



Pemanfaatan Gedget dalam Pembelajaran Tatap Muka di SDN 01 Kota Bengkulu

Lesty Junesta^{1*}, Osa Juarsa², Irfan Supriatna³

¹³Program Studi PGSD, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹³Jl. Cimanuk Km 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu

²Program Studi Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Bengkulu, INDONESIA

²Jl. WR. Supratman Kandang Limun Kota Bengkulu

* Korespondensi: E-mail: lestyjune01@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the use of gadgets in face-to-face learning in class IVB SDN 01 Kota Bengkulu. This study uses a descriptive qualitative research type. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation with Miles and Huberman data analysis techniques. The results of this study indicate that 1) In the independent curriculum, teachers no longer design learning devices as a whole because they are already available and facilitated by the Minister of Education, teachers only choose several RPPs that are needed and then developed according to the needs of students that have been provided by the government. While the use of gadgets is adjusted to open materials. 2) The school has facilitated the availability of devices such as laptops, laptop chargers, printers, modems, speakers, projectors, mice and projector screens. 3) Carrying out activities in the preliminary activities, the teacher has prepared students and conveyed the learning objectives. In the core activities, the teacher has conveyed the scope of the material, previous learning with the material to be studied. In the closing activities, the teacher has provided reflection and ongoing learning and explained the material at the next meeting. The conclusion of this study is that the use of gadgets in face-to-face learning at SDN 01 class IVB Bengkulu City has been running using independent metrics and the tools needed include laptops, laptop casings, printers, modems, speakers, projectors, mice and projector screens.

Keywords: Gadget, Face-to-face learning

1. PENDAHULUAN

Di awal tahun 2020 tepat nya bulan maret Indonesia dilanda virus mematikan yakni virus corona. Akibat virus ini memaksa masyarakat untuk mengurangi segala aktivitas di luar rumah. Pemerintah melakukan tindakan untuk megantisipasi penyebaran virus dengan mensosialisasi kan himbauan untuk tetap dirumah, mematuhi protokol kesehatan dan sosial and physical distancing. Di masa pandemi ini memaksa kegiatan pembelajaran

dilakukan di rumah masing-masing secara daring. Hal ini menyebabkan peningkatan penggunaan gadget dikalangan remaja usia sekolah. Setelah kurang lebih hampir 2 Tahun pembelajaran dilakukan secara daring. Dengan demikian, perlu adanya Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat memotivasi siswa belajar dalam hal ini melalui Gadget. Menurut Asmahasanah, Shobari dan Supriatna (2018: 70) media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang penting bagi guru dalam menyampaikan

pembelajaran, supaya siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan. Hal ini berlandaskan bahwa, siswa SD merupakan pendidikan awal di mana seorang anak mengenal, mempelajari, memahami, dan membentuk pengetahuannya sejak dini, sehingga pemanfaatan media gadget perlu diperkenalkan sedini mungkin agar siswa mengetahui dampak baik dan buruk dari gadget. Untuk itu diharapkan dapat perhatian bagi guru, pemerintah, dan orang tua siswa mengenai media pembelajaran yang efektif menggunakan gadget dan dapat memotivasi belajar siswa sesuai dengan konteks perkembangan zaman saat ini.

Gadget juga memberikan banyak manfaat dalam kehidupan, termasuk dibidang pendidikan, gadget sangat mudah terkoneksi dengan internet dan memiliki banyak fitur yang membantu siswa dalam aktivitas belajarnya. manfaat gadget dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif. Manfaat secara khusus dengan adanya gadget penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa. Gadget juga membuat proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan baik dan jelas. Gadget dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

Dengan gadget akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa gadget guru cenderung bicara satu arah. Maka diharapkan untuk guru dapat

memanfaatkan gadget dengan baik dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan pembelajaran menggunakan gadget ini dapat menarik siswa untuk fokus dalam belajar dan siswa tidak merasa bosan dalam belajar yang terfokus hanya dengan buku dan mendengarkan guru menjelaskan serta metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Proses belajar mengajar yang dilengkapi dengan media dan bahan seperti ini menarik simpati siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang artinya penelitian yang digunakan untuk mengetahui dan menggambarkan sesuatu objek pada waktu tertentu. Menurut Winarni (2011: 38) bahwa "Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk sumber gejala-gejala, fakta-fakta, kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu". Penelitian kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati (Rahmadi, 2011: 14).

Pada penelitian ini peneliti ingin menemukan dan mengumpulkan informasi mengenai pemanfaatan gadget dalam pembelajaran siswa di kelas IVB di SD 01 Kota Bengkulu serta mendeskripsikan seluruh fakta dan fenomena mengenai subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IVB dan siswa kelas IVB di Sekolah Dasar Negeri 01 Kota Bengkulu beralamatkan di Jl. Prof. DR. Hazairin, SH Kelurahan Malabero, Kecamatan Teluk Segara, Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan dalam penelitian ini

adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam observasi ini jenis observasi yang digunakan observasi non partisipan, yang artinya peneliti tidak ikut terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan gadget. Peneliti hanya melihat dan mengamati proses belajar dikelas IVB dalam memanfaatkan media *gadget* dalam pembelajaran. Analisis data pada penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran di kelas IVB SD 01 Kota Bengkulu dengan teknik analisis data *Miles* dan *Huberman*. Analisis data dilakukan dimulai dengan membaca dan mempelajari seluruh data atau catatan dari berbagai sumber yaitu lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi. Aktivitas dalam analisis data dalam penelitian ini yaitu *data collection* (Pengumpulan Data), *data reduction* (Reduksi Data), *data display* (Penyajian Data), dan *conclusion drawing* (Verifikasi Data).

3. HASIL

Guru merancang pembelajaran dengan memanfaatkan gadget sebagai media dan sumber belajar

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran tentunya guru harus menyiapkan dan merancang perangkat pembelajaran terlebih dahulu sebagai pedoman atau acuan guru dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan buku teks dan modul ajar yang membantu guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. Melalui perangkat ajar, guru diharapkan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang semakin bermakna. Namun pada kurikulum merdeka sekarang ini semua perangkat pembelajaran sudah disediakan pemerintah sehingga guru tidak perlu

lagi menyusun perangkat pembelajaran secara keseluruhan.

Dengan perangkat pembelajaran yang di sediakan oleh pemerintah dapat mempermudah guru untuk memilih RPP yang dibutuhkan, kemudian di modifikasi dan dikembangkan oleh guru tersebut sesuai materi pembelajaran dan sesuai kebutuhan peserta didik. Sementara untuk pemanfaatan gadget itu sendiri guru menyesuaikan dengan materi ajar. Jika memungkinkan materi ajar tersebut dapat menggunakan media *gadget*, untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Perangkat pembelajaran tersebut dapat diakses melalui : (<https://guru.kemendikbud.go.id/login?from=/perangkat-ajar/>), dan hanya guru yang memiliki akun belajar.id saja yang dapat mengakses perangkat pembelajaran tersebut.

Menyiapkan alat-alat yang diperlukan untuk memanfaatkan gadget dalam pembelajaran.

Dalam kelancaran pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget* tentunya alat-alat yang dibutuhkan harus tersedia dengan baik, sehingga dalam proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Alat-alat menjadi sarana pendukung untuk kelancaran dalam proses menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Alat-alat tersebut berupa *laptop*, *cas laptop*, *modem*, *proyektor*, *mouse*, *layar proyektor*, dan *speaker*.

SD Negeri 01 Kota Bengkulu sudah memiliki alat-alat teknologi yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi secara mudah. Alat-

alat tersebut sudah tersedia lengkap di Ruang Lab Komputer Sekolah SD Negeri 01 Kota Bengkulu dimana, jumlah *laptop* yang tersedia di SD Negeri 01 Kota Bengkulu yaitu berjumlah delapan belas unit dengan kondisi tujuh belas unit rusak ringan dan satu unit rusak berat, cas *laptop* berjumlah Sembilan unit dalam keadaan baik, printer berjumlah satu unit, speaker berjumlah tiga unit dalam keadaan baik, proyektor berjumlah satu unit, layar *proyektor* berjumlah satu unit, keyboard berjumlah tujuh unit dan mouse berjumlah tiga unit. Seluruh alat-alat tersebut tersimpan rapi di dalam ruang *Lab Komputer*.

Tidak hanya tersedia di ruang *lab computer*, alat-alat berupa proyektor juga tersedia di dalam kelas untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Proyektor di dalam kelas di gunakan guru tidak setiap hari, melainkan hanya pada saat pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan media *gadget* saja.

Penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan gadget

a. Suasana Kelas

Guru memilih dan memanfaatkan *gadget* menjadi media dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini membuat suasana belajar di dalam kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, karena anak-anak lebih tertarik belajar dengan melihat gambar yang berwarna-warni, yang memiliki suara sehingga materi yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, yang

berbeda dengan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah peserta didik menjadi bosan dan mengantuk serta peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan jika hanya teori saja.

b. Proses Pembelajaran

1) Kegiatan Pembuka

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan pembuka guru memanfaatkan *gadget*, dimana guru menggunakan layar *proyektor* untuk menampilkan literasi berupa lagu wajib nasional untuk dinyanyikan secara bersama-sama serta guru menggunakan *power point* untuk menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

2) Kegiatan Inti

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan inti guru memanfaatkan *gadget*, dimana guru menggunakan *power point* untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, dan juga guru menggunakan video pembelajaran serta video yang langsung diakses melalui *youtube* yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan menampilkan melalui layar *proyektor* sehingga dapat peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru dengan baik.

3) Kegiatan Penutup

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan penutup guru memanfaatkan *gadget*, dimana guru menggunakan *power point* untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran selanjutnya, serta memberikan kegiatan tindak lanjut jika ada, seperti menampilkan soal untuk Pekerjaan Rumah (PR) melalui layar *proyektor*.

4) Proses Evaluasi

Dalam pelaksanaan pembelajaran proses evaluasi guru memanfaatkan

gadget, dimana guru menggunakan aplikasi online yang disebut quizziz. Quizziz ini berisi soal-soal pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik untuk nilai evaluasinya setelah pelaksanaan pembelajaran. Melalui quizziz ini siswa menjadi antusias dan lebih bersemangat dalam mengerjakan evaluasi. Hal ini mengalami perubahan yang signifikan dan ketika guru menanyakan apa yang membuat perubahan tersebut, peserta didik menjawab karena membaca soal-soal tidak membosankan ditambah fitur dan tampilan quizziz yang sangat menarik perhatian peserta didik, serta hasil nilai peserta didik akan otomatis keluar dari layar tampilan quizziz.

c. Kendala penerapan gadget sebagai media dalam pembelajaran

Dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media *gadget* tentu memiliki kendala. Kendala-kendala yang terjadi harus segera diatasi karena akan mengganggu jalannya proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien. Kendala yang timbul dengan menggunakan media *gadget* bisa berupa kendala teknis dan kendala dalam jaringan internetnya, sehingga sebelum proses pembelajaran berlangsung guru harus memperhatikan segala hal yang diperlukan dengan baik agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang diharapkan yaitu tercapainya tujuan pembelajaran.

4. PEMBAHASAN

Pembahasan tentang pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran tatap muka di kelas IVB SD 01 Kota Bengkulu akan diuraikan dalam tiga proses yaitu, kegiatan merancang pembelajaran,

menyiapkan alat-alat yang diperlukan, dan penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget*. Ketiga proses tersebut adalah sebagai berikut.

Guru merancang pembelajaran dengan memanfaatkan gadget sebagai media dan sumber belajar

Dalam pelaksanaan Pembelajaran di Kelas tentunya guru harus menyiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu berupa Silabus dan RPP. Menurut Majid dalam Ananda (2019: 7), bahwa dalam merancang pembelajaran diawali dengan sebuah perencanaan. Perencanaan pembelajaran sebagai sebuah proses disiplin ilmu pengetahuan, realitas, system dan teknologi pembelajaran yang bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan efektif.

Untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran guru harus mempunyai cara memodifikasi pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Wardhono, Agus & Istiana, (2018), bahwa *Gadget* merupakan salah satu alat teknologi yang memiliki fungsi untuk membantu memudahkan seseorang dalam aktivitas diberbagai bidang. *Gadget* yaitu suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur aplikasi yang membantu memudahkan kegiatan manusia menjadi lebih praktis. Berdasarkan hasil temuan peneliti, peneliti menemukan bahwa SD Negeri 01 Kota Bengkulu telah menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran dengan mempergunakan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka guru tidak lagi merancang perangkat pembelajaran melainkan semua perangkat pembelajaran baik RPP maupun Silabus sudah tersedia dan di

fasilitasi oleh Menteri Pendidikan sehingga guru hanya memilih, memodifikasi dan mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang mana materi yang akan terlebih dahulu diberikan kepada siswa, dan menyesuaikan dengan materi ajar pemanfaatan *gadget* itu sendiri.

Menyiapkan alat-alat yang diperlukan untuk memanfaatkan gadget dalam pembelajaran

Menyiapkan alat-alat yang diperlukan sebelum memulai pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang kelancaran dan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran berupa *laptop, cas laptop, modem, proyektor, mouse, layar proyektor, dan speaker*. Menurut (Ramli, 2012 : 93) bahwa, *computer/laptop* adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin *elektronik* yang rumit *computer/laptop* memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti *CD player, video tape, dan audio tape*.

Guru memanfaatkan *computer/gadget* untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Materi pembelajaran yang disiapkan guru dalam ditampilkan melalui layar proyektor. Menurut M. Yaumi (2017: 144), bahwa proyektor adalah perangkat yang dapat mengintergrasikan sumber cahaya, sistem optik, elektronik dan *display* dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar atau video ke layar/dinding dan membuatnya terlihat lebih besar. Mengenai penyiapan alat-alat yang diperlukan untuk memanfaatkan *gadget* dalam pembelajaran SDN 01 Kota Bengkulu sudah menyediakan dan memfasilitasi

dengan alat-alat teknologi berupa *laptop, cas laptop, printer, modem, speaker, mouse* dan *layar proyektor* untuk membantu dan memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar atau dalam proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan gadget

Dalam penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget* diharapkan mampu memberikan motivasi bagi siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran sebagai penerapan penggunaan media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan serta diharapkan guru maupun peserta didik dapat mengetahui penerapan teknologi informasi dan komunikasi sehingga tidak gagap teknologi. Tahapan pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup dan dan evaluasi.

Pada pendahuluan guru mengawali dengan kegiatan membaca doa untuk mengawali pembelajaran, guru melakukan absensi kehadiran siswa, guru melakukan literasi yang ditampilkan melalui layar proyektor dengan menyanyikan lagu wajib nasional dan membaca ayat suci Al-Qur'an berupa surat pendek serta guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan arahan untuk memulai pembelajaran.

Pada kegiatan inti dengan guru memulai menyiapkan bahan materi dengan memanfaatkan media *laptop* dalam bentuk *power point, video pembelajaran* maupun audio yang di akses melalui *youtube* yang ditampilkan melalui layar proyektor. Melalui media *gadget* sebagai media pembelajaran dapat mengkondisikan peserta didik

untuk belajar mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat (Gordin dalam susanto & Akmal, 2019: 46), melalui *gadget* yang dapat terkoneksi dengan internet peserta didik mampu mengakses secara online berbagai informasi terkait pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru menggunakan *power point* dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik karena *power point* merupakan aplikasi yang dapat memuat presentasi yang menarik yang dapat membuat animasi sederhana sehingga peserta didik lebih tertarik dalam memperhatikan materi yang disampaikan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Aryadillah & Fitriansyah, 2017: 24) yaitu *Ms Power point* adalah salah satu program aplikasi *Microsoft office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide yang digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan membuat animasi sederhana.

Pada kegiatan penutup terlihat dengan guru melakukan refleksi, memberikan kesimpulan atas pembelajaran yang telah berlangsung, dan menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya yang ditampilkan melalui layar *proyektor* serta menutup pembelajaran dengan melakukan kegiatan berdoa setelah pembelajaran berakhir.

Pada kegiatan evaluasi terlihat guru belum melakukan tahap penilaian secara utuh yaitu penilaian sikap yang belum terlaksana, namun penilaian pengetahuan sudah terlaksana dengan baik dimana, penilaian aspek pengetahuan yang dilakukan guru dengan penyajian hasil diskusi kelompok didepan kelas. Guru juga sudah melakukan penilaian aspek keterampilan namun belum dilakukan pada semua sesi.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pemanfaatan *gadget* dalam Ppembejaraan tatap muka di Kelas IVB SD 01 Kota Bengkulu, maka dapat disimpulkan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media dan sumber belajar guru tidak lagi merancang perangkat pembelajaran secara keseluruhan melainkan semua perangkat pembelajaran baik RPP maupun silabus sudah tersedia dan difasilitasi oleh Menteri Pendidikan sehingga guru hanya memilih, memodifikasi dan mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa dan menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan terlebih dahulu kepada siswa. Untuk pemanfaatan *gadget* itu sendiri guru menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan untuk mempermudah penyampaian materi dan memperjelas konsep materi pembelajaran. Dalam menyediakan alat-alat yang diperlukan untuk memanfaatkan *gadget* dalam pembelajaran siswa tidak diminta untuk membawa alat-alat berupa *gadget* ke Sekolah. Hal ini dikarenakan di SDN 01 Kota Bengkulu sudah menyediakan dan memfasilitasi dengan alat-alat teknologi berupa *laptop*, *cas laptop*, *printer*, *modem*, *speaker*, *mouse* dan *layar proyektor* untuk membantu dan memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar atau dalam proses pembelajaran.

Dalam penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget* dilakukan dengan tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru sudah menyiapkan siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran melalui *layar proyektor*. Pada kegiatan inti guru sudah menyampaikan cakupan materi, mengaitkan pembelajaran

sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari menggunakan *power point* yang ditampilkan melalui *layar proyektor*. Pada kegiatan penutup guru sudah

memberikan refleksi dan mengevaluasi pembelajaran berlangsung serta menjelaskan materi pada pertemuan selanjutnya

7. REFERENSI

- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara
- Aryadillah & Fitriansyah, F., & Sos, S. (2018). *Teknologi Media Pembelajaran*. Herya Media
- Asmahasanah S, Shobari M, Supriatna I. Meningkatkan keterampilan dasar mengajar melalui matakuliah *microteaching* berbasis media pembelajaran. *Prosiding SNTP*. 1(3) :63-71.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Ramli M. (2012) *Media Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Susanto H, Akmal H. (2019) *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Wardhono, A., & Istiana, Y. (Eds.). (2018). *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 1: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa* (Vol. 1). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Yaumi, M. (2017). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Bumi Aksara