

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Aditia Suhendra¹, Haifaturrahmah², Muhammad Nizaar³.

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram, ³PGSD FKIP Universitas
Muhammadiyah Mataram

Alamat e-mail : aditiasuhendra16@gmail.com, Alamat e-mail :
haifaturrahmah@yahoo.com, nijadompu@gmail.com

ABSTRACT

Elementary education is a crucial stage in shaping students' character, academic abilities, and learning interests. A strong learning interest increases student engagement, focus, and motivation, while low interest can decrease the quality of learning. Technological developments have provided various digital-based learning media, such as interactive videos, educational applications, gamification, and augmented and virtual reality, which can create engaging and character-appropriate learning experiences. This study used a qualitative method with a Systematic Literature Review (SLR) approach to examine the influence of technology-based learning media on elementary school students' learning interests. The study results indicate that technology media effectively increase learning interests through immersive, interactive, and contextual learning. Successful implementation is influenced by teacher competence, infrastructure, environmental support, and content relevance. Barriers such as limited access to technology and teachers' digital literacy need to be addressed. These findings are expected to serve as a reference for teachers and researchers in designing more effective and engaging learning strategies for elementary school students.

Keywords: Technology-based learning media, Learning interest, Elementary school, Digital learning.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk karakter serta kemampuan akademik anak. Pada masa ini siswa tidak hanya belajar pengetahuan dasar tetapi juga nilai moral, keterampilan sosial, dan kebiasaan belajar yang akan memengaruhi keberhasilan di jenjang berikutnya (Putri et al., 2023). Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dirancang untuk menumbuhkan minat belajar sejak dini agar siswa terbiasa melihat kegiatan belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan. Minat belajar yang tinggi akan membuat siswa lebih mudah memahami materi, aktif dalam kelas, serta termotivasi untuk mencapai prestasi (Rasam & Sari, 2018). Namun, guru sering menghadapi tantangan karena karakter anak sekolah dasar yang aktif, cepat bosan, dan memiliki rasa ingin tahu tinggi.

Minat belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa di sekolah, siswa yang memiliki minat tinggi biasanya lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Anwar et al.,

2022). Kondisi ini mendorong keterlibatan siswa untuk memahami materi, sehingga hasil belajar dan prestasi akademik meningkat. Sebaliknya rendahnya minat belajar dapat membuat siswa kurang memperhatikan pelajaran, cepat bosan, dan enggan mengerjakan tugas (Ritonga et al., 2025). Hal tersebut berdampak pada menurunnya motivasi, hasil belajar, bahkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu menumbuhkan minat belajar sejak dini menjadi tugas penting bagi pendidik agar siswa terbiasa menganggap belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan sekaligus bermanfaat, salah satunya melalui pemanfaatan media berbasis teknologi yang sesuai dengan karakter anak (Mulyati, 2019).

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada cara guru menyampaikan materi dan siswa memperoleh pengetahuan (Kartini & Anggraeni Dewi, 2021). Teknologi menghadirkan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses, seperti video, aplikasi, maupun platform e-learning,

kehadiran media berbasis teknologi ini mampu membuat proses belajar lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Yusuf, 2021). Di tingkat sekolah dasar teknologi dapat membantu guru menyajikan pembelajaran secara visual dan kontekstual sehingga lebih mudah dipahami oleh anak (Herliana & Anugraheni, 2020).

Menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022) video dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mampu menyajikan materi secara konkret dan menarik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Firmadani, 2020) menemukan bahwa penggunaan e-learning membuat siswa lebih mandiri serta termotivasi dalam memahami materi yang kompleks. Sementara itu, studi oleh (Sungkono et al., 2022) menegaskan bahwa platform YouTube dan gamifikasi efektif dalam menumbuhkan minat belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakter anak sekolah dasar. Dengan demikian, media berbasis teknologi terbukti memiliki kelebihan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, kontekstual, dan

sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Penelitian yang dilakukan oleh (Heryani et al., 2022) menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, sehingga mereka lebih aktif dan termotivasi. Hal serupa juga ditunjukkan oleh (Asmara et al., 2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan alat digital interaktif di sekolah dasar mampu meningkatkan fokus siswa, keterlibatan, serta prestasi akademik, khususnya dalam pelajaran matematika dan bahasa. Selain itu penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran bahasa Inggris memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendorong kemandirian, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa (Prianggita & Meliyawati, 2022).

Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menyoroti efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar, sementara aspek afektif seperti minat belajar siswa masih jarang dijadikan fokus utama. Misalnya, kajian tentang penggunaan video animasi atau media digital di SD lebih menekankan pada peningkatan hasil kognitif

daripada pengaruhnya pada minat (Novita & Munawir, 2022). Padahal, minat merupakan faktor penting yang dapat menentukan keberlanjutan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, masih terbatas kajian yang secara sistematis menelaah hubungan antara penggunaan media teknologi dengan minat belajar khusus pada jenjang sekolah dasar; sebagian penelitian yang ada lebih bersifat kontekstual dan parsial (Handayani et al., 2022).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah dan memahami secara mendalam bagaimana penggunaan media berbasis teknologi dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada upaya menganalisis, mengidentifikasi, dan menyatukan berbagai temuan terdahulu yang berkaitan dengan topik tersebut sehingga diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai peran media teknologi dalam menumbuhkan minat belajar.

Hasil kajian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam bentuk rekomendasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru, sekolah, maupun peneliti lain dalam mengembangkan strategi dan media

pembelajaran yang lebih efektif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk menganalisis secara mendalam hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menyintesis temuan-temuan penelitian yang relevan guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melalui kajian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran umum tentang tren, bentuk media teknologi yang efektif, serta faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa, sehingga dapat menjadi dasar rekomendasi bagi guru dan pengembang media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Proses pencarian literatur dilakukan secara sistematis melalui

beberapa basis data ilmiah, yaitu Google Scholar, ERIC, ScienceDirect, dan DOAJ. Pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti “media pembelajaran berbasis teknologi”, “minat belajar siswa SD”, “teknologi pendidikan sekolah dasar”, dan “pembelajaran digital siswa sekolah dasar”. Untuk menjaga relevansi dan kekinian data, pencarian difokuskan pada artikel yang diterbitkan dalam rentang waktu 2015 hingga 2025. Literatur yang digunakan dibatasi pada artikel berbahasa Indonesia dan Inggris serta tersedia dalam bentuk teks lengkap (full text) agar dapat dianalisis secara mendalam.

Kriteria inklusi dan eksklusi ditetapkan untuk memastikan kesesuaian literatur dengan fokus penelitian. Kriteria inklusi meliputi artikel yang membahas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di jenjang sekolah dasar, menyoroti minat belajar siswa sebagai variabel utama atau pendukung, diterbitkan antara tahun 2015 hingga 2025, serta menggunakan metode penelitian kualitatif, kuantitatif, atau campuran yang relevan. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi penelitian yang berfokus pada jenjang

pendidikan selain sekolah dasar, artikel yang tidak membahas hubungan antara media teknologi dan minat belajar, karya non-ilmiah seperti opini atau esai, serta literatur yang tidak tersedia dalam versi teks lengkap (Rahmi & Samsudi, 2020).

Proses seleksi dan ekstraksi data dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap awal dilakukan dengan menyeleksi judul dan abstrak artikel untuk mengidentifikasi kesesuaian dengan topik penelitian. Artikel yang memenuhi kriteria kemudian dibaca secara menyeluruh untuk memastikan relevansi isi dan kualitas metodologinya. Setelah itu, dilakukan proses ekstraksi data yang mencakup identitas penulis, tahun publikasi, tujuan penelitian, metode yang digunakan, jenis media pembelajaran berbasis teknologi, hasil utama penelitian, serta implikasinya terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Seluruh data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif menggunakan teknik kategorisasi dan sintesis tematik guna menemukan pola, tema, dan kecenderungan umum dari hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Bentuk dan Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar

Media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar mencakup berbagai bentuk dan platform digital yang dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Jenis media ini terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada literasi digital dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Ulfatun, 2021).

Salah satu bentuk media yang banyak digunakan adalah video pembelajaran interaktif, misalnya melalui YouTube atau platform video edukatif lain. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat visualisasi konsep-konsep abstrak, seperti proses ilmiah atau fenomena alam, dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Selain itu, aplikasi pembelajaran digital seperti Kahoot!, Quizizz, Wordwall, atau Google

Classroom juga banyak dimanfaatkan karena dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Nurul Iftitah et al., 2022).

Bentuk lain adalah media berbasis multimedia interaktif, seperti PowerPoint interaktif, e-learning, augmented reality (AR), dan virtual reality (VR), yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Misalnya, penggunaan AR untuk mempelajari tata surya atau bagian tubuh manusia dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam. Selain itu, penggunaan platform pembelajaran daring seperti Ruang Guru, Zenius, atau ClassDojo juga mendukung pembelajaran yang fleksibel, di mana siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan panduan digital yang menarik (SARLI, 2023).

Penerapan berbagai jenis media teknologi ini menunjukkan bahwa guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan berperan sebagai

fasilitator yang mengarahkan siswa untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana eksplorasi pengetahuan. Melalui media pembelajaran berbasis teknologi, suasana kelas menjadi lebih dinamis, kolaboratif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Faktor-Faktor yang Mendukung Keberhasilan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat Belajar

Keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar sangat bergantung pada berbagai faktor pendukung. Faktor pertama adalah kompetensi dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Guru berperan penting sebagai perancang dan fasilitator dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik serta tingkat perkembangan kognitif siswa (Suryani et al., 2021). Guru yang memiliki kemampuan literasi

digital tinggi akan lebih mudah menyesuaikan media dengan kebutuhan pembelajaran yang kontekstual. Faktor kedua adalah ketersediaan sarana dan prasarana teknologi, seperti akses internet yang stabil, perangkat komputer, proyektor, dan ruang belajar yang mendukung (Pratiwi & Pritanova, 2017).

Infrastruktur yang memadai memungkinkan pembelajaran berbasis teknologi berjalan efektif tanpa hambatan teknis. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media teknologi. Sekolah perlu menyediakan kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran digital, sementara orang tua berperan dalam mendampingi anak saat menggunakan perangkat teknologi di rumah (Suryani et al., 2021).

Faktor terakhir yang berpengaruh adalah relevansi konten media dengan kurikulum dan kehidupan sehari-hari siswa. Media yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman anak akan

lebih mudah dipahami dan menarik perhatian mereka (Mardia & Muhammad Mukhtar S, 2022). Ketika semua faktor tersebut berjalan selaras, maka media berbasis teknologi dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal.

3. Kendala atau Tantangan dalam Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar

Meskipun memiliki dampak positif yang besar, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala dan tantangan. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana, terutama di sekolah-sekolah yang berada di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan anggaran. Tidak semua sekolah memiliki akses internet yang stabil atau perangkat digital yang memadai seperti komputer, tablet, dan LCD proyektor (Aslam et al., 2021).

Kendala lainnya adalah rendahnya literasi digital guru, di mana sebagian guru masih belum

terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran karena minimnya pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan. Hal ini menyebabkan pemanfaatan teknologi sering kali belum optimal dan masih bersifat formalitas. Dari sisi siswa, tantangan yang muncul adalah perbedaan kemampuan dalam menggunakan teknologi serta risiko distraksi dari penggunaan gadget, misalnya ketika siswa lebih tertarik membuka permainan atau media sosial dibandingkan mengikuti kegiatan belajar (Rahmawati, 2017).

Faktor sosial-ekonomi juga memengaruhi efektivitas penerapan media berbasis teknologi, karena tidak semua siswa memiliki perangkat belajar pribadi atau dukungan lingkungan belajar di rumah. Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah kurangnya waktu bagi guru untuk menyiapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan relevan. Oleh karena itu, penerapan media teknologi di sekolah dasar memerlukan perencanaan yang

matang serta dukungan sistematis dari berbagai pihak agar dapat berjalan efektif dan berkelanjutan (Utami et al., 2021).

4. Strategi dan Arah Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil kajian literatur, beberapa strategi telah terbukti efektif dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Salah satunya adalah penerapan pendekatan pembelajaran aktif berbasis teknologi, seperti Project-Based Learning dan Blended Learning (Fujiawati et al., 2023). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pencarian, eksplorasi, dan penerapan pengetahuan. Misalnya, dalam pembelajaran sains, guru dapat menggabungkan video eksperimen digital dengan kegiatan praktikum sederhana di kelas, sehingga siswa lebih

tertarik dan memahami konsep dengan lebih baik. Strategi lain yang efektif adalah gamifikasi pembelajaran, yaitu penggunaan elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan dalam kegiatan belajar (Angraeni et al., 2022).

Pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena mereka merasa tertantang untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, pengembangan media kontekstual dan berbasis karakter lokal juga menjadi arah baru dalam penelitian pendidikan dasar. Media yang disesuaikan dengan budaya dan lingkungan siswa terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan rasa memiliki dan minat belajar. Tren penelitian dalam lima hingga sepuluh tahun terakhir juga menunjukkan peningkatan penggunaan augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran dasar, yang memberikan pengalaman belajar lebih imersif dan adaptif terhadap kebutuhan individu siswa. Arah

penelitian masa depan diperkirakan akan semakin menekankan pada pembelajaran digital yang kolaboratif, kreatif, dan berkelanjutan, serta memperkuat peran teknologi sebagai alat pembentuk minat dan motivasi belajar anak di era digital (Aslam et al., 2021).

5. Faktor Pendukung dan Hambatan dalam Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak lepas dari adanya faktor pendukung yang saling terkait dan hambatan yang harus diatasi. Faktor pendukung utama meliputi kompetensi guru, yang mencakup kemampuan literasi digital, keterampilan pedagogis, serta kreativitas dalam memilih dan merancang media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Selain itu, ketersediaan infrastruktur seperti jaringan internet yang stabil, perangkat digital (tablet, komputer, proyektor), dan ruang belajar yang memadai menjadi elemen penting agar media dapat

digunakan secara optimal (Rahmawati, 2017).

Faktor lain yang memperkuat keberhasilan adalah dukungan lingkungan belajar, baik dari pihak sekolah yang menyediakan kebijakan dan fasilitas yang memadai maupun dari orang tua yang mendampingi anak belajar di rumah. Sebaliknya, hambatan yang sering muncul meliputi keterbatasan fasilitas dan akses teknologi, minimnya pelatihan dan kesiapan guru, serta distraksi siswa akibat penggunaan gadget untuk hal non-edukatif (Arum Sari et al., 2023).

Faktor sosial-ekonomi juga memengaruhi efektivitas penggunaan media teknologi, karena tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi atau akses internet di rumah. Kesimpulannya, efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada kombinasi faktor pendukung dan mitigasi hambatan, sehingga strategi implementasi perlu bersifat holistik dan terintegrasi (Arum Sari et al., 2023).

6. Tren dan Arah Perkembangan Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Dalam lima hingga sepuluh tahun terakhir, tren penelitian menunjukkan pergeseran fokus dari sekadar mengevaluasi keberadaan media teknologi ke penelitian yang menekankan keterlibatan siswa, pengalaman belajar digital, dan motivasi intrinsic (Angraeni et al., 2022). Media pembelajaran tidak lagi dilihat sebagai alat bantu semata, tetapi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan individual siswa. Teknologi seperti augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan artificial intelligence (AI) mulai dieksplorasi sebagai inovasi yang memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik dan personal, terutama pada mata pelajaran sains, matematika, dan IPS. Selain itu, literatur terbaru menekankan pentingnya literasi digital guru dan siswa serta desain media yang sesuai

konteks lokal agar pembelajaran berbasis teknologi dapat efektif dan inklusif (Fujiawati et al., 2023).

Arah penelitian masa depan diperkirakan akan semakin menekankan pada penggunaan teknologi untuk pembelajaran kolaboratif, kreatif, dan berkelanjutan, dengan pengukuran minat dan motivasi siswa yang lebih sistematis serta evaluasi jangka panjang untuk memahami dampak teknologi terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Tren ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berperan dalam transfer pengetahuan, tetapi juga dalam membentuk minat, motivasi, dan perilaku belajar siswa secara berkelanjutan (Setiawan, 2020).

E. Kesimpulan

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk karakter, kemampuan akademik, dan minat belajar anak. Pada masa ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar, tetapi juga nilai moral, keterampilan

sosial, serta kebiasaan belajar yang akan memengaruhi keberhasilan mereka di jenjang pendidikan berikutnya. Minat belajar memiliki peran sentral dalam menentukan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran; siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan termotivasi, sehingga hasil belajar dan prestasi akademik meningkat, sedangkan minat rendah dapat menurunkan motivasi dan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Media digital, seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, platform e-learning, serta gamifikasi, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakter anak, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel, kontekstual, dan menyenangkan. Keberhasilan pemanfaatan media berbasis teknologi sangat bergantung pada kombinasi faktor pendukung, seperti kompetensi guru, kesiapan sarana-prasarana, dukungan lingkungan sekolah dan orang tua, serta relevansi

konten media dengan kebutuhan siswa. Sementara itu, hambatan seperti keterbatasan fasilitas, rendahnya literasi digital guru, serta potensi distraksi siswa harus diantisipasi agar implementasi media teknologi dapat berjalan efektif. Strategi yang terbukti efektif mencakup penerapan pembelajaran aktif berbasis teknologi, gamifikasi, pengembangan media kontekstual, serta pemanfaatan teknologi inovatif seperti augmented reality, virtual reality, dan artificial intelligence untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraeni, P. D., Marhamah, M., & Djayasinga, R. (2022). Pengaruh Pemanasan Berulang Terhadap Kualitas Media Plate Count Agar (Pca) Di Laboratorium Bakteriologi Jurusan Analis Kesehatan. *Jurnal Medika Malahayati*, 5(4). <https://doi.org/10.33024/jmm.v5i4.5936>
- Anwar, M., Septiani, L. R., & Khayatun, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *ProSandika*, 4(1).
- Arum Sari, Ade Firda Rosiana, & Maspuroh, U. (2023). Analisis Kesalahan Ejaan Dalam Artikel

- Opini Media Massa
Sindonews.Com Sebagai Sarana
Pembinaan Bahasa Indonesia.
*Bahtera Indonesia; Jurnal
Penelitian Bahasa Dan Sastra
Indonesia*, 8(1), 165–177.
<https://doi.org/10.31943/bi.v8i1.369>
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A.
(2021). Pengembangan Media
Monopoli Berbasis Kontekstual
Pada Materi Jenis-Jenis Usaha
Dan Kegiatan Ekonomi Mata
Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi.
*Al-Aulad: Journal of Islamic
Primary Education*, 4(1), 35–43.
<https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A.
D., & Saddhono, K. (2023). Media
Pembelajaran Berbasis
Teknologi: Apakah Memiliki
Pengaruh terhadap Peningkatan
Kreativitas pada Anak Usia Dini?
*Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan
Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Firmadani, F. (2020). Media
Pembelajaran Berbasis
Teknologi Sebagai Inovasi
Pembelajaran Era Revolusi
Industri 4.0. *Prosiding Konferensi
Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–
97.
- Fujiawati, F., Ulfa, S., & Praherdhiono,
H. (2023). Pendekatan Design
Thinking Dalam Perancangan
Media Pembelajaran Berbasis
Mobile “Teater Tradisional
Indonesia.” *CandraRupa : Journal
of Art, Design, and Media*, 2(1),
23–28.
<https://doi.org/10.37802/candraru.pa.v2i1.303>
- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y.
(2022). Desain Pembelajaran IPS
dan PKn Berbasis Teknologi
Informasi di Tingkat Sekolah
Dasar serta Penggunaan Media
Teknologi Informasi dalam
Proses Pembelajaran. *Jurnal
Basicedu*, 6(1), 767–781.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2034>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020).
Pengembangan Media
Pembelajaran Kereta Membaca
Berbasis Kontekstual Learning
Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal
Basicedu*, 4(2).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T.,
& Wahyuningsih, Y. (2022).
Peran Media Pembelajaran
Berbasis Teknologi Dalam
Meningkatkan Literasi Digital
Pada Pembelajaran Ips Di Sd
Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*,
31(1), 17–28.
<https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Kartini, A., & Anggraeni Dewi, D.
(2021). Implementasi Pendidikan
Pancasila dalam Menumbuhkan
Rasa Nasionalisme Generasi
Muda di Era Digital. *Jurnal
Pendidikan Dan Kewirausahaan*,
9(2).
<https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.136>
- Mardia, & Muhammad Mukhtar S.
(2022). Knowledge Management
Sebagai Upaya Pengembangan
Learning Organization Di
Lembaga Pendidikan Islam.
*Educational Leadership: Jurnal
Manajemen Pendidikan*, 2(01),
139–153.
<https://doi.org/10.24252/edu.v2i0>

- 1.30611
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim | Journal of Islamic Education*, 1(2). <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Novita, A., & Munawir, M. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1378–1386. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1947>
- Nurul Iftitah, Hambali, H., & Aco Karumpa. (2022). Campur Kode Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris di Media Sosial Instagram. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 103–113. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i2.250>
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1p11.250>
- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>
- Putri, F. A., Kusumadewi, F. B., & Suryanto, A. P. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. *Journal of Education on Social Issues*, 2(3). <https://doi.org/10.26623/jesi.v2i3.50>
- Rahmawati, R. (2017). Strategi Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Media Kata Bergambar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1159>
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>
- Ritonga, R., Tanjung, M. I. Y., Sitompul, S. H., Marbun, M., & Margolang, F. Z. (2025). Dampak Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2(6), 11237-11243.
- SARLI, S. (2023). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Netizen Di Media Sosial Tiktok. *Knowledge: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan*

- Pengembangan*, 3(1), 84–92.
<https://doi.org/10.51878/knowled.ge.v3i1.2191>
- Setiawan, R. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(2).
<https://doi.org/10.31326/sistek.v2i2.729>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>
- Suryani, Y., Istianingrum, R., & Hanik, S. U. (2021). Linguistik Forensik Ujaran Kebencian terhadap Artis Aurel Hermansyah di Media Sosial Instagram. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 107–118.
<https://doi.org/10.32528/bb.v6i1.4167>
- Ulfatun, U. (2021). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Netizen di Media Sosial Instagram. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(2), 411–423.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1255>
- Utami, A. P., Natallia, M., & Khasanah, N. (2021). Analisis Interferensi Dalam Bahasa Sehari-Hari Pada Media Sosial (Kajian Sociolinguistik). *Prosiding Seminar Nasional Sasindo*, 2(1).
<https://doi.org/10.32493/sns.v2i1.16698>
- Yusuf, M. B. (2021). Implementasi Penilaian Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring Di Smpn 4 Prambanan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 4(1).
<https://doi.org/10.32529/al-ilm.v4i1.858>
- 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>