. Berikut penjelasannya:



Gambar 3. Tampilan Layar untuk Menjawab Pertanyaan pada Aplikasi Brainly

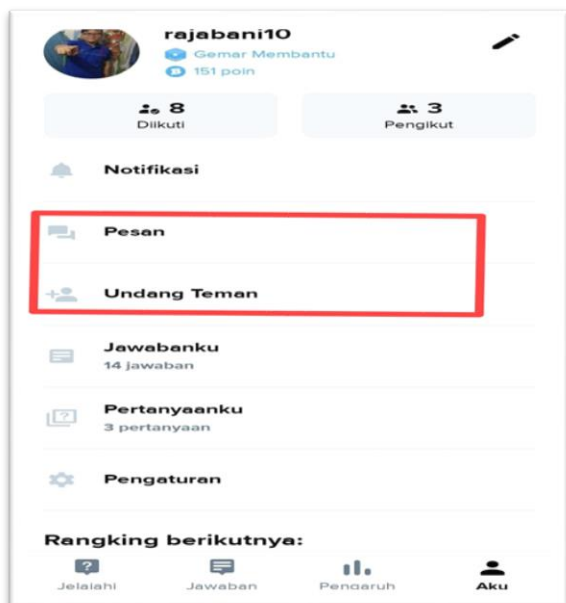
Fitur ini bisa membantu pengguna atau *user* aplikasi Brainly lainnya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Caranya dengan menekan fitur "Jawaban" yang ada di bagian bawah, kemudian nantinya akan muncul aneka pertanyaan yang diajukan oleh pengguna lainnya, kemudian tekan pilihan "JAWAB" untuk menjawab pertanyaan dipilih. Pertanyaan yang diajukanpun beragam, mulai dari mata pelajaran wajib seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, lalu ada mata pelajaran peminatan seperti Fisika, Kimia, Biologi, dan juga ada mata pelajaran tambahan seperti Bahasa lain, Ujian Nasional, dan Penjaskes.

Setelah menjawab pertanyaan yang dipilih tadi, maka akan mendapatkan imbalan berupa poin yang berguna untuk meningkatkan status pengguna dalam aplikasi Brainly, Status tersebut merupakan tingkatan dari kemampuan pengguna yang telah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pengguna lainnya dengan benar. Tingkatan tersebut meliputi "Pemula" sebagai tingkatan awal serta tingkatan terendah dan "Jenius" yang merupakan tingkatan akhir serta tingkatan tertinggi dalam aplikasi Brainly ini.

Pembahasan mengenai fungsi utama dari aplikasi Brainly sebagai aplikasi tanya jawab seputar pembelajaran sudah selesai. Selanjutnya adalah pembahasan terkait bersosialisasi dengan menggunakan aplikasi Brainly. Bersosialisasi adalah sebuah keharusan, maka pergaulan harus berdasar pada sebuah neraca dan ukuran yang benar dan aman, sehingga manusia dapat menyaring serta memilih teman bergaulnya berdasarkan neraca tersebut.

Tampilan pada Gambar 4 menunjukkan sebuah fitur "Pesan" dan "Undang Teman" yang merupakan fitur untuk selaku pengguna Brainly agar dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan pengguna Brainly lainnya. Terlihat juga aplikasi ini menggunakan sistem *Follow* dan *Following* yang biasa pengguna temukan pada aplikasi untuk berkomunikasi dan bersosialisasi seperti Instagram dan Twitter.

Adanya sistem ini, membuat para pengguna Brainly mampu mengirim pesan satu sama lain baik sekadar bercakap-cakap atau berdiskusi lebih lanjut mengenai soal pada mata pelajaran tertentu. Sehingga dengan bersosialisasi dengan menggunakan Brainly akan memiliki kemungkinan para penggunanya tidak terjerumus ke dalam pergaulan yang kurang baik dikarenakan masing-masing memiliki suatu pembahasan soal yang dituntut aktif serta kritis dalam menjawab berbagai persoalan tersebut.



Gambar 4. Tampilan Fitur “Aku” yang merupakan Tampilan Profil pada Aplikasi Brainly

Selain daripada fungsi bersosialisasi yang dijelaskan pada judul ini, fungsi Brainly lainnya adalah berdiskusi. Berdiskusi adalah kegiatan bertukar pikiran. Selain yang sudah dijelaskan pada gambar sebelumnya terkait bersosialisasi dan berdiskusi melalui fitur “Pesan” dan “Undang Teman”, cara lain yang bisa dilakukan dalam berdiskusi menggunakan aplikasi ini adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Jawaban atas Pertanyaan Matematika pada Aplikasi Brainly

Berdiskusi dengan cara lain pada aplikasi Brainly bisa dilihat pada Gambar 5. Pada garis merah bertuliskan “Komentar (9)” yang menandakan pada jawaban atas pertanyaan tersebut telah dikomentari sebanyak sembilan kali. Mereka yang mengomentari suatu jawaban biasanya sedang saling bertukar pendapat, terkait jawaban tersebut. Hal ini yang menimbulkan suatu kegiatan diskusi yang terjadi selain dari diskusi yang dilakukan dengan via pesan. Perbedaannya juga, jika berdiskusi melalui pesan, maka diskusi tersebut hanya melibatkan dua orang yang sedang bertukar pikiran dan bersifat privasi. Sedangkan jika berdiskusi pada jawaban yang telah diberikan terhadap suatu pertanyaan, maka diskusi tersebut mampu melibatkan lebih dari dua orang dan bersifat umum karena semua pengguna dapat mengikutinya.

Kedua hal tersebut tersebut (berdiskusi dan bersosialisasi) tidak hanya dapat dilakukan oleh siswa. Para guru juga bisa menggunakan aplikasi ini untuk dapat berdiskusi serta bersosialisasi kepada para siswanya dengan mendaftarkan diri untuk dapat mengakses aplikasi Brainly ini. Guru-guru juga dapat memberikan pertanyaan yang sifatnya personal atau privasi terhadap suatu materi agar lebih leluasa memantau perkembangan siswanya secara perseorangan, sedangkan untuk memberikan pertanyaan kepada siswa dengan sistem universal dirasa kurang efektif jika menggunakan aplikasi ini. Sebab tidak hanya siswa yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan, tetapi pengguna Brainly lainnya dapat juga mengerjakan soal yang diberikan.

Poin terakhir yang akan dibahas dalam jurnal ini adalah berprestasi. Brainly digunakan oleh banyak siswa untuk mengerjakan PR, serta menjawab berbagai pertanyaan/soal yang ditugaskan oleh gurunya. Sehingga aplikasi ini cukup berjasa terhadap nilai yang diraih oleh siswa. Prestasi tersebut merupakan prestasi umum yang melibatkan faktor sekolah dan guru ke dalam prosesnya. Namun, ada hal lain yang berkaitan dengan prestasi siswa yang khusus diberikan oleh Brainly terhadap status mereka selama

menggunakan aplikasi ini. Berikut adalah penjelasannya:

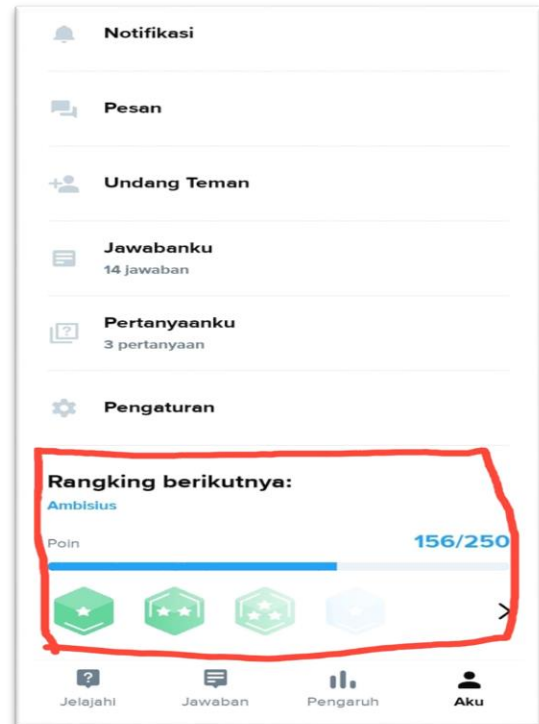


Gambar 6. Tampilan Beragam Pertanyaan yang dapat dijawab pada Aplikasi Brainly.

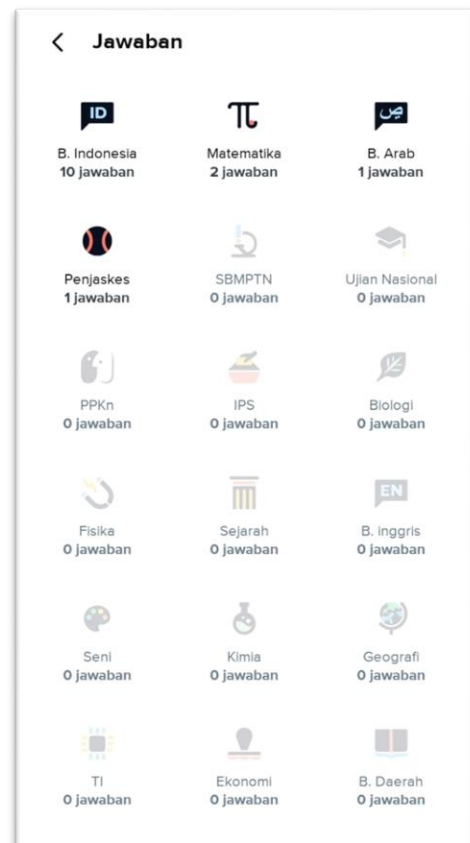
Berdasarkan Gambar 5 dan 6 merupakan proses bagaimana pengguna dapat mengukur prestasi khusus bagi pengguna Brainly. Gambar 5 menunjukkan berbagai soal yang dapat dijawab, kemudian setelah menjawab soal tersebut pengguna akan mendapatkan poin seperti yang sudah ditandai dengan warna merah. Setiap soal yang terjawab pengguna akan mendapatkan poin yang besarnya disesuaikan dari pengguna yang memberikan pertanyaan/soal tersebut. Kemudian poin-poin tersebut akan diakumulasi dari awal pertama kali pengguna menjawab soal dan setelah diakumulasi pengguna dapat mengetahui ranking atau peringkat pengguna berada pada posisi yang mana.

Gambar 6 merupakan akumulasi poin serta gambaran tentang peringkat/ranking yang ada pada aplikasi Brainly. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, ranking terendah pada aplikasi ini adalah "Pemula", sedangkan ranking tertingginya adalah "Jenius."

Para guru selain bisa berkomunikasi dan berdiskusi dengan siswanya, bisa juga melihat keaktifan siswanya dalam membantu pengguna lainnya menjawab soal. Hal ini dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 7. Tampilan Rangking Pribadi



Gambar 8. Tampilan Total Jawaban yang diberikan oleh Pengguna Aplikasi Brainly.

Pada Gambar 7 terlihat fitur "Jawabanku" yang merupakan keseluruhan jawaban yang

sudah pengguna berikan kepada para pengguna Brainly yang menanyakan sesuatu. Kemudian pada Gambar 8 merupakan total jawaban yang pengguna berikan secara detail sesuai dengan mata pelajaran. Hal ini dapat menjadikan salah satu indikator penilaian bagi guru terhadap siswanya yang turut aktif membantu menyelesaikan berbagai pertanyaan yang diberikan oleh para pengguna Brainly lainnya, serta dapat menilai kemampuan siswanya terhadap mata pelajaran yang sering dijawab. Para guru juga dapat melihat potensi serta minat dan bakat siswanya terutama dalam hal akademik agar tidak adanya penyamarataan dalam kemampuan siswa terhadap salah satu mata pelajaran tertentu di sekolah.

4. KESIMPULAN

Fungsi dari aplikasi ini tidak hanya sekadar dijadikan sebagai alat untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan PR, melainkan lebih dari itu juga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk berkomunikasi secara virtual. Penggunaan yang cukup mudah menjadikan Brainly ke dalam salah satu aplikasi yang perlu diperhitungkan dalam melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di rumah selama masa pandemi Covid-19. Serta penggunaannya yang tidak hanya bisa diakses oleh siswa, namun guru juga dapat mengaksesnya sebagai sarana untuk berdiskusi kepada siswanya dengan lebih dalam lagi. Guru juga dapat melihat keaktifan belajar siswanya serta dapat mengetahui potensi dan minat siswanya terhadap suatu mata pelajaran yang terkait agar penyamarataan terhadap satu mata pelajaran

di sekolah bisa dihilangkan. Karena setiap anak memiliki potensi dan minatnya masing-masing tak terkecuali dalam hal akademis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A. & Kurniawan, I. (2019). Analisis Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android dan Desain Sistem menggunakan UML 2.0. *Jurnal Theorems*, 4(1): 138-146.
- Dewi, P.K. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4): 108-117
- Junaiyah. H.M., & Arifin, E.Z. (2010). *Keutuhan Wacana*. Jakarta: Grasindo.
- Krisianto, A. (2017). *Jago Googling*. Jakarta: Elex Media.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2): 146-163.
- Nurofiah, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto*. http://eprints.dinus.ac.id/12061/1/jurnal_11911.pdf Diakses pada Jumat, 10 Desember 2020, pukul 16.15 WIB.
- Susi. (2018). *Perilaku Belajar Anak di Era Teknologi*. Naskah Publikasi, Universitas Maritim Raja Ali Haji.