
Peran Teknologi sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di salah satu Sekolah Dasar Negeri Purwakarta

Adinda Puspa Nurhaliza ^{1)*}, Adnan Wirayuda ²⁾, Destiana Eka Putri ³⁾, Friseza Nayla Aribah Zahra ⁴⁾,
Nadia Tsamrotu Tazkiyah ⁵⁾, Risma Shafa Nuhandini ⁶⁾, Afridha Laily Alindra ⁷⁾

^{1,2,3,4,5,6,7)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email : adindapuspanurhaliza@upi.edu

adnanta112@upi.edu

destiana13@upi.edu

frisezanayla@upi.edu

nadiazkya@upi.edu

rismashafa@upi.edu

afridhalaily@upi.edu

Abstrak

Pemanfaatan media teknologi dapat mendukung jalannya proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. Saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, terutama dalam menghadapi karakteristik peserta didik yang cepat merasa jenuh dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan teknologi sebagai sarana penyampaian informasi yang bersifat interaktif dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Purwakarta. Kajian ini dilakukan dengan memanfaatkan metode kualitatif deskriptif melalui pendekatan studi literatur, angket, dan wawancara langsung terhadap guru dan siswa sebagai subjek utama penelitian. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan media teknologi dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap minat belajar peserta didik secara signifikan. Selain sebagai sarana belajar, teknologi turut memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif, fleksibel, serta mudah dipahami. Teknologi juga memungkinkan pembelajaran berlangsung secara dua arah, sehingga peserta didik menjadi lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan integrasi yang tepat, penggunaan teknologi menciptakan lingkungan kelas yang lebih energi, menarik, menyenangkan, juga mendukung tujuan pembelajaran tercapai dengan cara yang maksimal.

Kata kunci: Media Interaktif, Pembelajaran, Teknologi

Abstract

The utilization of technological media can support an interesting, interactive, and effective learning process. Currently, the challenges in education are increasingly complex, especially in dealing with the characteristics of students who quickly feel bored and have low motivation to learn. Thus, the utilization of technology is a solution to improve the quality of learning. The main objective of this study is to describe the utilization of technology as a means of delivering interactive information in learning activities at Purwakarta State Elementary School. This study was conducted by utilizing descriptive qualitative methods through literature study approaches, questionnaires, and direct interviews with teachers and students as the main research subjects. From the research results, it can be seen that the application of technology media in learning has a positive impact on students' interest in learning significantly. Apart from being a learning tool, technology also facilitates teachers in delivering material in a more creative, flexible and easy-to-understand way. Technology also allows learning to take place in two directions, so that students become more actively involved in learning activities. With the right integration, the use of technology creates a more energizing, interesting, fun classroom environment, as well as supporting learning objectives to be achieved in a maximized way.

Keywords: Interactive Media, Learning, Technology

PENDAHULUAN

Teknologi pada abad sekarang telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak perubahan yang terjadi di berbagai sektor kehidupan karena adanya teknologi. Salah satu faktor pendorong perkembangan teknologi ini yaitu kebutuhan manusia agar dapat

mempermudah kehidupan sehari-hari dan mengatasi keterbatasan yang ada. Saat ini, manusia hidup berdampingan dengan teknologi, yang artinya segala aktivitas sehari-hari tidak luput dari penggunaan teknologi. Pada dasarnya teknologi ini merupakan alat, metode, ataupun sistem yang digunakan untuk mempermudah dan meningkatkan efektifitas dalam berbagai aktivitas (Huda, 2020). Transformasi teknologi ini tidak hanya berdampak pada bidang industri, pemerintahan, dan kesehatan. Sistem pendidikan juga harus ikut menyesuaikan dengan segala perubahan yang terjadi. Tantangan bagi sistem pendidikan ini bukan hanya mengikuti perubahan teknologi saja, tetapi menjadi pemeran aktif untuk berinovasi dan berkreasi dalam menyusun pembelajaran. Manfaat teknologi dalam pendidikan meliputi beberapa aspek, mulai dari penggunaan platform pembelajaran daring, memperluas akses pendidikan, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mendukung pembelajaran berbasis digital (Hakim & Yulia, 2024).

Berbagai definisi teknologi telah dikemukakan oleh para ahli untuk menggambarkan esensinya dalam konteks ilmu pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Poerbahawadja Harahap “teknologi adalah ilmu yang menyelidiki cara-cara kerja di dalam teknik serta ilmu pengetahuan yang digunakan dalam pabrik-pabrik dan industri-industri.” Sementara itu, Miarso (dalam Isdianto, 2020) mendefinisikan bahwa “teknologi sebagai proses yang meningkatkan nilai tambah, di mana proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk yang tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, sehingga menjadi bagian integral dari suatu sistem.” Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah ilmu pengetahuan yang digunakan untuk menciptakan alat, sistem, atau proses yang meningkatkan efisiensi dan kualitas hidup manusia. Teknologi tidak hanya terbatas pada aspek teknis, tetapi juga mencakup integrasi dalam sistem yang lebih luas untuk mencapai tujuan praktis dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang pendidikan. Dengan itu, kemajuan teknologi dapat menghadirkan inovasi besar di bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien (Hakim & Yulia, 2024).

Media berasal dari kata Latin “Medius” yang artinya “tengah”, “menengah”, atau “perantara”. Dengan demikian, media bisa diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai sarana yang digunakan oleh sumber untuk menyebarkan pesan kepada sasaran atau penerima. Materi yang diterima dalam konteks ini adalah pesan pendidikan, dan tujuan utamanya adalah untuk mewujudkan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mendukung peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Menurut Sadiman (dalam Ani Daniyati dkk., 2023) mengatakan bahwa pembelajaran adalah sejumlah tindakan yang direncanakan yang diambil untuk memanipulasi sumber belajar sehingga proses pembelajaran yang efektif terjadi di antara siswa. Dalam konteks pembelajaran, siswa berperan sebagai subjek yang belajar, sementara guru bertindak sebagai subjek yang mengajar. Mengajar dapat dipahami sebagai proses yang membantu individu atau kelompok melakukan kegiatan belajar, sehingga interaksi antara pengajaran dan pembelajaran bisa dilakukan secara efektif. Dalam hal ini, media pembelajaran adalah bagian penting dari seluruh sistem dan proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki dampak yang besar pada kegiatan belajar mengajar dan merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pendidikan. Menurut Gayestik (dalam Amatullah & Sutrisno, 2022) media pembelajaran interaktif merupakan sebuah sistem komunikasi efektif yang dibantu oleh komputer. Sistem ini dapat membuat informasi seperti berbagai format, penyimpanan, presentasi, teks, grafik, suara, video, animasi, dan lain-lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Sastriansyah (dalam Amatullah & Sutrisno, 2022) media pembelajaran interaktif merupakan sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, media interaktif berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik, yang memungkinkan terjadinya interaksi antara manusia dan teknologi.

Pada era saat ini, hal yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar ialah media yang bervariasi, salah satunya yaitu media berbasis teknologi. Media ini tidak hanya sebagai pelengkap namun sudah menjadi bagian dalam proses terlaksananya pembelajaran. Hal ini disampaikan oleh Carpenter & Dale (dalam (Magdalena dkk., 2021) bahwa “media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.” Dalam pembelajaran, media berbasis teknologi dapat memperkaya model pendidikan, meningkatkan minat siswa, menyelesaikan masalah pembelajaran dengan waktu yang lebih cepat, serta dapat mengatasi hambatan dalam memperoleh informasi (Zahwa & Syafi'i, 2022). Kemudian melihat kondisi siswa pada saat ini, siswa terlihat mudah bosan dalam pembelajaran, hal ini menjadikan guru harus memutar cara agar pembelajaran terlihat menarik dan menyenangkan. Menurut Silmi & Hamid (2023) “guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak akan merasa monoton dan mudah bosan terhadap pembelajaran”.

Melihat hal tersebut, salah satu elemen penting dalam proses pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara pengajar yang menyampaikan informasi dan siswa yang menerima informasi tersebut. Secara sederhana, peran media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi yang selalu berkaitan erat dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Dilanjut dengan pendapat menurut Solfema & Wahyuni (dalam Salmiyanti dkk., 2022) bahwa pendidikan menuntut pendidik untuk merancang kegiatan belajar mengajar yang sejalan dengan kebutuhan dan pemahaman siswa, serta memperhatikan situasi di sekitar agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Karena, di era globalisasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat cepat seiring berjalannya waktu. Fenomena ini menimbulkan kompetisi di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam pendidikan (Dewi & Hilman, 2019). Akibatnya, guru harus meningkatkan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif, serta dapat memaksimalkan penggunaan teknologi di kelas. Peningkatan mutu pendidikan tidak hanya bergantung pada kemampuan guru, tetapi juga pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan inovatif (Rachmadtullah dkk., 2018).

Maka dengan itu, teknologi mempunyai peranan penting sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Namun, dalam mengimplementasikannya tidaklah mudah karena dalam penggunaan media tersebut penting untuk mempertimbangkan dan memperhatikan berbagai teknik yang tepat agar media pembelajaran berbasis teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dan tetap sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dipahami, menarik, dan dapat menghadirkan pembelajaran yang kontekstual. Dengan demikian dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran berbasis teknologi akan semakin meningkatkan serta mendukung keberhasilan pembelajaran terutama di Sekolah Dasar Negeri yang kami teliti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada guru sebagai subjek penelitian di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang bertempat di Purwakarta, Jawa Barat. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan serta menjelaskan secara akurat situasi atau fenomena yang sedang terjadi. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (dalam Safrudin dkk., 2023), pendekatan kualitatif adalah metode yang diterapkan untuk menganalisis objek dalam konteks nyata, di mana peneliti memegang peran utama sebagai instrumen. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 April 2025. Penelitian ini menggunakan metode jenis studi literatur (*literature review*), angket dan hasil wawancara.

Menurut Zed (dalam Athiyah dkk., 2021) metode studi literatur merupakan suatu rangkaian aktivitas yang berkaitan dengan pengumpulan data melalui sumber - sumber pustaka, yang meliputi kegiatan membaca, mencatat informasi penting, serta mengelola bahan - bahan

yang relevan dengan topik penelitian. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperluas wawasan teoritis dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang diteliti. Studi literatur juga memungkinkan peneliti untuk meninjau berbagai teori, konsep, serta hasil penelitian sebelumnya sebagai landasan dalam merumuskan kerangka berpikir dan arah penelitian yang lebih terfokus dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kec. Purwakarta, Kab. Purwakarta, Jawa Barat. Dalam penelitiannya fokus terhadap bagaimana teknologi mempunyai peran menjadi media interaktif dalam pembelajaran. Pembahasan pada penelitian ini berdasarkan data dari hasil penelitian dan dikaji dengan teori yang berkenaan dengan peran teknologi sebagai media interaktif. Hasil ini didukung berdasarkan hasil studi literatur, angket, dan wawancara. Dalam prosesnya, guru kelas IV menjadi subjek untuk diwawancara dan siswa mengisi angket.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, ia menyampaikan bahwa “Dengan berbagai macam karakteristik dan gaya belajar siswa, pembelajaran menggunakan teknologi membuat guru terbantu dan siswa menjadi lebih interaktif”. Selain itu ia juga mengatakan “aplikasi seperti canva, powtoon, kahoot, quiziz, google form, learning apps, phadlet, dan wordwall sangat membantu dalam proses pembelajarannya”. Adapun selain dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, kegiatan belajar mengajar menggunakan teknologi ini membantu menumbuhkan sikap simpati dan kerjasama antar satu teman dengan teman lainnya. Dalam wawancara bersama guru kelas IV mengatakan bahwa “jika dari sikap terutama pada kelas saya, ada anak yang memang pintar dalam teknologi dan pembelajaran, dia akan membantu siswa lain yang belum mengerti. Jadi membentuk sikap kerjasama dan saling membantu yang tinggi.” Hal tersebut menjadikan pentingnya teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket, menyatakan bahwa terjadinya kenaikan semangat serta minat belajar siswa terhadap pembelajaran. Minat belajar dapat terlihat ketika siswa menunjukkan perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, perhatian, dan motivasi belajar. Sebanyak 28 siswa kelas IV menunjukkan 82,1 % perasaan senang terhadap penggunaan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran memudahkan siswa memahami materi pembelajaran serta meningkatkan semangat juga ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran seperti video dan aplikasi belajar yakni quiziz, kahoot, phadlet, learningapps, dan lainnya menyatakan bahwa 83,95% media interaktif dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Teknologi berupa *handphone* ataupun laptop yang digunakan untuk menyajikan berbagai macam aplikasi pembelajaran sebagai media interaktif terutama berbasis kuis dan game membuat siswa lebih semangat dan minat dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa teknologi menjadi salah satu kontribusi sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai macam alat dalam teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik juga interaktif, seperti video interaktif, permainan edukatif, juga berbagai platform *e-learning* yang dapat digunakan oleh pendidik. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan menggunakan visual yang menarik, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Selain itu, teknologi juga memperluas akses belajar siswa, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran (Said, 2023).

Pada penelitian ini permasalahan yang diangkat didasarkan atas kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Biasanya siswa hanya mendengarkan penyampaian materi dari guru saja serta tidak tersedia alternatif media belajar lain. Maka dengan itu, berdasarkan pendapat Arsyad (dalam Magdalena dkk., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah meningkatkan ketertarikan siswa melalui pendekatan yang lebih

bervariasi dan menarik. Dengan itu penggunaan media tersebut mampu memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam prosesnya, untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan efektif, guru harus menggunakan media berbasis teknologi agar interaksi siswa lebih interaktif. Karena media memiliki fungsi sebagai alat dalam membantu guru juga siswa pada saat kegiatan belajar mengajar (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Namun saat ini, beberapa guru yang masih belum memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal untuk mendukung proses belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman serta keterampilan guru mengenai manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Mengingat pesatnya kemajuan teknologi di era ini, sangat penting bagi guru untuk bersedia dan mampu mengintegrasikan teknologi sebagai alat penunjang dalam proses pembelajarannya.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran sudah banyak diterapkan di sekolah-sekolah, termasuk di sekolah ini. Sarana dan prasarana yang tersedia di Sekolah Dasar Negeri ini antara lain laptop dan LCD proyektor. Jika guru dapat menggunakan serta memanfaatkan media sebagai sarana dan prasarana dengan sebaik mungkin, maka kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian pembelajaran akan berjalan lebih efektif.

Di Sekolah Dasar Negeri ini menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang berupa aplikasi canva, powtoon, kahoot, quiziz, google form, dan learning apps. Dengan adanya penggunaan media digital dapat memperbaiki serta menyempurnakan proses pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk berpikir lebih tinggi saat diberikan berbagai masalah untuk diselesaikan dalam pembelajaran (Jediut dkk., 2021). Sehingga, ketika belajar dengan menggunakan media teknologi, hasil belajar mereka mengalami kemajuan karena meningkatnya minat dan motivasi dalam belajar. Terlebih lagi ketika dalam pelaksanaannya, peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk melaksanakan pembelajaran secara digital menggunakan media teknologi, karena peserta didik lebih menyukai aplikasi pembelajaran yang berbasis game seperti learningApps dan Wordwall. Sehingga, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, tetap efektif, dan efisien.

Maka dari itu, untuk menciptakan pembelajaran yang baik, guru kelas IV di sekolah ini memanfaatkan media berbasis teknologi agar peserta didik tidak merasa mudah bosan dan pembelajaran dapat menjadi interaktif. Hal tersebut menjadikan dampak serta proses yang positif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi memiliki peran penting sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media interaktif dapat meningkatkan minat belajar, kolaborasi aktif, serta efektivitas belajar siswa. Guru menggunakan media seperti Canva, Powtoon, Kahoot, Quiziz, Google Form, dan LearningApps untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Penggunaan teknologi sebagai media interaktif dalam pembelajaran tentunya terdapat kendala seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya pemahaman guru, serta fokus siswa yang mudah terganggu. Untuk mengatasi hal tersebut, dapat diselenggarakan pelatihan dan sosialisasi mengenai penggunaan teknologi kepada guru dan siswa agar pemanfaatan teknologi sebagai media dalam pembelajaran dapat dilakukan secara optimal.

REFERENSI

- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada

- Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 243–250. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Athiyah, U., Handayani, A. P., Aldean, M. Y., Putra, N. P., & Ramadhani, R. (2021). Sistem Inferensi Fuzzy: Pengertian, Penerapan, dan Manfaatnya. *Journal of Dinda : Data Science, Information Technology, and Data Analytics*, 1(2), 73–76. <https://doi.org/10.20895/dinda.v1i2.201>
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Isdianto, M. E. (2020). Bahasa Dan Teknologi. *Bahas*, 31(1), 90–99. <https://doi.org/10.24114/bhs.v31i1.18588>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19 PENDAHULUAN Kegiatan pembelajaran di kelas melibatkan beberapa pola interaksi , yakni interaksi antara guru dan siswa , siswa dan siswa , serta siswa d. 2(2), 1–5.*
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Salmiyanti, Darmansyah, & Desyandri. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar Salmiyanti1*,. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11424–11429.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>