



Peran Teknologi Digital Sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

Hasna Dwi Rahmawati¹, Yeti Inayah², Mina Marlina³

^{1,2,3}Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

Email korespondensi: hasnadwi15@gmail.com

ABSTRAK:

Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, adaptasi dan inovasi dalam dunia pendidikan menjadi hal yang signifikan agar kita dapat mengikuti perkembangan zaman. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka perlu dilakukan identifikasi dan analisis mengenai peranan teknologi digital sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan metode kajian pustaka, yaitu dengan cara mengumpulkan dan mengevaluasi berbagai sumber informasi yang relevan, seperti artikel jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan dokumen resmi dari lembaga pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital berperan aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi aplikasi Google Classroom, Canva, Zoom Meeting, YouTube, dan WhatsApp. Simpulan yang disampaikan adalah bahwa teknologi digital atau teknologi aplikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Teknologi ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.

ABSTRACT:

As time goes by, technology has become an integral part of various aspects of life, including education. Therefore, adaptation and innovation in the world of education are significant so that we can keep up with the times. To achieve this goal, it is necessary to identify and analyze the role of digital technology as an innovation in improving student learning outcomes in elementary school learning. This research was carried out using the literature review method, which was carried out by collecting and evaluating various sources of relevant information, such as scientific journal articles, research reports, and official documents from educational institutions. The research results show that digital technology is active in improving student learning outcomes by using the application technology Google Classroom, Canva, Zoom Meeting, YouTube, and WhatsApp. The conclusion conveyed is that digital. Technology or application technology is very effective in improving learning outcomes for elementary school students. This technology is effectively used in the learning process, either directly or indirectly.

Info Artikel:

Diterima: 08-08-2024

Disetujui: 27-08-2024

Kata Kunci:

Aplikasi Belajar,
 Hasil Belajar,
 Sekolah Dasar,
 Teknologi Digital

Keywords:

Learning Apps,
 Learning Outcomes,
 Elementary School,
 Digital Technology

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman teknologi sudah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, adaptasi dan inovasi dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting agar kita dapat mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk setiap individu, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah (Pare & Sihotang, 2023). Perkembangan ini tidak mengenal batasan status sosial masyarakat, baik bagi mereka yang berada di tingkat rendah, tinggi, atau terbelakang, maupun yang tinggal di wilayah pedesaan proses ini terus meluas hingga menjangkau tingkat lokal di desa (Hermansyah et al., 2021). Pada tingkat sekolah dasar penerapan proses pembelajaran menjadi inovasi yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Agusti & Aslam, 2022). Maka sekolah perlu menyediakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung keberhasilan belajar siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran digital seperti, proyektor, materi audiovisual, dan aplikasi edukasi (Nur Aida et al., 2020). Hal ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Salah satu contoh dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar adalah penggunaan aplikasi pembelajaran online seperti: *Google Classroom*, *canva*, *Zoom Meeting*, dan *Youtube* (Anugrahana, 2020). Dengan teknologi ini, proses belajar mengajar bisa berlangsung dengan lebih efisien dan efektif. Teknologi dalam pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Firmadani, 2020).

Teknologi digital memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih personal. Para pendidik dapat menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, hal ini membantu siswa yang mengalami kesulitan, memberikan tantangan bagi yang berprestasi, serta memperbaiki kesenjangan dalam kurikulum (Taufik Sutrisno et al., 2023). Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, biaya, serta kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi (Isti'ana, 2024). Untuk mengatasi

hambatan ini, diperlukan upaya yang berfokus pada peningkatan akses terhadap teknologi, pengembangan keterampilan guru, serta pembuatan regulasi yang mendukung penerapan teknologi dalam Pendidikan (Astuti et al., 2023). Namun, keberhasilan implementasinya memerlukan kolaborasi dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, guru, dan orang tua, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan responsif terhadap perkembangan teknologi (Suhartono, 2021).

Berdasarkan data di atas kajian literatur ini mengidentifikasi peran teknologi digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Apakah penggunaan teknologi digital sebagai inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi dan menganalisis peran teknologi digital sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di sekolah dasar.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kajian literatur, yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, dan menganalisis peran teknologi digital sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Proses kajian literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mengevaluasi berbagai sumber informasi yang relevan, seperti artikel jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan dokumen resmi dari instansi Pendidikan.

Langkah awal penelitian melibatkan penentuan kata yang berkaitan dengan topik, seperti teknologi digital dalam pendidikan, inovasi pembelajaran, hasil belajar siswa, dan sekolah dasar. Kata ini digunakan untuk mencari sumber literatur melalui database akademik, yaitu Google Scholar. Selanjutnya, dilakukan seleksi literatur untuk memastikan bahwa hanya sumber-sumber yang relevan dan kredibel yang digunakan dalam analisis. Melalui metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi teoretis yang substansial dan menyajikan rekomendasi praktis untuk mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Teknologi digital memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan memudahkan akses ke berbagai sumber belajar yang tersedia. Hal ini tentunya dapat mendorong motivasi belajar siswa. Namun, peran guru tetap krusial dalam membimbing siswa agar dapat memanfaatkan teknologi digital yang terus berkembang dengan pesat. Berdasarkan hasil penelusuran, penelitian ini menemukan beberapa jenis artikel.

Tabel 1. Artikel yang relevan beserta proses analisis konten

NO	PENULIS	METODE	HASIL PENELITIAN
1.	(Saragih et al., 2021)	Studi multi situs dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif	Teknologi digital memainkan peran krusial dalam pemanfaatan media pembelajaran. Selama masa pandemi, teknologi menjadi sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang hanya dapat dilakukan secara daring. Berbagai aplikasi seperti <i>Google Classroom</i> , <i>Zoom Meeting</i> , dan lainnya digunakan secara efektif untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar.
2.	(Maylani Kartiwi & Rostikawati, 2022)	Kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif.	Penggunaan video pembelajaran teks fabel yang dibuat dengan aplikasi Canva telah menunjukkan respons positif dari peserta didik. Setelah menyaksikan video tersebut, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi. Di antara 35 siswa yang terlibat, 20 di antaranya mampu memberikan jawaban dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital yang digunakan memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3.	(Huriyatunnisa, 2022)	Kualitatif dengan metode studi kasus	Dalam proses pembelajaran, sebagian besar guru cenderung hanya mengandalkan buku dan video dari YouTube. Namun, saat pandemi melanda, guru-guru dihadapkan pada tuntutan untuk menguasai berbagai teknologi digital lainnya, seperti WhatsApp dan Zoom, demi meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi digital ini terbukti sangat berpengaruh dalam meningkatkan efektivitas pengajaran serta mendukung keberhasilan siswa

4.	(Insani Firdos et al., 2023)	Kajian kepustakaan (<i>library reasearch</i>).	dalam situasi yang menantang ini. Peran teknologi dalam pembelajaran semakin penting sebagai alat dan media pengajaran bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sekolah dasar dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Media audio-visual memiliki peranan kunci bagi guru dan siswa, terutama di kelas rendah (kelas 1,2 dan 3). Penggunaan teknologi ini dapat membantu penyampaian materi dengan lebih menarik, dan diharapkan visualisasi serta animasi yang digunakan akan meningkatkan pemahaman peserta didik sebagai salah satu fokus utama. Selain itu, guru sekolah dasar berperan sebagai wali kelas yang menguasai semua mata pelajaran, kecuali untuk mata pelajaran agama dan pendidikan jasmani.
5.	(Heryani et al., 2022)	Studi literatur	Dalam proses belajar mengajar materi IPS untuk kelas tinggi di sekolah dasar, banyak yang telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media audio, visual, audio-visual sehingga dapat dilihat dan di dengar. Media yang digunakan seperti rekaman video, proyeksi, film. Terbukti, penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi serta capaian belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan di kelas.

Berdasarkan artikel yang telah diteliti untuk mengetahui seberapa penting teknologi digital sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Pertama terdapat teknologi aplikasi *google classroom*, dan *zoom meeting* yang sangat efektif dan membantu dalam proses belajar. penggunaan aplikasi *google classroom* dan *zoom meeting* digunakan terutama semenjak masa pandemi. *google classroom* memudahkan guru untuk mengelola materi, tugas dan penilaian, sehingga siswa dapat mengakses materi dengan mudah. *Zoom meeting* memberikan pengalaman baru dengan proses belajar tatap muka namun secara online, melalui penjelasan video guru dapat menjelaskan materi secara langsung, menjawab pertanyaan siswa, dan memberikan umpan balik. Dengan menggunakan kedua aplikasi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel, interaktif, terarah, dan modern, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kedua terdapat penggunaan teknologi aplikasi canva dengan membuat video teks fable yang efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Video yang dihasilkan dari canva dapat dibuat secara menarik dengan kombinasi elemen, visual, dan animasi kreatif sehingga mampu meningkatkan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan penggunaan video semacam ini menghasilkan respon positif dan siswa lebih antusias terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami dan pertanyaan terkait materi yang dipelajari juga meningkat, sehingga teknologi aplikasi ini efektif dalam membantu dalam proses belajar. Ketiga terdapat penggunaan teknologi digital youtube, *WhatsApp*, dan *zoom meeting* hal ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan hal menarik untuk metode pembelajaran, lebih fleksibel, dan interaktif. Youtube menyediakan beragam materi *audio-visual*. Sehingga dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan melalui video pembelajaran yang menarik dan informatif. Penggunaan whatsapp saat ini bukan hanya untuk mengirim pesan tetapi bisa digunakan untuk mengirim tugas dan materi pembelajaran karena mudah diakses.

Keempat terdapat penggunaan media audio-visual yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Kehadiran audio-visual menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan animasi, video edukasi, dan ilustrasi interaktif, proses belajar menjadi lebih baik dan memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman informasi serta mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Kelima terdapat penggunaan media rekaman video, proyeksi dan film terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Rekaman video dapat menyampaikan materi secara dinamis melalui kombinasi visual, audio, dan animasi, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Proyeksi dapat membantu guru untuk menampilkan materi atau video pembelajaran langsung di kelas, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Penggunaan film yang relevan dengan materi pembelajaran mampu memfasilitasi pemahaman konsep belajar melalui cerita atau visualisasi yang menarik.

Pembahasan

Teknologi digital saat ini sudah berkembang pesat sehingga siswa di haruskan untuk menguasai teknologi untuk meningkatkan hasil belajar, pada artikel pertama penggunaan teknologi aplikasi *google classrom* adalah aplikasi modern yang sangat bermanfaat bagi pengguna, terutama di lembaga pendidikan selama masa pandemi. Semua materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah melalui platform ini. *google Classroom* merupakan sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang sangat efektif dalam situasi yang penuh tantangan ini. Dengan menggunakan aplikasi ini, peserta didik dapat belajar dan mengakses materi ajar secara individu, memberikan mereka fleksibilitas yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran (Tapung et al., 2022) . Tujuan penggunaan aplikasi *google classroom* untuk memudahkan guru mengelola materi, tugas dan penilaian, sehingga siswa dapat mengakses materi dengan mudah, meningkatkan keterlibatan siswa. Pemanfaatan yang didapatkan dengan menggunakan aplikasi ini dapat disiapkan dengan mudah, penggunaannya dapat menghemat waktu dan kertas, mempermudah komunikasi serta menerima masukan, serta menjamin keamanan. Selain itu, aplikasi ini juga tersedia secara gratis (Usman Ali & Zaini, 2020) . Dengan menggunakan aplikasi ini guru dapat mengakses dengan mudah ketika memberikan tugas dan aman.

Aplikasi *zoom meeting* dapat digunakan ketika kondisi sedang mendesak seperti saat masa pandemi, namun sampai saat ini aplikasi zoom tetap masih bisa digunakan. Aplikasi *zoom meeting* bertujuan untuk mempermudah proses belajar tatap muka namun dengan jarak jauh dan secara online, sehingga proses belajar tetap terlaksana namun secara online (Marsiding, 2020). Penggunaan aplikasi *canva* digunakan sebagai program desain online, Canva memiliki beragam alat yang memudahkan penggunaannya dalam menciptakan berbagai karya, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan banyak lagi (Resmini et al., 2021). Tujuan dengan penggunaan aplikasi *canva* yaitu dapat diakses melalui *gadget* atau laptop, sehingga memudahkan guru dalam penggunaan aplikasi tersebut. Pemanfaatan Canva, guru dapat menggunakan berbagai template berwarna

menarik serta memilih *font* tambahan untuk memperindah latar belakang video saat ditampilkan (Adelina Purba & Harahap, 2022).

Aplikasi youtube dan whatsapp biasa digunakan untuk memberikan siswa akses yang mudah untuk melakukan pembelajaran secara daring atau untuk meningkatkan pemahaman materi (Dandi et al., 2021) . Tujuan dengan menggunakan aplikasi tersebut karena *youtube* memiliki banyak konten edukasi yang dapat digunakan sebagai media visual (Baihaqi et al., 2020). Aplikasi *whatsapp* memiliki fasilitas komunikasi dan kolaborasi antara siswa dan guru melalui pesan, pengiriman file, dan diskusi kelompok (Prajana, 2017) . Pemanfaatan dari kedua aplikasi ini agar siswa dapat belajar secara mandiri dan interaktif. Audio-visual digunakan untuk komunikasi yang efektif, menjadikannya alat yang ampuh bagi media dalam menyampaikan informasi (Kembuan & Irwansyah, 2019) . Pemanfaatan media audio-visual dapat menarik perhatian siswa, memperkuat daya ingat karena digabungkan elemen suara dan gambar, mempermudah pemahaman materi. Dengan menggunakan media audio-visual alat pendukung untuk menerapkan media tersebut menggunakan proyeksi agar lebih terlihat jelas (Yuanta, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, penelitian ini menyimpulkan bahwa teknologi digital atau teknologi aplikasi sangat efektif digunakan bagi siswa sekolah dasar dalam meningkatkan hasil belajar. Teknologi tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung ataupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Purba, Y., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1325–1334. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *SCHOLARIA Jurnal Pendidikan*

- Dan Kebudayaan*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Astuti, M., Herlina, H., Ibrahim, I., Rahma, M., Salbiah, S., & Jumratus Soleha, I. (2023). Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Islam. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(3), 28–40. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i3.504>
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Tsabit Imani, A. I. (2020). Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 07(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.47077/edusiana.v7i1.19>
- Dandi, A., Gusniwati, G., & Buhaerah, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Daring (E-learning) Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Pi: Mathematics Education Journal*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/pmej.v4i1.5052>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.
- Hermansyah, H., Muslim, M., & Ihlas, I. (2021). Urgensi Pengembangan Keterampilan Belajar Abad 21 di Pendidikan Dasar. *MODELING Jurnal Program Studi PGMI*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v8i2.847>
- 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. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Huriyatunnisa, A. (2022). Penerapan Adaptasi Teknologi Bagi Guru Sekolah Dasar dalam Menunjang Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3163–3173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2548>
- Insani Firdos, I., Permatasari, I., Rahmawati, M., & Wahyono, W. (2023). Peranan Teknologi dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71026>
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>
- Kembuan, E. M., & Irwansyah, I. (2019). Peran Teknologi Audio-Visual dalam Pengembangan Pembelajaran Anak di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa di Manado [The Role of Technology And Audio-Visual Media in Learning Development at Anak Bangsa Elementary School, Manado]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 73. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i1.1311>
- Marsiding, Z. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36090/jipe.v2i1.931>
- Maylani Kartiwi, Y., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Nur Aida, L. 'ali, Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6081>

- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). *Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*.
- Prajana, A. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp dalam Media Pembelajaran di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 122–133. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/cs.v1i2.1980>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Saragih, J., Undap, A. P. P., & C.S. Mawikere, M. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pak Berbasis Digital Mobile Learning (Studi Multi Situs di Sma Negeri 9 Manado dan SMA Kristen Eben Haezar Manado). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659033>
- Suhartono, O. (2021). Kebijakan Merdeka Belajar Dalam Pelaksanaan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/rosikhun.v1i1.13897>
- Tapung, M. M., Naring, A., Apul, B. N., Saina, A., & Nabung, A. (2022). Efektivitas Pengguna Aplikasi Google Classroom terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 61–74.
- Taufik Sutrisno, L., Muhtar, T., & Tri Herlambang, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Sebagai Sebuah Pendekatan untuk Kemerdekaan. *Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.76475>
- Usman Ali, L., & Zaini, M. (2020). Pemanfaatan Program Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Dasar-Dasar Kependidikan. *Jurnal Jurusan Tradis IPS*, 11(1), 27–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/society.v11i1.2297>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>