

STUDI TENTANG STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL BERBASIS WEB DI KAK SETO SCHOOL PONDOK AREN TANGERANG SELATAN

Meydina Salsabila¹, Atin Fatimah², Siti Khosiah³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}

meydinasalsabila173@gmail.com¹, fatimah.79@untirta.ac.id²,
siti.khosiah@untirta.ac.id³

ABSTRACT

The advancement of information and communication technology has encouraged the use of web-based digital media in early childhood learning to make it more interactive, flexible, and suited to students' needs. This study aims to describe the strategy for using web-based digital media at Kak Seto School Pondok Aren, South Tangerang, covering the purpose of use, teachers' steps in developing strategies, the types of media used, its advantages and disadvantages, and the challenges faced by teachers. The study used a descriptive qualitative method with a case study approach. The research subjects were first-grade students, teachers, and the school principal. Data were collected through observation, interviews, documentation, and field notes, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, with validity tested through source and technique triangulation. The results show that web-based digital media is used to create interactive, enjoyable learning and to build digital literacy from an early age. Teachers' strategies are developed through planning, implementation, and evaluation stages, using media such as Baamboozle, Wordwall, Wayground, Zep, and Google Web. This media provides many advantages in increasing students' interest and engagement, but also presents challenges such as internet connection disruptions and screen time duration that must be managed wisely by teachers.

Keywords: *learning strategy, digital media, web-based learning, early childhood.*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong pemanfaatan media digital berbasis web dalam pembelajaran anak usia dini agar lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi penggunaan media digital berbasis web di Sekolah Kak Seto Pondok Aren, Tangerang Selatan, meliputi tujuan penggunaan, langkah guru dalam mengembangkan strategi, jenis media yang digunakan, kelebihan dan kekurangannya, serta tantangan yang dihadapi oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas satu, guru, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis melalui reduksi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan, dengan validitas diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis web digunakan untuk menciptakan pembelajaran

yang interaktif dan menyenangkan serta membangun literasi digital sejak dini. Strategi guru dikembangkan melalui tahap perencanaan, implementasi, dan evaluasi, menggunakan media seperti Baamboozle, Wordwall, Wayground, Zep, dan Google Web. Media ini memberikan banyak keuntungan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, namun juga menghadirkan tantangan seperti gangguan koneksi internet dan durasi screen time yang harus dikelola dengan bijak oleh guru.

Kata kunci: strategi pembelajaran, media digital, pembelajaran berbasis web, anak usia dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak. Masa emas (golden age) membuat anak sangat peka terhadap stimulasi dan pengalaman belajar, sehingga pengalaman belajar yang tepat dan terencana menjadi faktor penting yang memengaruhi sikap, perilaku, dan kemampuan belajar anak di masa mendatang. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi turut mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif, karena anak belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi dengan lingkungan (Debeturu & Wijayaningsih, 2019).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah

media digital berbasis web, yang memungkinkan penyajian materi interaktif berupa teks, gambar, audio, video, serta kuis, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik (Putra & Pratama, 2023). Namun demikian, keberadaan media digital berbasis web tidak secara otomatis menjamin tercapainya tujuan pembelajaran; diperlukan strategi pengajar yang tepat dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengelola penggunaan media tersebut agar pembelajaran berlangsung efektif, menarik, dan sesuai tahap perkembangan anak (Yunita & Aris Susanto, 2020).

Berdasarkan observasi awal, Kak Seto School Pondok Aren Tangerang Selatan merupakan salah

satu lembaga PAUD yang telah memanfaatkan media digital berbasis web secara aktif dalam pembelajarannya, sejalan dengan pendekatannya yang progresif dan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengkaji strategi penggunaan media digital berbasis web di Kak Seto School Pondok Aren Tangerang Selatan, mencakup tujuan penggunaan, langkah pengajar dalam menyusun strategi, jenis media yang digunakan, kelebihan dan kekurangan, serta tantangan yang dihadapi pengajar dalam penerapannya.

Rumusan dan Tujuan Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi lima pertanyaan, yaitu: (1) apa tujuan penggunaan media digital berbasis web di Kak Seto School; (2) bagaimana langkah pengajar dalam membuat strategi penggunaan media digital berbasis web; (3) media digital apa saja yang digunakan dalam pembelajaran; (4) apa saja kekurangan dan kelebihan

penggunaan media digital berbasis web; dan (5) apa saja tantangan yang dihadapi pengajar dalam menerapkan strategi tersebut. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui tujuan penggunaan, langkah penyusunan strategi, jenis media yang digunakan, kelebihan dan kekurangan, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi pengajar dalam menerapkan strategi penggunaan media digital berbasis web di Kak Seto School.

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya wawasan dan menambah pengetahuan mengenai penerapan pembelajaran digital berbasis web pada anak usia dini. Secara praktis, bagi satuan pendidikan, penelitian ini diharapkan memberi inspirasi untuk merancang kegiatan pembelajaran digital berbasis web yang memikat, inovatif, dan kreatif; bagi pendidik, menambah pengalaman dalam mempersiapkan

aktivitas pembelajaran yang lebih baik dan bermakna bagi anak; dan bagi peneliti lain, dapat memperluas pengetahuan mengenai penerapan pembelajaran digital berbasis web untuk anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Pendekatan dan Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, berlandaskan filsafat postpositivisme yang memandang kebenaran secara fleksibel dan kontekstual (Sugiyono, 2022). Metode ini memungkinkan peneliti menangkap fenomena secara apa adanya dan mendetail melalui penyajian data faktual dalam bentuk deskripsi naratif. Penelitian dilaksanakan di kelompok/kelas 1 Kak Seto School yang beralamat di Jalan Raya Parigi Lama No. 3A, Parigi, Kecamatan Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten, pada tahun akademik 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1, guru, dan kepala sekolah, sedangkan objek penelitian adalah

strategi penggunaan media digital berbasis web dalam pembelajaran.

Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian mencakup keterlibatan anak selama menggunakan media digital berbasis web (keaktifan, pemahaman materi, respons, dan minat belajar), langkah dan strategi guru dalam menggunakan media, serta kebijakan dan dukungan kepala sekolah terhadap penerapan media digital. Sumber data penelitian meliputi peserta didik usia 7–8 tahun sebagai sumber data mengenai keterlibatan dan respons belajar, guru sebagai sumber data mengenai media dan strategi yang digunakan dalam setiap kegiatan belajar mengajar, serta kepala sekolah sebagai sumber data mengenai kebijakan dan dukungan sekolah terhadap penerapan media digital.

Data dikumpulkan melalui empat teknik. Observasi partisipatif dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran selama enam hari untuk

mencatat aktivitas guru dan peserta didik dalam menggunakan media digital berbasis web. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru dan kepala sekolah menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur untuk menggali informasi mengenai tujuan, strategi, media, kelebihan-kekurangan, dan tantangan penggunaan media digital. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto dan mencatat bukti kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung. Catatan lapangan disusun secara sistematis setiap hari observasi untuk merekam peristiwa penting beserta refleksi peneliti terhadap temuan yang diperoleh.

Teknik Analisis dan Keabsahan Data

Data dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data (merangkum dan memfokuskan data pada hal-hal pokok), penyajian data (menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif), dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui perpanjangan keikutsertaan,

ketekunan dan keajegan pengamatan, triangulasi sumber (membandingkan informasi dari kepala sekolah dan guru) dan triangulasi teknik (membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi), member check kepada informan, diskusi teman sejawat, serta kecukupan referensi dari buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran Umum Kak Seto School

Kak Seto School berdiri sejak tahun 2018 sebagai kelanjutan dari Home Schooling Kak Seto (HSKS) yang telah beroperasi sejak 2007. Sekolah ini menerapkan pembelajaran tatap muka lima hari dalam seminggu dengan prinsip fleksibilitas sebagai karakteristik utamanya, serta telah menggunakan teknologi dan media digital sejak awal berdiri, termasuk penyediaan perangkat tablet bagi seluruh peserta didik untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran berlangsung dari pukul 08.00 hingga 11.35 WIB, diawali dengan kegiatan

pembiasaan pagi (upacara, pembiasaan, atau senam), dilanjutkan dua sesi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Pancasila, IPAS, Pendidikan Agama, PJOK, TIK Eksklusif, Seni Budaya, dan Bahasa Inggris, dengan media digital berbasis web diintegrasikan pada berbagai sesi sesuai karakteristik materi.

Tujuan Penggunaan Media Digital Berbasis Web

Kak Seto School menjadikan media digital berbasis web sebagai sarana utama untuk mendukung pembelajaran yang berkualitas, kreatif, dan inovatif, sejalan dengan visi sekolah sebagai lembaga pendidikan ramah anak yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penggunaan media ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik, sekaligus membekali peserta didik dengan kemampuan memanfaatkan teknologi

sejak usia dini. Selain itu, media berbasis web memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, menyusun permainan edukatif, melaksanakan evaluasi daring, mendukung kolaborasi antar tutor, serta memantau dan menyimpan riwayat pembelajaran secara online.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Putra dan Pratama (2023) bahwa media pembelajaran digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena menggabungkan berbagai bentuk penyajian materi secara variatif dan interaktif, serta dengan pendapat Dewi dan Korompis (2023) bahwa media digital bertujuan meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik belajar secara lebih mandiri.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, peneliti mengamati bahwa guru secara konsisten mengintegrasikan media digital berbasis web pada berbagai mata

pelajaran, misalnya penggunaan platform kuis untuk mereview materi Bahasa Indonesia dan penggunaan Google Web sebagai referensi pada kegiatan Talent Class Profesi. Peserta didik terlihat aktif menjawab pertanyaan, antusias mengikuti permainan edukatif, serta lebih fokus memperhatikan materi yang ditampilkan melalui media digital dibandingkan metode konvensional semata, yang menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran interaktif yang dicanangkan sekolah.

Langkah Pengajar dalam Menyusun Strategi

Strategi penggunaan media digital berbasis web disusun guru melalui tiga tahap utama. Pertama, tahap perencanaan: guru menentukan tema dan tujuan pembelajaran, kemudian memilih platform media digital berbasis web yang relevan dan menyesuakannya dengan karakteristik peserta didik pada kelas reguler maupun inklusif, serta melakukan konsultasi dan validasi kepada kepala sekolah atau tim

kurikulum sebelum media diterapkan. Kedua, tahap pelaksanaan: guru menyampaikan materi menggunakan media digital, memberikan arahan dan instruksi, mendampingi peserta didik yang mengalami kesulitan, menerapkan komunikasi dua arah yang interaktif, serta mengatur durasi penggunaan media agar peserta didik tetap fokus. Ketiga, tahap evaluasi dan tindak lanjut: guru memberikan kuis sebagai penguatan, mengulas kembali materi, serta mengombinasikan pembelajaran digital dengan aktivitas konkret seperti lembar kerja dan praktik langsung. Seluruh proses ini didukung sekolah melalui quality control, morning briefing rutin, dan pelatihan berkala bagi guru.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Dick dan Carey (1990) bahwa strategi pembelajaran mencakup seluruh komponen mulai dari materi, prosedur, hingga tahapan kegiatan, serta dengan pendapat Meiliyanthi dkk. (2022) mengenai langkah penerapan pembelajaran

berbasis web yang meliputi penyiapan materi, pengembangan media, pemilihan model pembelajaran, integrasi media, dan evaluasi dengan umpan balik.

Media Digital yang Digunakan

Media digital berbasis web yang digunakan di Kak Seto School meliputi Baamboozle (khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia), Wordwall (kuis dan penguatan materi), Wayground, Zep (media interaktif berbasis permainan), serta Google Web (sumber informasi dan referensi). Selain itu, guru juga memanfaatkan media digital pendukung berupa Canva, slide presentasi, video pembelajaran buatan guru, dan video YouTube. Pemanfaatan media ini didukung fasilitas sekolah berupa TV panel touchscreen, proyektor atau TV LCD, laptop guru, serta perangkat Virtual Reality (VR/Oculus). Sebelum digunakan, setiap media terlebih dahulu dikonsultasikan dan divalidasi oleh kepala sekolah atau tim kurikulum agar sesuai dengan

karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di setiap kelas.

Media digital berbasis web yang digunakan di Kak Seto School meliputi Baamboozle (khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia), Wordwall (kuis dan penguatan materi), Wayground, Zep (media interaktif berbasis permainan), serta Google Web (sumber informasi dan referensi). Selain itu, guru juga memanfaatkan media digital pendukung berupa Canva, slide presentasi, video pembelajaran buatan guru, dan video YouTube. Pemanfaatan media ini didukung fasilitas sekolah berupa TV panel touchscreen, proyektor atau TV LCD, laptop guru, serta perangkat Virtual Reality (VR/Oculus). Sebelum digunakan, setiap media terlebih dahulu dikonsultasikan dan divalidasi oleh kepala sekolah atau tim kurikulum agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di setiap kelas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Yusri Bachtiar dan Nur Maharani Islami (2025) yang mengemukakan bahwa media digital dalam pembelajaran anak dapat meliputi video pembelajaran, aplikasi edukatif, simulasi atau permainan digital, buku elektronik, papan tulis interaktif, serta situs web pendidikan. Variasi media yang digunakan di Kak Seto School menunjukkan bahwa pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik masing-masing mata pelajaran, misalnya Baamboozle yang dirancang untuk aktivitas membaca kalimat dan mengisi bagian kosong pada Bahasa Indonesia, atau Zep yang menghadirkan pengalaman menjelajah ruang virtual mirip permainan untuk menjawab pertanyaan interaktif.

Kelebihan dan Kekurangan

Penggunaan media digital berbasis web memberikan berbagai kelebihan, yaitu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, meminimalkan rasa bosan dan kantuk peserta didik,

mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi menarik, serta meningkatkan efisiensi guru dalam administrasi pembelajaran, evaluasi real-time, dan pengolahan data akademik. Di sisi lain, kekurangan yang ditemukan adalah ketergantungan pada stabilitas koneksi internet yang sering terganggu oleh faktor cuaca eksternal, serta risiko penurunan fokus dan kelelahan peserta didik apabila durasi screen time terlalu lama tanpa jeda yang seimbang. Sekolah mengatasi kendala tersebut dengan menerapkan offline system serta mengombinasikan media digital dengan pembelajaran non-digital seperti buku paket, diskusi, dan aktivitas fisik.

Tantangan yang Dihadapi Pengajar

Tantangan yang dihadapi pengajar mencakup aspek pedagogis dan teknis. Pada tahap perencanaan, guru dituntut cermat memilih media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di setiap kelas. Pada tahap pelaksanaan, guru menghadapi tantangan

mempertahankan fokus peserta didik di depan layar serta menyeimbangkan interaksi digital dengan komunikasi langsung. Secara teknis, ketidakstabilan jaringan internet menjadi tantangan utama yang menuntut kesiapan guru untuk beralih secara responsif ke media pembelajaran alternatif. Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, sekolah memberikan dukungan melalui quality control, morning briefing, pelatihan berkala, evaluasi rutin, serta penerapan offline system.

Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika terjadi gangguan jaringan, guru dengan sigap mengalihkan pembelajaran ke metode non-digital, misalnya mengganti kuis berbasis web dengan permainan fisik interaktif yang tetap mengacu pada materi di buku paket. Kesiapan tersebut mencerminkan bahwa kesiapan guru dalam menghadapi kendala teknis menjadi faktor penting yang menentukan kelancaran proses pembelajaran meskipun terjadi

hambatan pada penggunaan media digital berbasis web.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan strategi penggunaan media digital berbasis web tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih media yang tepat, mengelola proses pembelajaran, serta menyiapkan solusi ketika terjadi kendala. Dengan strategi yang dirancang secara matang dan dukungan sistemik dari sekolah, media digital berbasis web dapat menjadi sarana efektif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dirancang

secara strategis mampu memperkaya pengalaman konkret anak, sekaligus membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi alat bantu (scaffolding) yang efektif untuk menstimulasi aspek kognitif, bahasa, dan keterlibatan aktif anak dalam lingkungan belajar digital yang tetap ramah anak. Secara praktis, temuan ini menegaskan pentingnya kesiapan kompetensi digital guru serta dukungan sistemik dari lembaga pendidikan, termasuk keberadaan tim kurikulum dan quality control, dan menunjukkan bahwa penggunaan media digital pada anak usia dini perlu selalu dikombinasikan dengan metode konvensional serta pembatasan durasi screen time yang jelas guna mencegah kelelahan pada anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media digital berbasis web di Kak Seto School digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sekaligus membekali

peserta didik dengan literasi digital sejak usia dini. Strategi guru disusun secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan tindak lanjut, dengan dukungan penuh dari pihak sekolah melalui quality control dan pelatihan berkala. Media yang digunakan meliputi Baamboozle, Wordwall, Wayground, Zep, dan Google Web sebagai media berbasis web, serta Canva, slide presentasi, dan video pembelajaran sebagai media pendukung. Media digital berbasis web memberikan lebih banyak kelebihan berupa peningkatan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dibandingkan kekurangannya, yang utamanya berupa gangguan koneksi internet dan durasi screen time. Tantangan yang dihadapi pengajar mencakup aspek pedagogis dan teknis, yang diatasi melalui strategi pembelajaran yang fleksibel serta dukungan sistemik dari sekolah.

Saran

Bagi satuan pendidikan, disarankan untuk terus meningkatkan

kualitas dan stabilitas infrastruktur jaringan internet serta mengoptimalkan penerapan offline system sebagai antisipasi kendala teknis. Bagi pendidik, disarankan untuk terus mengasah kreativitas dalam mengombinasikan media digital dengan aktivitas fisik konkret, serta menjadwalkan jeda screen time secara konsisten guna menjaga kebugaran fisik dan psikologis peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memperluas lokus dan subjek penelitian, misalnya menganalisis secara kuantitatif efektivitas platform tertentu terhadap aspek perkembangan anak, atau mengkaji pola keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak berinteraksi dengan media digital berbasis web di luar jam sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

- Debeturu, B., & Wijayaningsih, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran manipulatif bagi anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran di kelas X SMK Negeri 1 Busungbiu. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 26–32.
- Dick, W., & Carey, L. (1990). *The Systematic Design of Instruction*. Scott, Foresman.
- Lathifah, A., & Prastowo, A. (2020). Analisis pembelajaran daring model website dan m-learning melalui YouTube pada mata pelajaran PAI kelas 2 SD/MI. *Limas PGMI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.
- Meiliyanthi, I., Firdaus, F., & Purnamawati. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis web. *Jurnal Pendidikan*.
- Nababan, D., Wijayanti, A. P., Rico, Nashrallah, M. N., & Sari, W. A. S. (2023). Web-based learning media for distance education: A review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 1342–1353.
- Nababan, D., & Sipayung, A. C. (2023). Pemahaman model pembelajaran kontekstual dalam model pembelajaran (CTL).
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329.
- Rika, A., dkk. (2022). Kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis TIK di SD IT Al-Khoiriyah dalam penerapan berbasis online. *Shanun: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.

- Risqi Choirunnisa, & Sri Widiyanti. (2023). Implementasi Google Sites sebagai media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan belajar anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (JPSI)*, 1(3), 66–74.
- Rosbina, A., Wardani, S., & Haryono, H. (2025). Development of web-based learning media with an inquiry model to enhance learning outcomes and student independence in elementary schools. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 673–683.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suryani, L., dkk. (2023). Media pembelajaran digital untuk anak usia dini.
- Yunita, & Aris Susanto. (2020). Merancang media pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi Dreamweaver pada SMAN 1 Kapoiala.
- Gol, & Simanjuntak. (2023). Adaptasi guru dalam pembelajaran digital.
- Hendra, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*.
- Ibrahim, R. (2004). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Sutama, I. W., Astuti, W., & Anisa, N. (2021). E-modul strategi pembelajaran anak usia dini sebagai sumber belajar digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 449–456.
- Yusri Bachtiar, M., & Nur Maharani Islami, A. (2025). Workshop pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT pada anak pra sekolah.