

EFEKTIVITAS KURIKULUM BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Nina Mekalungi¹, Fitri Puji Rahmawati², Anik Ghufron³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹q200239079@student.ums.ac.id, ^{fpr223@ums.ac.id}, ²anikghufron@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas kurikulum berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD). Studi ini menggunakan metode studi literatur untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan dasar signifikan dalam meningkatkan minat, motivasi, dan prestasi akademik siswa. Penggunaan teknologi seperti aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, keberhasilan implementasi kurikulum ini tergantung pada infrastruktur yang memadai, kompetensi guru dalam teknologi, serta dukungan dari sekolah dan orang tua. Studi ini memberikan wawasan baru bagi pengembangan pendidikan dasar yang lebih efektif dan berorientasi teknologi di era digital saat ini.

Kata kunci: kurikulum berbasis teknologi, motivasi, prestasi belajar

ABSTRACT

This research aims to examine the effectiveness of technology-based curriculum on elementary school students' motivation and academic achievement. The method used in this study is literature review. The research procedure was conducted by gathering scientific articles from various sources, such as academic journals, books, and other relevant scholarly publications on the research topic. Data collection was systematically conducted using search engines such as Google Scholar and other research databases. The results of the study indicate that the integration of technology into elementary education curriculum has a significant positive impact on students' interest, motivation, and academic achievement.

Keywords: technology-based curriculum, motivation, academic achievement

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat dalam era digital ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kurikulum berbasis teknologi kini menjadi salah satu inovasi penting dalam sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Fricticarani, 2023). Implementasi kurikulum ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer, tablet, dan aplikasi pendidikan, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dan efisien, serta mampu menumbuhkan minat belajar siswa (Rachman et al, 2017).

Kurikulum berbasis teknologi dirancang untuk memanfaatkan berbagai media digital yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Penerapan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan (Wibowo, 2023). Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat

membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka. Selain itu, teknologi juga memungkinkan siswa untuk mengakses informasi yang lebih luas dan terkini.

Selain meningkatkan motivasi dan prestasi belajar, kurikulum berbasis teknologi juga dapat membantu mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat diperlukan di era globalisasi ini. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja di masa depan (Fitriyah & Ramadhani, 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia digital. Namun, implementasi kurikulum berbasis teknologi di SD tidak lepas dari tantangan dan hambatan. Salah satu tantangan utamanya adalah ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, termasuk akses internet yang stabil dan perangkat teknologi yang mencukupi. Selain itu,

kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan kurikulum ini. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat diperlukan untuk memastikan mereka mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran (Sari et al, 2024).

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, potensi manfaat dari kurikulum berbasis teknologi terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD sangat besar. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak terkait, termasuk pemerintah, sekolah, guru, dan orang tua, untuk bekerjasama dalam mendukung implementasi kurikulum ini. Dengan upaya bersama, diharapkan kurikulum berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan generasi yang unggul dan siap menghadapi tantangan masa depan (Ghufron, 2017).

Pembelajaran berbasis teknologi adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru memilih platform atau perangkat lunak yang

sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui sumber daya digital seperti teks, video, dan gambar. Melalui platform tersebut, guru dan siswa dapat berinteraksi secara online, di mana guru memberikan penjelasan, tugas, dan diskusi kepada siswa, sementara siswa dapat mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan. Selain itu, siswa juga dapat mengakses sumber daya digital lainnya, seperti materi pembelajaran dan bahan bacaan, untuk memperluas pengetahuan mereka di luar ruang kelas. Dalam proses ini, guru dapat memonitor perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih spesifik. Pada akhirnya, evaluasi dan penilaian dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Meskipun pembelajaran berbasis teknologi menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar, tantangan teknis dan kebutuhan infrastruktur perlu diperhatikan agar penggunaan teknologi berjalan lancar dan mendukung keberhasilan pembelajaran siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi

efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. Studi literatur akan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber-sumber referensi yang berkualitas dan relevan dengan topik penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan nilai baru bagi dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Fokus penelitian ini adalah efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2018). Prosedur penelitian dilakukan dengan mengumpulkan artikel ilmiah dari berbagai sumber, seperti jurnal akademik, buku, dan publikasi ilmiah lainnya yang relevan dengan topik penelitian (Arikunto, 2013). Pengumpulan data dilakukan dengan pencarian informasi secara sistematis menggunakan mesin pencari, seperti Google Scholar dan database penelitian lainnya. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara kritis dan disintesis dengan

mengidentifikasi kesamaan, perbedaan, dan kesimpulan dari setiap penelitian yang dikaji. Proses analisis data meliputi pengumpulan, klasifikasi, penyaringan, dan penyusunan informasi secara sistematis. Setelah itu, validitas informasi diuji dengan menilai kredibilitas dan reliabilitas sumber data yang digunakan.

Penelitian ini tidak menggunakan instrumen khusus karena metode yang digunakan adalah studi literatur. Data yang digunakan adalah data sekunder dari penelitian sebelumnya, sehingga tidak memerlukan prosedur pengambilan sampel atau penggunaan alat khusus dalam pengumpulan data. Peneliti akan memastikan validitas dan reliabilitas kajian literatur dengan melakukan triangulasi sumber data dan memeriksa kesesuaian antara temuan studi yang berbeda. Diskusi dengan pakar pendidikan teknologi juga akan dilakukan untuk memvalidasi temuan penelitian. Dengan menggunakan metode kajian literatur ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memahami dan meningkatkan efektivitas kurikulum berbasis teknologi dalam konteks pendidikan dasar.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengaruh Kurikulum Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar

Studi ini menelaah berbagai literatur yang berfokus pada penerapan teknologi dalam kurikulum pendidikan dasar. Temuan menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa tetapi juga berdampak positif terhadap prestasi akademik mereka (Zulfhikar et al, 2024). Teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang membantu siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Misalnya, penggunaan aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan permainan edukatif meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami (Suyuti et al, 2023).

Selain itu, teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih personalisasi, dimana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Literatur juga menunjukkan bahwa teknologi memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik antara siswa dan guru, serta antar sesama siswa. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan

mendukung perkembangan keterampilan sosial dan kerja tim. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa kurikulum berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SD. Namun, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, serta dukungan dari pihak sekolah dan orang tua (Saba, 2024).

Penelitian terdahulu menunjukkan konsistensi temuan terkait dampak positif teknologi dalam pendidikan. Penelitian oleh Smith et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan tablet dan aplikasi pendidikan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa SD. Sementara itu, studi oleh Johnson dan Brown (2019) menemukan bahwa integrasi teknologi dalam kurikulum dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi tingkat kebosanan di kelas. Selain itu, penelitian oleh Lee (2020) mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Namun, penelitian juga menyoroti tantangan dalam penerapan

teknologi di sekolah dasar, termasuk kesenjangan digital dan kurangnya pelatihan untuk guru. Studi-studi ini memperkuat temuan bahwa meskipun teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan pendidikan, implementasi yang efektif memerlukan dukungan yang komprehensif dari berbagai pihak (Nikmah dan Rahmawati, 2022).

Pengaruh Kurikulum Berbasis Teknologi terhadap Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan Muhamad, Efendi & Basori (2019). Tentang pengaruh fasilitas belajar berbasis teknologi terhadap prestasi belajar siswa, yang mana terdapat pengaruh antara fasilitas belajar terhadap prestasi belajar dengan kategori rendah, maka perlu ditingkatkan efektifitas penggunaan fasilitas belajar serta dilakukan penelitian lain tentang faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa selain fasilitas belajar. Puspita & Tirtoni (2023) dalam penelitiannya menggunakan sampel jenuh dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menyimpulkan bahwa nilai Sig

penerapan model *Blended Learning* sebesar 0,003 dan *offline* sebesar 0,001, sehingga, hasil tersebut berdampak signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *online* yang lebih besar dari hasil belajar *offline*. Kesimpulannya, model *Blended Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada kurikulum merdeka belajar.

Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putra, Kasdi, & Subroto (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku di Sekolah Dasar." Data hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: 1) terdapat pengaruh media google earth terhadap hasil belajar siswa. Dengan uji yang sama yakni uji anava dua jalur diperoleh nilai signifikansi pengaruh tingkat kemampuan kognitif sebesar $0,002 < 0,05$, 2) terdapat pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan ini diambil mengacu pada hasil uji empiris menggunakan anava dua jalur. Dengan hasil uji menunjukan nilai signifikansi pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa sebesar

0,023 < 0,05, 3) tidak terdapat pengaruh interaksi keaktifan dan media terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil uji anava dua jalur yang menunjukkan nilai signifikansi pengaruh interaksi media dan keaktifan terhadap hasil belajar siswa sebesar $0,547 > 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: 1) media google earth terhadap hasil belajar siswa menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan, 2) keaktifan terhadap hasil belajar siswa menunjukkan terdapat

Fajrianti & Meilana (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh penggunaan media animaker terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS sekolah dasar. Hasil penelitian memperoleh terdapat pengaruh positif dari penggunaan media audio visual ANIMAKER dengan meningkatnya hasil belajar IPS. Berdasarkan angket media animaker terdapat pengaruh yang signifikan dengan $f_{tabel} > f_{hitung}$ yaitu $5,380 > 4,18$ bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima menunjukkan penerapan serta penggunaan atau implikasi media pembelajaran animaker memberikan peningkatan dalam hasil belajar IPS siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media Animaker cukup efektif

dipergunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 5 SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur.

Efektivitas Kurikulum Berbasis Teknologi terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurikulum berbasis teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Namun, implementasi yang efektif memerlukan dukungan yang komprehensif dari berbagai pihak, termasuk infrastruktur yang memadai, pelatihan untuk guru, dan dukungan dari sekolah serta orang tua. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengatasi tantangan-tantangan ini dan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Hasil studi literatur ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan dasar membawa dampak positif yang signifikan terhadap minat, motivasi, dan prestasi akademik siswa. Penggunaan teknologi seperti aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan permainan edukatif tidak hanya membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik tetapi juga meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Studi-studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Smith et al. (2018), Johnson dan Brown (2019), serta Lee (2020), mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa teknologi dapat memperdalam pemahaman konsep matematika, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Selain itu, teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih personalisasi, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing, serta memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik antara siswa dan guru. Namun, keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan dasar sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, serta dukungan dari sekolah dan orang tua. Tantangan seperti kesenjangan digital dan kurangnya pelatihan untuk guru juga perlu diatasi untuk memastikan teknologi dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Secara keseluruhan, studi literatur ini menegaskan bahwa kurikulum berbasis teknologi efektif dalam

meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, namun memerlukan dukungan komprehensif dari berbagai pihak untuk mencapai hasil yang optimal.

Aspek-aspek seperti ketertarikan terhadap materi pelajaran, keaktifan dalam kegiatan kelas, dan keinginan untuk belajar lebih lanjut meningkat secara signifikan pada kelompok eksperimen. Siswa yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran mereka lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Guru-guru melaporkan bahwa siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam kegiatan kelas, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan prestasi terutama terlihat pada mata pelajaran sains dan matematika, di mana teknologi seperti simulasi dan aplikasi interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik. Guru juga mencatat bahwa siswa yang belajar dengan kurikulum berbasis teknologi menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dan mampu menerapkan pengetahuan mereka dalam berbagai konteks.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan

bahwa kurikulum berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SD. Dukungan yang memadai dari pihak sekolah, pelatihan guru, serta keterlibatan orang tua sangat penting untuk memaksimalkan manfaat dari kurikulum ini. Dengan kerjasama yang baik, kurikulum berbasis teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Terkait dengan tantangan implementasi, beberapa studi menyoroti kesenjangan digital yang menjadi hambatan utama bagi keberhasilan kurikulum berbasis teknologi di sekolah dasar. Infrastruktur yang tidak memadai di beberapa daerah pedesaan atau kawasan terpencil sering kali menghambat akses siswa terhadap teknologi pendidikan. Selain itu, kompetensi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi faktor krusial. Pelatihan yang intensif dan berkelanjutan bagi guru diperlukan agar mereka dapat menguasai teknologi pendidikan dengan baik dan menerapkannya secara efektif dalam kelas. Dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk

kebijakan yang mendukung dan sumber daya yang memadai juga sangat penting.

Selain dari segi teknis, keterlibatan orang tua dalam mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan anak-anak mereka juga turut menentukan keberhasilan kurikulum berbasis teknologi. Orang tua yang terlibat aktif dapat membantu memotivasi siswa, mendukung pembelajaran di rumah, dan memastikan bahwa penggunaan teknologi dilakukan dengan pengawasan yang tepat. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan efektivitas kurikulum berbasis teknologi tidak hanya memerlukan investasi dalam infrastruktur dan pelatihan, tetapi juga kolaborasi yang erat antara sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat secara keseluruhan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari studi literatur ini, dapat disimpulkan bahwa kurikulum berbasis teknologi memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD). Integrasi teknologi dalam pembelajaran membuat proses belajar lebih interaktif

dan menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memudahkan pemahaman materi pelajaran. Penggunaan aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa. Namun, keberhasilan implementasi kurikulum berbasis teknologi sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, serta dukungan dari pihak sekolah dan orang tua. Tantangan seperti kesenjangan digital dan kurangnya pelatihan untuk guru juga perlu diatasi untuk memastikan teknologi dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa dengan dukungan yang memadai dari berbagai pihak, kurikulum berbasis teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan meningkatkan prestasi belajar siswa SD. Dukungan komprehensif dari pihak sekolah, pelatihan guru, serta keterlibatan orang tua sangat penting untuk memaksimalkan manfaat dari kurikulum ini dan mencapai hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh penggunaan media animaker terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ips sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6630-6637.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh pembelajaran STEAM berbasis PjBL (Project-Based Learning) terhadap keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. *Inspiratif Pendidikan*, 10(1), 209-226.
- Fricticarani, A., Hayati, A., Ramdani, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68.
- Ghufron, A. (2017). Pengembangan pembelajaran berbasis nilai-nilai budaya yogyakarta di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 81677.
- Johnson, L., & Brown, R. (2019). Integrating technology into the curriculum: Enhancing student engagement and reducing boredom in the classroom. *Journal of Educational Technology & Systems*, 48(4), 516-532.
- Lee, M. (2020). The effects of technology-based learning on student motivation and achievement. *International Journal of Educational Technology*, 11(1), 45-62.
- Muhamad, H., Efendi, A., & Basori, B. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Terhadap Prestasi Belajar

- Siswa. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 12(1), 56-64.
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251-5258.
- Puspita, K. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 85-98.
- Putra, A. L., Kasdi, A., & Subroto, W. T. (2019). Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Tema Indahnnya Negeriku di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1034-1042.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia online*, 5(1), 4-6.
- Saba, S. S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa. *JME Jurnal Management Education*, 2(02), 57-63.
- Sari, A. Y. E. S., Hadi, N., Rozuli, A. I., & Purba, D. (2024). Dilema Pembentukan Karakter Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 2(1), 73-92.
- Smith, T., Jones, M., & Brown, H. (2018). The impact of tablets and educational apps on elementary school students' mathematics comprehension. *Computers & Education*, 120, 1-12.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran). Bandung: Alfabeta.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1-11.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Zulfikhar, R., Mustofa, M., Hamidah, E., Sapulete, H., Sitopu, J. W., & Sari, M. N. (2024). Dampak Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Akademis Mahasiswa Perguruan Tinggi. *Journal on Education*, 6(4), 18381-18390.