



Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Interaktif (*Edugame*) sebagai Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Penggerak SD Negeri 149 Selama Era Merdeka Belajar

Fina Hiasa, Emi Agustina, Ngudining Rahayu, Bogy Restu Ilahi*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Jl. W.R. Supratman, Kandang Limun, Kecamatan Muara Bangkahulu, Bengkulu 38371, Indonesia

*E-mail Koresponden: bogyrestu@unib.ac.id

Article History:

Received:

27 Februari 2025

Revised:

5 Mei 2025

Accepted:

30 Juni 2025

Kata Kunci:

Alat Peraga Interaktif,
EduGame, Sekolah
Penggerak

Abstrak: Kegiatan ini berjudul Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Penggerak SD Negeri 149 Selama di Era Merdeka Belajar. Tujuan pengabdian ini untuk menambah kompetensi mengajar tenaga pendidik di Sekolah Penggerak SD Negeri 149 Selama dalam membuat alat peraga pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan saat ini yaitu lebih mengedepankan teknologi melalui media pembelajaran berbasis EduGame. Metode yang kami gunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah metode pelatihan dengan cara ceramah dan tanya jawab serta mengadakan praktek serta pendampingan langsung bagi para peserta pelatihan sehingga tujuan bisa tercapai maksimal. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame Untuk Meningkatkan tingkat keterampilan dalam pembuatan bahan ajar pada tenaga pendidik di Sekolah Penggerak SD Negeri 149 Selama untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan tenaga pendidik dan rencana akan dilaksanakan pada Juni atau Agustus 2024. Peserta kegiatan ini adalah Tenaga Pendidik Sekolah Penggerak SD Negeri 149 Selama berjumlah 14 orang. Dari pelaksanaan kegiatan tersebut bisa menjawab permasalahan yang ada, dimana manfaat yang setelah mengikuti pelatihan adalah; (1) Guru mulai menggunakan Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame yang sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar, (2) Meningkatkan pengetahuan guru mengenai pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan komunikatif, (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam hal mempersiapkan perangkat pembelajaran yang inovatif, dan (4) Membantu guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas melalui Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame. Dengan hasil peningkatan sebelum pelatihan dengan setelah pelatihan 45% meningkat menjadi 83,5%.

Pendahuluan

Evaluasi adalah suatu usaha untuk mengukur dan sumber nilai secara objektif dari pencapaian hasil-hasil yang diinginkan sebelumnya, dimana hasil evaluasi tersebut dimaksudkan menjadi umpan balik untuk perencanaan yang akan dilakukan kedepannya

(Sholeh et al., 2016). Evaluasi bertujuan melihat hasil ke depan daripada melihat kesalahan-kesalahan dimasa lalu dan ditujukan pada upaya peningkatan kesempatan demi keberhasilan program (Hidayaturrehman et al., 2020). Dengan demikian tujuan dari evaluasi itu adalah perbaikan atau penyempurnaan di masa mendatang (Pettalongi, 2009). Evaluasi memiliki fungsi apalagi dalam bidang pendidikan karena pendidikan sangat diperlukan adanya evaluasi, fungsi evaluasi dalam bidang pendidikan antara lain memberi informasi yang dipakai sebagai dasar untuk: 1. Membuat kebijaksanaan dan keputusan; 2. Menilai hasil yang dicapai para siswa; 3. Menilai kurikulum; 4. Memberi kepercayaan kepada sekolah; 5. Memonitor dana yang telah diberikan; 6. Memperbaiki materi dan program pendidikan (Pettalongi, 2009).

Tentu hasil evaluasi harus dijadikan acuan untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi sebelumnya, sehingga dapat dirancang program-program strategis guna mencapai tujuan pembelajaran di masa mendatang (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Seiring berjalannya waktu, kebutuhan pembelajaran terus berkembang, terutama di *sekolah penggerak* yang berada dalam konteks kebijakan Merdeka Belajar (Jannati et al., 2023). Dalam kerangka tersebut, diperlukan inovasi dan kreasi berbasis teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan (Haris Budiman, 2017). Hal ini menjadi semakin penting mengingat pembelajaran saat ini berada di tengah era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat.

Teknologi informasi ibarat pedang bermata dua, di satu sisi memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan berbagai sektor kehidupan, namun di sisi lain juga berpotensi disalahgunakan, sehingga menimbulkan tantangan baru dalam aspek etika, keamanan, dan perlindungan data (Sugiar et al., 2025). Tetapi semua itu tergantung pada siapa yang memegang teknologi informasi tersebut. Salah satu perkembangan teknologi informasi khususnya dalam bidang pendidikan yaitu berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan (Pradana et al., 2022). Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi sangat pesat dan telah merambah banyak aspek kehidupan manusia (Muhasim, 2017). Penerapan teknologi internet dibidang pendidikan dan latihan akan sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan dan pemeratakan mutu pendidikan di Indonesia (C. Dewi, 2018).

Salah satu bentuk implementasi penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu dengan mengimplementasikan media-media pembelajaran interaktif dalam guna menunjang proses pembelajaran yang menarik (Maghfiroh, 2022). Pemanfaatan teknologi ini dianggap sebagai salah satu solusi pembelajaran dalam menyampaikan materi yang akan dibelajarkan kepada peserta guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan (S. P. Dewi et al., 2020). Alat peraga pembelajaran interaktif merupakan produk digitalisasi dan inovasi teknologi dalam bidang pendidikan yang digunakan oleh guru-guru kepada siswa dengan cara menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar, animasi, video game, audio, serta video (Ananng Fathoni, 2017). Aplikasi *EduGame* membuat siswa

tidak hanya sekedar melihat teks atau gambar maupun hanya mendengar suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif berbentuk permainan, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian pembelajaran alat peraga interaktif membantu pengembangan dan emosional, perkembangan bahasa, kognitif dan pengetahuan umum, dan pendekatan terhadap pembelajaran siswa. Pembelajaran yang menggunakan komputer dan perangkat lunak dalam lingkungan belajar yang membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi dan sikap mereka tentang belajar (Pusvyta Sari, 2015). Siswa yang menggunakan teknologi Pendidikan dan perangkat lunak sering ditemukan menggunakan lebih kompleks pola bicara dan tingkat yang lebih tinggi dari komunikasi verbal, sedangkan siswa yang hanya membaca cerita dengan suara keras dan menyoroti kata-kata dan frase mengalami penurunan kemampuan membaca (Trimansyah, 2021).

Manfaat alat peraga interaktif berbasis *EduGame* dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Alat peraga pembelajaran pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran (Junaidi, 2019). Sebagai komponen, alat peraga harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh (Hayes et al., 2017). Jadi, pemilihan alat peraga itu perlu dilakukan agar kita dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan, kondisi sasaran didik dan tujuan yang akan dicapai (Sidharta, 2015). Banyak media yang dapat membantu peranan guru dalam memperlancar interaksi pembelajaran melalui alat peraga interaktif antara guru dan siswa nya, Aplikasi gratis yang ada di internet sangat membantu dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *EduGame* adalah aplikasi yang sangat mudah di gunakan pada semua orang akan tetapi aplikasi ini juga perlu modul atau tata cara penggunaan terutama pada guru yang belum mengerti tentang penggunaan aplikasi tersebut.

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas media pembelajaran. Salah satu pendapat yang diungkapkan oleh Walker & Hess dalam Arsyad A (2011), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran harus melihat kriteria berikut: 1) Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi. 2) Kualitas pembelajaran, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional nya, hubungan dengan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak.

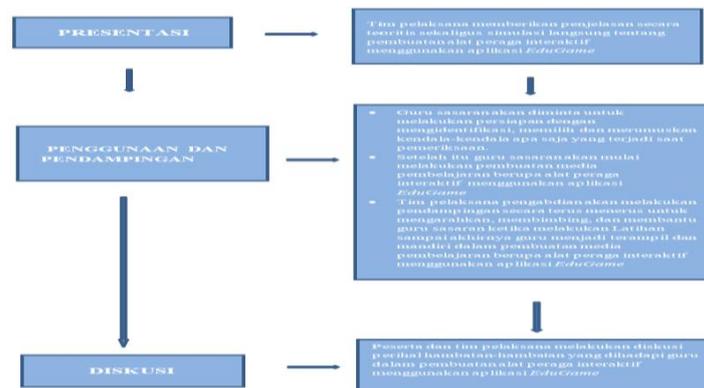
Berdasarkan hasil evaluasi tahun sebelumnya dalam pelaksanaan sekolah penggerak dan diperkuat wawancara kembali dengan Kepala Sekolah pada sekolah penggerak SD Negeri 149 Seluma "Bapak Dinsan", permasalahan secara konkrit yang dihadapi saat ini adalah tidak peka terhadap perkembangan teknologi saat ini sehingga alat peraga interaktif yang tujuan membantu program guru penggerak menjadi sulit diciptakan oleh tenaga pendidik, beberapa aplikasi berbantuan yang digunakan beberapa guru saat ini hanya sebatas

canva, gpt, dan beberapa aplikasi yang sifatnya pasif sehingga belum maksimal membuat anak bisa menjadi aktif menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Hal ini disebabkan salah satunya terbatasnya pemahaman guru menggunakan teknologi yang sudah berkembang saat ini. Guru merupakan ujung tombak dalam pendidikan di sekolah harus mempunyai pemahaman yang luas tentang penguasaan IT yang harus mumpuni.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam meningkatkan keterampilan membuat media pembelajaran interaktif tenaga pengajar atau guru perlu teknologi terkini yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berupa alat peraga interaktif berbasis *EduGame*. Peran aplikasi *EduGame* saat ini sangat diakui di berbagai jurnal terindeks sinta atau tingkat nasional maupun internasional dapat membantu peningkatan pembelajaran untuk anak usia dini. Oleh karena itu, guru di Kabupaten Seluma tidak bisa tinggal diam apalagi stagnan dalam suasana kemunduran keterampilan menciptakan alat peraga interaktif dan harus mengedepankan teknologi yang berkembang saat ini. Guru harus siap menerima perkembangan pengembangan bahan ajar yang sebelumnya dari tradisional ke era digital. Jangan sampai permasalahan ini menjadikan Pendidikan di era Merdeka belajar mengalami kemunduran. Bertitik tolak dari hal tersebut maka PKM ini penting untuk dilakukan dengan judul “Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Interaktif Berbasis *EduGame* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Penggerak SD Negeri 149 Seluma di Era Merdeka Belajar”.

Metode

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah ceramah, tanya jawab, dan praktek (Azwar, 2013). Setelah guru sasaran mengetahui pengetahuan dan keterampilan tersebut, selanjutnya mereka diminta untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswanya. Guru sasaran akan diminta untuk melakukan persiapan dengan mengidentifikasi, memilih dan merumuskan hal-hal apa saja yang menjadi kendala saat pelatihan. Setelah itu guru sasaran akan mulai melakukan pembuatan media pembelajaran berupa alat peraga interaktif berbasis *EduGame*. Tim pelaksana pengabdian akan melakukan pendampingan secara terus menerus untuk mengarahkan, membimbing, dan membantu guru sasaran ketika menggunakan aplikasi *EduGame* saat proses pembuatan alat peraga interaktif sampai akhirnya guru menjadi terampil dan mandiri dalam pembuatan alat peraga berbasis aplikasi *EduGame*. Pada akhir kegiatan akan dilakukan monitoring dan evaluasi tentang kemampuan mitra dalam menggunakan dan mengoptimalkan aplikasi *EduGame*.



Gambar 1. Skema Metode Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran

Evaluasi akan dilakukan menggunakan lembar observasi dan juga angket. Lembar observasi yang digunakan bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan keterampilan guru dalam pemeriksaan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi berbantuan. Lembar angket akan dibagikan kepada peserta pengabdian sebelum dan sesudah praktek pembuatan media pembelajaran berupa alat peraga interaktif berbasis *EduGame*. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pelaksanaan pengabdian yang tim pelaksana lakukan. Untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian pada masyarakat digunakan metode sebagai berikut:

- 1) Ceramah dan Tanya Jawab. Metode ini dipilih untuk menjelaskan tentang materi yang bersifat teoritik terkait pembuatan alat peraga interaktif berbasis *EduGame*
- 2) Demonstrasi. Metode ini digunakan untuk menjelaskan suatu proses kerjasecara bertahap sehingga dapat memberi kemudahan bagi para peserta dalam penerapan pembuatan alat peraga interaktif berbasis *EduGame*
- 3) Latihan/Praktek. Pada metode ini peserta mempraktekkan pembuatan alat peraga interaktif berbasis *EduGame*.

1. Waktu Evaluasi

Evaluasi akan dilaksanakan dalam tiga tahap yakni:

- 1) Tahap pertama dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan untuk mengetahui wawasan dan motivasi para guru sebagai khalayak sasaran
- 2) Tahap kedua dilaksanakan selama khalayak sasaran mengikuti pelaksanaan pelatihan pembuatan alat peraga interaktif berbasis *EduGame*
- 3) Tahap ketiga dilaksanakan waktu khalayak sasaran mempraktekkan pembuatan alat peraga interaktif berbasis *EduGame*.

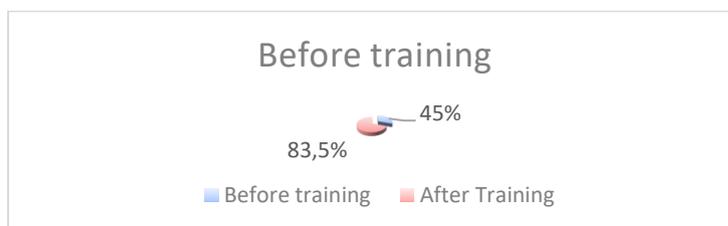
Hasil

Pelatihan Penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* Untuk meningkatkan Minat Belajar Pada Sekolah Penggerak SDN 149 Seluma. Kegiatan ini dimulai pada pukul

08.00 WIB sampai dengan pukul 13.30 WIB. Peserta dalam kegiatan ini adalah tenaga pengajar SDN 149 Seluma yang berjumlah 14 orang.

Sebelum memulai kegiatan pelatihan, tim pelaksana pengabdian telah mengadakan survei kepada para tenaga pengajar tentang pengetahuan dan pemahaman penggunaan Alat Peraga Interaktif Berbasis *EduGame*. Dari hasil survei diketahui bahwa tenaga pengajar masih banyak yang belum mengetahui adanya *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* sehingga belum terlalu memahami mengenai penerapan dan penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* tersebut.

Dalam pelatihan ini menggunakan 2 perlakuan yaitu tes pertama menggunakan angket sebelum dikenalkan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* dan selanjutnya dilakukan tes kedua setelah melakukan pelatihan menggunakan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* terdapat perbedaan yang cukup signifikan setelah dilakukan pelatihan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame*. Berikut adalah diagram yang menunjukkan persentase pengetahuan penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame*:



Gambar 2. Diagram pengetahuan Aplikasi *Quipper School*.

Diagram tersebut menunjukkan bahwa faktor utama masih kurang efektifnya proses pembelajaran adalah kurangnya pengetahuan mendalam tenaga pengajar SDN 149 Seluma mengenai *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* dari hasil diagram menunjukkan hasil sebelum pelatihan tenaga pengajar hanya mendapat nilai dengan persentase yaitu sebesar 45%. Selain faktor kurangnya pengetahuan mendalam dan teknik pelaksanaan, faktor lain yang menyebabkan rendahnya proses pembelajaran menggunakan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* yaitu kurangnya pengetahuan awal, referensi, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil angket awal tersebut, maka tim pelaksana memutuskan SDN 149 Seluma sebagai mitra dan melaksanakan pengabdian di sekolah tersebut. Kegiatan Pelatihan Penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* Untuk Meningkatkan Keterampilan dalam proses pembelajaran dan penerapan metode pembelajaran dan pengetahuan tenaga pengajar di SDN 149 Seluma dalam pengetahuan dan praktek penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame*. Para peserta tampak antusias yang terlihat dari awal sampai akhir acara, semua peserta mengikuti sampai selesai dengan baik. Penyampaian materi pelatihan menggunakan media berupa infokus (LCD), fotokopi *slide power point* yang berisi materi mengenai pengetahuan dan praktek langsung penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* tersebut dengan dibagikannya master copy untuk berbagi *Alat Peraga*

Interaktif Berbasis EduGame sehingga semua guru mempunyai *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* dan langsung bisa mempraktekkannya.

Acara kegiatan pengabdian ini dibuka secara resmi oleh Kepala Sekolah SDN 149 Seluma yaitu, bapak Dinsan, S.Pd Kemudian, dilanjutkan dengan perkenalan narasumber (tim pelaksana kegiatan), dan juga dosen-dosen Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu yang berjumlah 3 orang yaitu Fina Hiasa, M.A. Dra. Emi Agustina M.Hum. Dan Dra. Ngudining Rahayu, M.Hum, Bogy Restu Ilahi, M.Pd.

Setelah acara dibuka, maka selanjutnya materi dilanjutkan dengan menyampaikan kepada para peserta mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* dengan materi Penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* Kemudian dilakukan praktek penggunaan aplikasi praktek dimulai dari awal install aplikasi sampai dengan teknik dan tutorial cara membuat media pembelajaran interaktif.

Para peserta tampak antusias mengikuti materi yang diberikan saat tim pelaksana menyampaikan materi pengabdian. Tidak hanya menyampaikan materi mengenai *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* tetapi kegiatan pengabdian ini juga diisi dengan kegiatan tanya jawab dengan para peserta perihal teknis penerapan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Bayangan kendala dalam pelaksanaan di lapangan yang disampaikan oleh tenaga pengajar juga dibahas secara bersama-sama pada sesi tersebut. Selanjutnya dilaksanakan praktek penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame* dengan peran ada tenaga pengajar yang menjadi penulis langsung.

Pada akhir pelaksanaan pengabdian, tim pelaksana membagikan angket sebagai alat yang digunakan untuk mengukur seberapa besar capaian peningkatan pengetahuan peserta, mulai dari teknik pelaksanaan penggunaan aplikasi sampai dengan penulisan karya tulis ilmiah yang baik. Berdasarkan angket pertama dan angket akhir yang tim pelaksana berikan tampak bawa terjadi peningkatan persentase pengetahuan peserta, mulai dari teknik pelaksanaan dan lain-lain. Peningkatan tersebut tergambar pada tabel berikut:

Tabel 1. hasil angket pengetahuan penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame*

No	Indikator Penilaian	Persentase tingkat pemahaman %
1	Pengetahuan awal	45%
2	Pengetahuan mendalam/akhir	83.5%

Berdasarkan data pada tabel tersebut diketahui bahwa ada peningkatan pemahaman peserta pelatihan. Artinya terjadi peningkatan sebesar 46% didapat dari 36% untuk pengetahuan awal dan 82% untuk pengetahuan mendalam Indikator terakhir adalah Referensi dan lain-lain.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul “Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Interaktif Berbasis *EduGame* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Penggerak SD Negeri 149 Seluma di Era Merdeka Belajar” dapat berjalan dengan lancar dan disambut dengan antusias oleh peserta pelatihan. Jadi dapat disimpulkan kegiatan pengabdian berhasil dan bermanfaat bagi peserta pelatihan. Keberhasilan ini ditunjukkan dengan adanya kesesuaian materi dengan kebutuhan tenaga pengajar dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif di era merdeka belajar dengan penggunaan *Alat Peraga Interaktif Berbasis EduGame*. Respon positif dari peserta juga merupakan indikator kuat bahwa pelatihan ini adalah pelatihan yang diharapkan oleh para tenaga pengajar sebab dapat bermanfaat baik dalam penanganan maupun pengetahuan tenaga pengajar sebagai yang terdepan dalam menangani peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengatasi kebosanan pada saat berada di dalam kelas.

Daftar Referensi

- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23-35.
- Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, C. (2018). Implementasi Kebijakan Pemerataan Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 1(2), 20-29. <https://doi.org/10.31002/ijel.v1i2.649>
- Dewi, S. P., Ardana, I. K., & Sri Asri, I. G. A. A. (2020). Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audio Visual terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 296. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26435>
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training terhadap Tingkat Inteligensia pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402-416.
- Hidayaturrahman, M., Moerod, M., Laily, N., Wisman, Y., Goa, L., Derung, T. N., Sugiantiningsih, A. A. P., Yahya, H. M., Agusrianto, E., & Handayani, E. (2020). *TEORI SOSIAL EMPIRIK Untuk Penelitian Ilmiah (Skripsi, Tesis dan Disertasi)*.
- Jannati, P., Ramadhan, F. A., & Rohimawan, M. A. (2023). Peran Guru Penggerak dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 330. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1714>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar [The Role of Learning Media in the Teaching and Learning Process]. *Jurnal Diklat Review Komunitas Manajemen Kompetitif*, 3(14), 12. doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349
- Maghfiroh, W. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran melalui

- Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1), 20-28.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.1800>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53-77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Pettalongi, S. S. (2009). Evaluasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Ta'Dieb*, 11(6), 1001-1012.
- Pradana, K., Utami, R., & Taqiyuddin, M. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 73-79. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.13>
- Pusvyta Sari. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Ummul Quro*, 6(Jurnal Ummul Qura Vol VI, No 2, September 2015), 20-35.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/index.php/qura/issue/view/531>
- Sholeh, M., Suraya, & Suraya, I. (2016). Meningkatkan Peran Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Pembuatan Bahan Ajar dan Soal Ujian Online. *Prosiding Seminar Nasional*, 348–355.
- Sidharta, A. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1-29.
- Sugiar, L., Megawati, & Asbudi, H. L. (2025). Analisis Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa. *WANUA TO CARADDE Journal of Educational Issues*, 1(1).
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13-27.