



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Cloud terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 199 Tanah Kongkong

Agusamri¹, Adi Candra²

^{1,2}Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata

agusamri16888@gmail.com, chandrakirana862@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis cloud terhadap minat belajar siswa kelas VI di SDN 199 Tanah Kongkong. Rendahnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu permasalahan utama yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, kurang menarik, serta tidak interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 18 siswa yang dipilih melalui teknik total sampling. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket minat belajar yang terdiri dari 12 pernyataan dengan menggunakan skala Likert lima poin, yang mencakup indikator ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan keinginan siswa dalam belajar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis cloud. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis cloud, sebagian besar siswa mengalami peningkatan minat belajar yang berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini terlihat dari meningkatnya rasa ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, munculnya motivasi untuk belajar lebih lanjut, serta meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media berbasis cloud juga memberikan kemudahan akses materi pembelajaran secara fleksibel dan interaktif, sehingga mendukung proses belajar yang lebih efektif.

Kata Kunci : Minat Belajar, Media Pembelajaran Berbasis Cloud, Siswa Sekolah Dasar

1. Latar Belakang

Minat belajar merupakan unsur penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Pelajar yang memiliki semangat belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap aktif, antusias, dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran (Nuryadi, 2014). Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, mudah bosan, serta tidak optimal dalam menyerap materi pembelajaran (Nababan & Putri, 2022). Selain itu, rendahnya minat belajar juga berdampak pada perkembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian siswa dalam belajar. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka dapat menghambat kemampuan siswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Di SDN 199 Tanah Kongkong, guru menghadapi tantangan dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa yang sebagian besar masih bersifat pasif. Ini karena media pembelajaran yang tidak menarik perhatian siswa (Analisis Penggunaan Media Literacy Cloud Terhadap Minat Baca Peserta Didik Sekolah Dasar Ainara Journal (Analisis Penggunaan Media Baca Literacy Cloud Terhadap Minat Baca Peserta Didik Sekolah Dasar | Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), n.d.) Inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif diperlukan karena media pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif cenderung membuat siswa jenuh dengan cepat (Ginting, 2018).

Dalam era digital saat ini, pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah. Salah satu inovasi yang berkembang adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis cloud, yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara fleksibel melalui perangkat digital (Saragih et al., 2025). Media berbasis cloud tidak hanya memberikan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mampu memperkaya pengalaman belajar melalui fitur seperti video, kuis interaktif, serta kolaborasi

daring (Widianti & Pratikno, 2024). Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. (Nababan & Putri, 2022) menemukan bahwa penggunaan platform Edmodo sebagai media e-learning mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran fisika, meskipun hasil belajar belum sepenuhnya mencapai KKM (Susanti & Kristin, 2021). Temuan serupa disampaikan oleh (Agustin et al., 2025) melalui media BINTAR yang terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran tematik. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan tertarik ketika media digunakan sebagai alat bantu visual (Susanti & Kristin, 2021)

Media digital seperti YouTube juga terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar generasi muda. Penelitian oleh (Anisa et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa generasi Z (Kusumawati et al., 2025). Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi berbasis cloud dan media digital dalam pendidikan bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan nyata dalam merespons perkembangan zaman dan karakteristik siswa saat ini (Kusumawati et al., 2025). Sejalan dengan itu, (Maghfira et al., 2026) menyatakan bahwa penggunaan simulasi digital dan evaluasi berbasis cloud dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan kolaboratif (Maghfira et al., 2025).

Media pembelajaran berbasis cloud juga menawarkan solusi untuk keterbatasan media konvensional karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar baik secara individu maupun dalam kelompok. Siswa tidak hanya dapat mendapatkan pengetahuan secara pasif melalui fitur interaktif, tetapi mereka juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. (Maghfira et al., 2025) Akibatnya, penggunaan media ini diharapkan dapat membuat lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Saragih et al., 2025).

Siswa kelas VI di SDN 199 Tanah Kongkong yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis cloud adalah subjek penelitian ini, berdasarkan latar belakang dan hasilnya (Anggraeni & Ekohariadi, 2024). Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi ilmiah dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, akan membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan tuntutan zaman modern (Maghfira et al., 2026).

2. Metode Penelitian

Siswa kelas VI di SDN 199 Tanah Kongkong yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis cloud adalah subjek penelitian ini, berdasarkan latar belakang dan hasilnya (Anggraeni & Ekohariadi, 2024). Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi ilmiah dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, akan membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan tuntutan zaman modern (Candra et al., 2025).

Pendekatan ini digunakan karena peneliti hanya mengumpulkan data satu kali (cross-sectional) melalui kuesioner (angket), tanpa adanya perlakuan berulang maupun perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini menggambarkan persepsi, sikap, dan respon siswa terhadap pengalaman belajar yang telah mereka alami dalam satu waktu tertentu. Model penelitian seperti ini dinilai efektif untuk memperoleh gambaran umum mengenai tingkat minat belajar siswa dalam konteks penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Anisa et al., 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 199 Tanah Kongkong yang terletak di Kecamatan Ujung Bulu, Kabupaten Bulukumba, pada bulan Juni 2025. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya permasalahan terkait rendahnya minat belajar siswa serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif di sekolah tersebut. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis cloud seperti Google Classroom, video pembelajaran daring, serta bahan ajar

digital yang dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti smartphone maupun komputer (Agustin et al., 2025).

Penggunaan media berbasis cloud dimaksudkan untuk membuat suasana belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik bagi siswa dalam pembelajaran ini. Platform ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja. maupun berkolaborasi dengan teman. Selain itu, fitur-fiturnya, seperti kuis interaktif dan video pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi formulir yang dibuat oleh peneliti. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk menentukan tingkat minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang telah mereka ikuti menggunakan media berbasis cloud. Angket diberikan secara langsung kepada siswa dengan arahan dari peneliti agar setiap pernyataan dapat dipahami dengan baik sebelum dijawab (Fina & Susanto, 2023).

Seluruh 18 siswa kelas VI SDN 199 Tanah Kongkong adalah subjek penelitian ini. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian, atau sampel total. Teknik ini dipilih karena populasi yang relatif kecil dan homogen. Dengan demikian, setiap siswa dianggap dapat menggambarkan kondisi yang diteliti (Candra et al., 2025).

Salah satu instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket minat belajar siswa. Angket ini disusun berdasarkan empat indikator utama minat belajar siswa: (1) rasa senang saat belajar, (2) ketertarikan terhadap materi pembelajaran, dan (3) keinginan untuk belajar lebih banyak, dan (4) keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keempat indikator tersebut dipilih karena dianggap mampu mewakili aspek-aspek penting dalam mengukur minat belajar siswa secara menyeluruh.

Setiap indikator kemudian dikembangkan menjadi beberapa pernyataan, sehingga total terdapat 12 butir pernyataan dalam angket. Pernyataan-pernyataan tersebut disusun menggunakan Skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu "Sangat Tidak Setuju", "Tidak Setuju", "Netral", "Setuju", dan "Sangat Setuju". Skala ini digunakan karena mampu mengukur sikap, persepsi, dan tingkat persetujuan responden terhadap suatu pernyataan secara lebih rinci dan sistematis.

Sebelum digunakan dalam penelitian, angket diuji untuk kevalidan dan keandalan. Untuk memastikan bahwa setiap pernyataan sesuai dengan indikator yang diukur, ahli melakukan uji validitas kepada responden terbatas untuk mengetahui seberapa konsisten instrumen mengukur minat belajar siswa. Hasil uji menunjukkan bahwa angket yang digunakan layak dan dapat diandalkan untuk mengumpulkan data (Anggraeni & Ekohariadi, 2024).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil angket kemudian diolah dengan cara menghitung skor masing-masing responden berdasarkan pilihan jawaban yang diberikan. Setiap jawaban pada Skala Likert diberi bobot nilai tertentu, mulai dari skor terendah hingga skor tertinggi. Selanjutnya, skor tersebut dijumlahkan dan dihitung nilai rata-rata (mean) serta persentasenya untuk mengetahui kecenderungan tingkat minat belajar siswa (Nugroho, 2023).

Hasil analisis data kemudian diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, dan rendah. Pengelompokan kategori ini bertujuan untuk mempermudah dalam menginterpretasikan tingkat minat belajar siswa secara keseluruhan. Selain itu, analisis juga dilakukan pada setiap indikator untuk mengetahui aspek mana yang paling dominan maupun yang masih perlu ditingkatkan (Ritonga et al., 2025).

Penyajian data dilakukan dalam bentuk tabel, diagram, serta deskripsi naratif agar hasil penelitian dapat dipahami dengan lebih mudah dan jelas. Teknik analisis deskriptif ini umum digunakan dalam penelitian survei di bidang pendidikan, khususnya dalam mengukur sikap, persepsi, dan minat siswa terhadap suatu proses pembelajaran (Nuhkriatin Nazja et al., 2021).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat tentang tingkat minat siswa dalam belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis cloud. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber evaluasi bagi guru dan pihak sekolah untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era teknologi modern (Nababan & Putri, 2022).

3. Hasil dan Dsikusi

a. Hasil

Penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas VI SDN 199 Tanah Kongkong yang mengikuti pembelajaran dengan media berbasis cloud seperti Google Classroom dan video pembelajaran digital. Setiap siswa mengisi angket minat belajar dengan 12 pernyataan menggunakan skala Likert 5 poin. Skor total setiap siswa kemudian diklasifikasikan ke dalam lima kategori minat belajar. Tabel 1 menunjukkan distribusi frekuensi dan persentase skor minat belajar siswa.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Minat Belajar Siswa

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	51 – 60	Sangat Tinggi	8	44,44
2	41 – 50	Tinggi	5	27,78
3	31 – 40	Cukup	2	11,11
4	21 - 30	Rendah	2	11,11
5	≤ - 20	Sangat Rendah	1	5,56
Jumlah			18	100

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (72,22%) memiliki minat belajar dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi, yang mengindikasikan adanya respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis cloud. Tingginya persentase ini menunjukkan bahwa media berbasis cloud mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan.

Kondisi ini juga mencerminkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, karena media cloud menyediakan berbagai fitur pendukung seperti video pembelajaran, materi digital, serta interaksi daring yang membuat proses belajar menjadi lebih variatif. Dengan variasi ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Hanya 5,56% siswa termasuk dalam kategori sangat rendah, menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa masih memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis cloud cukup efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar yang biasanya terjadi pada pembelajaran konvensional. Media ini mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan yang lebih menarik dan akses yang lebih fleksibel, sehingga siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan (Saragih et al., 2025).

Aksesibilitas materi pembelajaran juga dapat membantu mengurangi jumlah siswa yang tidak terlalu tertarik dengan pelajaran. Siswa memiliki kemampuan untuk mengulang materi yang belum mereka pahami kapan saja, yang secara tidak langsung meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam pelajaran dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa platform pembelajaran berbasis cloud memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan menggunakan teknologi yang sesuai dengan fitur generasi digital, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, lebih efektif, dan

siswa memiliki keterlibatan yang lebih besar. Oleh karena itu, media berbasis cloud dapat dianggap sebagai salah satu alternatif untuk pendekatan pembelajaran kontemporer yang inovatif.

Rata-Rata Minat Belajar Berdasarkan Indikator

Angket yang digunakan mencakup empat indikator utama minat belajar, yaitu rasa senang saat belajar, ketertarikan terhadap materi, keinginan untuk belajar lebih lanjut, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keempat indikator ini dipilih karena dapat menggambarkan minat belajar siswa secara menyeluruh, baik dari segi perasaan, perhatian, maupun perilaku selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Indikator rasa senang saat belajar berkaitan dengan perasaan positif yang dirasakan siswa, seperti merasa nyaman, tidak tertekan, dan menikmati proses pembelajaran. Perasaan ini menjadi dasar penting karena siswa yang merasa senang cenderung lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan. Selanjutnya, indikator ketertarikan terhadap materi menunjukkan sejauh mana siswa merasa materi yang disampaikan menarik, relevan, dan mampu memusatkan perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Ada dorongan internal dalam diri siswa untuk belajar lebih banyak dan memperdalam pengetahuan mereka menunjukkan indikator keinginan untuk belajar lebih lanjut. Siswa yang memiliki indikator ini biasanya menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dan bergantung pada penjelasan guru dan berusaha mencari informasi lebih lanjut. Selain itu, metrik keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan seberapa aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengikuti kegiatan dengan baik.

Dengan menggunakan keempat indikator tersebut, peneliti dapat mendapatkan gambaran yang lebih luas tentang minat belajar siswa karena minat belajar terdiri dari berbagai elemen yang saling berhubungan, bukan hanya satu. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pengukuran yang dilakukan menggunakan indikator-indikator ini akan memberikan hasil yang lebih akurat tentang kondisi minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajar.

Tabel 2. Rata-Rata Skor Per Indikator Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Rasa Senang Saat Belajar (P1-P3)	4,2	Tinggi
2	Ketertarikan Terhadap Materi (P4-P6)	4,1	Tinggi
3	Keinginan Belajar Lebih Lanjut (P7-P9)	4,4	Sangat Tinggi
4	Keterlibatan dalam Pembelajaran (P10-P12)	4,5	Sangat Tinggi

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa indikator keterlibatan siswa dan keinginan belajar lebih lanjut mendapatkan skor rata-rata tertinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa merasa terdorong untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan memiliki semangat untuk belajar lebih dalam setelah menggunakan media berbasis cloud.

b. Diskusi

Studi Nuhkriatin (Nuhkriatin Nazja et al., 2021) menemukan bahwa BINTAR dan media interaktif lainnya dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah, media ini menawarkan tampilan visual yang menarik sehingga siswa menjadi lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran. Ini sejalan dengan sifat siswa sekolah dasar, yang lebih mudah memahami materi melalui media visual dan interaktif.

Selain itu, Anisa et al. (2023), menemukan bahwa penggunaan YouTube sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa Gen Z untuk belajar, terutama karena kontennya menarik, visual, dan mudah diakses. Siswa dapat mempelajari kembali materi pembelajaran kapan saja

mereka mau karena kemudahan akses ini (Ritonga et al., 2025), yang menunjukkan bahwa salah satu faktor utama yang mendorong minat dan keinginan siswa untuk belajar di platform berbasis digital adalah kemudahan akses materi pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa platform berbasis cloud memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di era digital. Platform ini tidak hanya dapat membantu menyampaikan informasi, tetapi juga dapat membuat lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menerima informasi secara pasif melalui fitur seperti kuis interaktif, diskusi daring, dan video pembelajaran (Fina & Susanto, 2023).

(Dewa et al., 2023) menambahkan bahwa pemanfaatan simulasi digital dan evaluasi berbasis cloud terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA. Simulasi digital membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang menarik, sedangkan evaluasi berbasis cloud memberikan umpan balik secara cepat sehingga siswa dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka secara langsung.

Media berbasis cloud tidak hanya relevan secara teknologi, tetapi juga dapat berdampak nyata pada kualitas pendidikan siswa. Media ini dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan kemandirian siswa, membuat pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

4. Kesimpulan dan Saran

Hasil angket menunjukkan bahwa, berdasarkan hasil penelitian tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis cloud berdampak pada minat belajar siswa di kelas VI SDN 199 Tanah Kongkong, dapat disimpulkan bahwa media berbasis cloud meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa sebagian besar siswa memiliki skor minat belajar yang tinggi hingga sangat tinggi. Indikator keterlibatan siswa dan keinginan untuk belajar lebih lanjut menempati skor rata-rata tertinggi, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih aktif, tertarik, dan termotivasi setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media digital seperti Google Classroom dan video pembelajaran daring. (Kusumawati et al., 2025) Keunggulan dari media pembelajaran berbasis cloud terletak pada fleksibilitas akses, tampilan visual yang menarik, serta fitur interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, keterbatasan penelitian ini terletak pada fakta bahwa jumlah respondennya yang relatif kecil dan bahwa penelitian ini tidak memiliki kelompok kontrol. Oleh karena itu, Suryawijaya & Praptodiyono (2024) menyarankan agar guru-guru di sekolah dasar mulai mempertimbangkan untuk secara berkelanjutan memasukkan media pembelajaran berbasis cloud ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Penelitian lanjutan yang melibatkan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok pembandingan dan menilai hubungan antara minat belajar dan capaian hasil belajar secara simultan, guru.

Daftar Pustaka

1. Agustini, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://doi.org/10.61722/Jmia.V2i1.3364>
2. Analisis Penggunaan Media Baca Literacy Cloud Terhadap Minat Baca Peserta Didik Sekolah Dasar | *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*. (N.D.). Retrieved March 9, 2026, From <https://www.journal.ainarapress.org/index.php/Ainj/article/view/478>
3. Anisa, S. N., Indrawati, C. D. S., & Subarno, A. (2023). Pengaruh Media Belajar Youtube Dan Lingkungan Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa Generasi Z. *Jikap (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 7(3), 190–195. <https://doi.org/10.20961/jikap.v7i3.62651>
4. Candra, A., Maghfira, M., & Anisa, A. (2025). Pemanfaatan Teknologi Cloud Computing Untuk Efisiensi Proses Pengolahan Data Informasi Di Institut Teknologi Dan Bisnis Bina Adinata Bulukumba. *Riggs: Journal Of Artificial Intelligence And Digital Business*, 4(2), 4172–4177. <https://doi.org/10.31004/Riggs.V4i2.1192>
5. Fina, F., & Susanto, R. (2023). Analisis Penerapan Media Literacy Cloud Terhadap Minat Baca Siswa. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 164. <https://doi.org/10.29210/30033227000>
6. Ginting, M. (2018). *Pemanfaatan Cloud Computing Pada Aplikasi. 03*.
7. Kusumawati, M., Daryanto, J., & Kurniawan, S. B. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Literacy Cloud.Org Terhadap Minat Baca Materi Paragraf Argumentasi Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(1), 12–17. <https://doi.org/10.20961/Ddi.V13i1.91010>

8. Maghfira, M., Anisa, A., & Iryani, J. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Mendukung Layanan Digital Bagi Masyarakat Desa Bontomangiring. *Riggs: Journal Of Artificial Intelligence And Digital Business*, 4(2), 3075–3080. <https://doi.org/10.31004/Riggs.V4i2.977>
9. Maghfira, M., Candra, A., & Iryani, J. (2026). Alat Penyemprotan Pestisida Hama Dan Pupuk Pada Merica Menggunakan Metode Iot. *Riggs: Journal Of Artificial Intelligence And Digital Business*, 5(1), 4245–4252. <https://doi.org/10.31004/Riggs.V5i1.6747>
10. Nababan, S. T., & Putri, D. H. (2022). Pengaruh Penerapan Media E-Learning Edmodo Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Saat Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(2), 234–246. <https://doi.org/10.20527/Jipf.V6i2.4410>
11. Nugroho, H. W. (2023). *Improving The Performance Of Higher Education Academic Information Systems Using Cloud Computing Technology*. 7(1).
12. Ritonga, J., Suendri, S., & Santoso, H. (2025). Implementasi Cloud Computing Pada Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Kantor Desa Ulumamis Situnggaling. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (Junsibi)*, 6(1), 99–111. <https://doi.org/10.55122/Junsibi.V6i1.1588>
13. Saragih, D. M., Siregar, N., & Butar-Butar, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter (Ppt, Word Cloud) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 5(3). <https://doi.org/10.59818/Jpi.V5i3.1553>
14. Susanti, A. A., & Kristin, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom Dan Zoom Cloud Meeting Terhadap Minat Belajar Ips. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(3), 367–374. <https://doi.org/10.23887/Jjpsd.V9i3.39658>
15. Widianti, Y., & Pratikno, A. S. (2024). Analisis Penggunaan Media Baca Literacy Cloud Terhadap Minat Baca Peserta Didik Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 247–254. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V5i3.478>