

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DIGITAL MELALUI APLIKASI CANVA DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA**

SDN 61 KARARA KOTA BIMA

Rosalina¹, Dr. Syarifuddin, M.Pd², Aris Iwansyah, M.PH³

¹PGMI FAI Universitas Muhammadiyah Bima,

^{2,3}Dosen Universitas Muhammadiyah Bima

[¹rosalina55585@gmail.com](mailto:rosalina55585@gmail.com) , [²Syarifpps@gmail.com](mailto:Syarifpps@gmail.com) ,

[³arisiwansyah89@gmail.com](mailto:arisiwansyah89@gmail.com)

ABSTRACT

The increasingly rapid development of information technology in the current era of globalization cannot be avoided anymore its influence on the world of education. Global demands require the world of education to always adapt technological developments of efforts to improve the quality of education. This study aims to determine the effectiveness of the use of digital technology through the canva application in increasing the motivation to learn science in fifth grade students of SDN 61 Karara Bima City. This research is a classroom action research of the classroom assessment. The instruments used to collect data are observation sheets for the implementation of learning (teacher activities), observation sheets for student activities, student response questionnaires, and learning outcome tests in each cycle. The data obtained were analyzed using quantitative descriptive analysis is used to determine student learning outcomes while qualitative analysis is used to determine the results of student activity observations. The results of the study showed that learning using digital technology based media through the canva application can increase the learning motivation of fifth grade students of state elementary school 61 Karara Bima City. This can be seen from the fifth grade students of state elementary school 61 Karara Bima City in cycle one of 63,64 % and in cycle two the average student learning outcomes increased to 90,90 %. Students activity in the learning process also increased, although based on the students activity sheet in cycle one several obstacles were still felt cycle two showed significant improvement.

Keywords: Digital Technology, Motivation to Learn, Science Learning

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada era globalisasi saat ini tidak mampu dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknologi digital melalui aplikasi canva dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V

SDN 61 Karara Kota Bima. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Class Room Assessment*). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (aktifitas guru), lembar observasi aktifitas siswa, angket respon siswa, dan tes hasil belajar pada tiap siklus. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sementara analisis kualitatif digunakan untuk mengetahui hasil observasi aktifitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi digital melalui aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 61 Karara Kota Bima. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa kelas V SDN 61 Karara Kota Bima pada siklus I sebesar 63,64% dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 90,90%. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, meskipun berdasarkan lembar aktivitas siswa pada siklus I masih dirasakan beberapa kendala namun pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan.

Kata Kunci: Teknologi Digital, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Di era digital seperti sekarang, pendidikan telah mengalami transformasi signifikan dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi digital bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Lailan, 2024).

Terlepas dari banyaknya manfaat yang diberikan, masih ada tantangan dan isu-isu yang belum

terselesaikan dalam penerapan teknologi di dunia pendidikan, seperti kesenjangan digital, kebutuhan akan pelatihan guru, dan kekhawatiran akan ketergantungan yang berlebihan pada teknologi. Namun, secara keseluruhan dampak teknologi terhadap pendidikan tidak dapat disangkal lagi adalah positif, dan pentingnya teknologi dalam pendidikan modern tidak dapat dibesar-besarkan. Tanpa tujuan yang jelas, pembelajaran akan menjadi kegiatan tanpa arah, tanpa fokus dan tidak efektif.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi

digital di era revolusi industri 4.0. mutlak di perlukan untuk mendukung model pembelajaran serta pola pikir pengembangan inovasi kreatif inovatif siswa, serta mencetak generasi penerus bangsa yang mempunyai kemampuan bersaing (Fuaddudin, 2020).

Berdasarkan observasi awal peneliti di Sekolah Dasar Negeri 61 Karara Kota Bima siswa kelas V mengalami kendala dalam memahami pelajaran IPAS. Kendala ini terjadi dikarenakan pembelajaran yang monoton atau pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Selain itu, kendala lainnya guru di sekolah kurang menguasai atau menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Karena masalah ini peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknologi digital berbasis media pembelajaran canva pada materi IPAS.

Motivasi belajar sangat penting karena mempengaruhi cara mereka memandang pembelajaran dan bagaimana mereka menghadapinya (Sarnoto et al., 2023). Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, mendorong mereka untuk

terus berusaha dan mencapai tujuan akademik mereka.

Penggunaan media video animasi dapat membantu konsep materi yang abstrak. Pembelajaran dengan media seperti gambar, film, video animasi dapat membantu guru memberikan penjelasan yang mudah (Rukmana & Wirawan, 2023). Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan semangat belajar bagi siswa. Media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dapat menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan motivasi belajar, dengan meningkatnya kualitas media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi tentang persoalan yang terjadi di pendidikan saat ini.

Dalam penelitian ini, video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah sebuah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti poster, infografis, presentasi, spanduk, brosur, resume, pamflet, bulletin, penanda buku, grafik, dan lain sebagainya (Matematika et al., 2022). Dengan menggunakan Canva, dapat menyajikan gambar dan video untuk mengilustrasikan kehidupan sehari-hari dalam bentuk

video animasi. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat membantu mempermudah dan menghemat waktu bagi guru dalam mendesain materi pembelajaran serta membantu dalam penjelasan materi pembelajaran.

Teknologi Digital Berbasis Media Pembelajaran canva ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi IPAS pada kelas V Sekolah Dasar Negeri 61 Karara Kota Bima. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji penerapan teknologi digital berbasis media pembelajaran canva dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

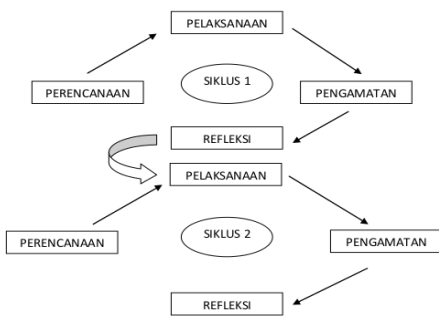
B. Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dirancang untuk guru dan peneliti agar mampu memecahkan masalah-masalah yang terjadi di kelas, dengan adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran, dalam hal ini guru. Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan

yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas (Cahyono et al., 2023).

Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, dimana sampel yang terpilih adalah siswa kelas V SDN 61 Karara Kota Bima. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 22 orang yang terdiri atas perempuan 8 orang dan laki-laki 14 orang.

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Siklus I akan dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus II direncanakan dua kali pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan faktor-faktor yang diselidiki. Prosedur penelitian tindakan kelas untuk setiap siklus meliputi: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan evaluasi, dan 4) refleksi dalam setiap siklus yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan tes. Data observasi berupa hasil pengamatan peneliti terhadap motivasi belajar siswa. Data hasil angket berupa motivasi belajar siswa dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaanya dalam belajar. Data hasil tes berupa jawaban tertulis dari siswa yang disusun untuk mengukur kualitas, abilitas, keterampilan atau pengetahuan dari seseorang atau sekelompok individu.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (1) data tentang motivasi belajar siswa diambil dari lembar angket yang diberikan sebelum pelaksanaan tindakan, setelah pelaksanaan tindakan siklus I dan setelah pelaksanaan tindakan siklus

II; (2) data mengenai aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar diperoleh melalui lembar observasi selama proses pembelajaran; (3) data mengenai peningkatan hasil belajar diperoleh dari tes hasil belajar yang dilaksanakan diakhir siklus; dan (4) untuk menghitung motivasi belajar siswa digunakan tehnik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis statistic deskriptif yang digunakan adalah dengan menghitung skor rata-rata, skor tertinggi, skor terendah pada instrument penelitian yang tak lain adalah angket respond dan lembar aktivitas siswa itu sendiri.

Data tentang angket respon siswa yang diperoleh dari lembar angket yang dibagikan setelah akhir siklus kemudian dihitung untuk memperoleh indeks motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung indeks motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$x = \overline{\text{skor rata-rata}}$

$\sum x = \text{jumlah skor siswa}$

$\sum N = \text{jumlah siswa}$

Sementara itu, data tentang presentase hasil belajar dan aktivitas siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Untuk data hasil belajar, data dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu skor rata-rata dan presentase, nilai terendah dan nilai tertinggi yang dicapai siswa setiap siklus dengan bantuan SPSS. Data hasil belajar yang diperoleh dikategorikan berdasarkan kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional pada Tabel 1 (Maritsa et al., 2021).

Tabel 1 Teknik kategorisasi standar berdasarkan ketetapan Departemen Pendidikan Nasional

Nilai	Kategori
0-34	Sangat Rendah
34-45	Rendah
55-65	Sedang
65-84	Tinggi
85-100	Sangat Tinggi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil penelitian adalah data yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, hasil

observasi selama pelaksanaan tindakan dan respon siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan. Adapun hasil yang diperoleh dari dua siklus pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Refleksi Siklus 1

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil dan tindakan pada siklus I. Berdasarkan hasil dari motivasi belajar tersebut, maka peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan tindakan selanjutnya dalam rangka memperbaiki siklus I karena pada siklus I pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui aplikasi canva belum berjalan dengan optimal. Adapun faktor yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui aplikasi canva belum berjalan dengan optimal, yakni Media pembelajaran yang digunakan ini membuat siswa hanya terfokus pada animasi yang ada di dalam media pembelajaran yang di tampilkan dan

tidak terfokus pada isi materi yang ada didalamnya.

Pada siklus I ini proses belajar mengajar diawali dengan memperkenalkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui aplikasi canva. Media pembelajaran yang digunakan ini membuat siswa merasa baru dengan hal tersebut karena selama ini pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran langsung sehingga respon dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran ini masih kurang. Banyak siswa yang terlihat bingung dengan model pembelajaran yang digunakan, kebingungan siswa terlihat dari aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung dimana masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru.

Selain itu, keaktifan dan motivasi belajar IPAS siswa dalam bertanya masih belum optimal karena siswa belum terbiasa dengan proses pembelajaran yang berupaya untuk mengajukan pertanyaan. Siswa masih mempunyai rasa enggan dan malu untuk bertanya. Selain itu,

siswa juga belum optimal dalam kegiatan diskusi kelompok seperti kurang berminat untuk belajar dan masih ada siswa yang tidak aktif karena kurang memahami pentingnya kerjasama dalam mencari informasi untuk pemecahan masalah, memecahkan masalah dalam diskusi, melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru dikarenakan siswa mengobrol dengan temannya bukan mengenai materi yang belum dipahami.

Berdasarkan pengamatan dari motivasi belajar siswa dan hasil tersebut, ada beberapa hal yang perlu ditekankan yaitu guru dapat mengatur waktu ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat optimal dan guru memberikan arahan kepada siswa untuk lebih aktif untuk belajar IPAS ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu dengan mengajukan pertanyaan, berdiskusi dan memperhatikan penjelasan guru.

Oleh karena itu, peneliti dan guru sepakat untuk melanjutkan siklus II. Dalam siklus II merencanakan perbaikan dengan cara guru memberi arahan kepada siswa untuk lebih aktif dan memiliki minat dalam

pembelajaran yaitu apabila masih banyak siswa yang belum bertanya maka guru akan mendatangi siswa untuk bertanya. Agar siswa aktif berdiskusi maka siswa diberi waktu yang lebih untuk berdiskusi dan semua anggota kelompok ikut terlibat dalam mencari informasi sehingga siswa dapat mencari informasi dalam pemecahan masalah, siswa melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. Selain itu, agar siswa fokus ketika guru menjelaskan, siswa diperintahkan untuk menulis dan menambahkan materi yang tidak ada di buku, hal ini diharapkan dapat mengoptimalkan partisipasi motivasi belajar siswa yang belum tergalai sehingga membantu pencapaian keaktifan belajar siswa yang optimal.

2. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II menunjukkan adanya peningkatan skor indikator dari siklus sebelumnya. Rencana perbaikan yang direncanakan pada siklus I dapat dilaksanakan dengan baik pada siklus II. Hal ini terlihat dari data observasi siswa pada. Tabel 2 yang telah mencapai kriteria minimal

yang telah ditentukan yaitu sebesar 80%.

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 61 Karara Kota Bima Pada Siklus I Dan II

Skor	Kategori	Frekuensi		Presentase(%)	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
0-34	Sangat Rendah	0	0	0,00	0,00
35-54	Rendah	5	0	22,73	0,00
55-64	Sedang	3	2	13,63	9,09
65-84	Tinggi	7	9	31,82	40,91
85-100	Sangat Tinggi	7	11	31,82	50,00
Jumlah		22	22	100,00	100,00

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui aplikasi canva. Tindakan yang dilakukan dengan tipe tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar diawali dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok berdasarkan yang diterapkan melalui media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui aplikasi canva yaitu terdiri atas 4 kelompok yang berisi 5-6 orang setiap kelompok, pembagian kelompok ini dipilih yang memiliki

kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda. Guru membagikan materi, dan siswa belajar dalam kelompok mereka masing-masing.

Pada saat siswa membaca materi yang diberikan dalam kelompok guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk memberikan tanda pada bacaan yang tidak dimengerti dengan berupa pertanyaan. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk menjelaskanya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Kemudian siswa diberikan soal latihan yang melatih, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa agar lebih meningkatkan pemahaman terhadap materi yang telah diberikan.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif, data kualitatif berupa lembar observasi dan angket respon siswa sedangkan data kuantitatif berupa tes hasil belajar yang dilaksanakan setiap akhir siklus.

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa

dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digitan melalui aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 61 Karara Kota Bima. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilaksanakan selama 2 siklus, yakni Motivasi belajar dan hasil belajar pada siklus I terdapat 8 orang dengan presentase 36,36 % termasuk dalam kategori belum tuntas dan 14 Orang dengan presentase 63,64 % yang termasuk dalam kategori tuntas, berarti ada 8 orang yang perlu melakukan perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan secara klasikal belum mencapai 80% maka perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II terdapat 2 orang dengan presentase 9,09 % termasuk dalam kategori belum tuntas dan 20 Orang dengan presentase 90,90 % yang termasuk dalam kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ketuntasan secara klasikal sudah mencapai lebih dari 80%. Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Hollman (Angela Hollman, 2019) yang mengatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 61 Karara Kota Bima. Untuk guru mata pelajaran, dan seluruh guru Sekolah Dasar Negeri 61 Karara pada umumnya, penyusun menyarankan dalam pembelajaran pertemuan-pertemuan selanjutnya menggunakan media pembelajaran teknologi digital supaya motivasi belajar siswa lebih meningkatkan prestasi belajar yang sesuai harapan. Untuk Kepala Sekolah Dasar Negeri 61 Karara, media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui aplikasi canva ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar tidak hanya kelas V namun keseluruhan kelas I-VI. Dari keseluruhan pembelajaran yang telah diterapkan pada siklus I dan siklus II masih perlu banyak pengembangan, karena teknologi digital tidak cukup sampai disitu saja. Masih banyak

pengembangan yang lebih inovatif dan kreatif, dari sini guru dituntut untuk lebih aktif dalam mengikuti berbagai pelatihan teknologi pendidikan, agar bisa lebih maksimal dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: (1) pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi digital melalui aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 61 Karara Kota Bima; (2) Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, meskipun berdasarkan lembar aktivitas siswa pada siklus I masih dirasakan beberapa kendala namun pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan; dan (3) rata-rata hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 61 Karara Kota Bima juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I sebesar 63,64% dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 90,90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, C. (2023). *EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL Cornellia pembelajaran serta terdiri dari sumber belajar , siswa serta guru . Belajar Memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang konsep dan aplikasi mengembangkan bahan ajar . Siswa harus terlibat dalam berpikir ho.* 69–81.
- Cahyono, B. T., Prihatin, R., Sukmawati, F., & Santosa, E. B. (2023). *Mengukur Kemampuan Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Video Animasi.* November, 2555–2566.
<https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.5008>
- Fuaddudin, F. (2020). *Perubahan Paradigma Mengajar Guru Dalam Menyongsong Penyelenggaraan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar,* 4(1), 68–81.
<https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i1.478>
- Lailan, A. (2024). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah,* 3(7), 3257–3262.
<https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). *Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan,* 18(2), 91–100.
<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Matematika, J. P., Penerapan, A., Video, M., & Menggunakan, P. (2022). *Jurnal Pendidikan Matematika.* 1(2), 47–56.
- Rukmana, A. Y., & Wirawan, R. (2023). *Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan : Analisis Literatur Mengenai Efektivitas dan Implementasi.* 01(07).
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). *Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. Journal on Education,* 6(1), 82–92.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>