

SOSIALISASI DIGITALISASI MEDIA BELAJAR BAGI TENAGA PENDIDIK SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK

¹Ino Angga Putra, ^{2*}Novia Ayu Sekar Pertiwi, ³Mochamad Fardianto, ⁴M Amirul Mukhlisin Al Hariri, ⁵Mashlahatun Nadziro, ⁶Nur Farida, ⁷Latifatul Ulla

^{1,2,7}Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{3,4,6}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁵Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Email : ¹inoanggaputra@unwaha.ac.id, ^{2*}novia.as.pertiwi@unwaha.ac.id, ³fardiant22@gmail.com,
⁴amirularlack@gmail.com, ⁵mashlaha01@gmail.com, ⁶nurfarida45016@gmail.com,
⁷latifatululla9@gmail.com

Abstrak

Seorang pendidik diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajarnya, baik itu media sederhana maupun media yang berbasis teknologi. Namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa guru yang mengajar hanya bermodalkan ceramah dan juga papan tulis sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan para pendidik di desa Dukuhdimoro terdapat permasalahan yang perlu mendapat perhatian, yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dan para pendidik kurang mengenal aplikasi-aplikasi yang mendukung digitalisasi media belajar. Dari permasalahan-permasalahan yang diidentifikasi diatas selanjutnya disosialisasikan antara tim program kerja dengan mitra para pendidik di berbagai instansi dengan tujuan membantu para pendidik di berbagai instansi memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan membantu pendidik mengenal aplikasi-aplikasi yang mendukung digitalisasi media belajar. Dalam skema Program Kemitraan Masyarakat ini, kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan dengan menggunakan metode Service Learning (SL). Dalam kegiatan sosialisasi digitalisasi media belajar kepada pendidik, metode ceramah dan diskusi tanya jawab digunakan untuk memberikan pemahaman tentang apa yang dimaksud dengan "Digitalisasi Media Belajar". Kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi para pendidik di desa Dukuhdimoro. Berikut Tabel 1 menampilkan solusi sebagai penyelesaian rumusan permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil dari pengabdian kepada masyarakat dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi ini adalah mendorong para pendidik memanfaatkan serta mengintegrasikan kemajuan teknologi dalam media belajar, sehingga bimbingan dan arahan dari narasumber dilakukan secara terus menerus dengan menjalin kerja sama antar berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan serta menggunakan aplikasi yang tersedia untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Keywords: Digitalisasi, Media, Belajar, Pendidik

Abstract

An educator is expected to be able to use learning media in the teaching process, both simple media and technology-based media. However, in reality there are still some teachers who teach only using lectures and blackboards as learning media. Based on the results of interviews with educators in Dukuhdimoro village, there are problems that need attention, namely the lack of use of digital technology in the learning process and educators not being familiar with applications that support the digitalization of learning media. The problems identified above are then socialized between the work program team and partner educators in various agencies with the aim of helping educators in various agencies utilize technology in the learning process and helping educators become familiar with applications that support the digitalization of learning media. In this Community Partnership Program scheme, community service activities are carried out using the Service Learning (SL) method. In the socialization activity on the digitalization of learning media to educators, lecture methods and question and answer discussions are used to provide an understanding of what is meant by "Digitalization of Learning Media". This socialization activity is expected to solve the problems faced by educators in Dukuhdimoro village. The following Table 1 shows the solution as a solution to existing problem formulations. Based on the results of community service, it can be concluded that this socialization activity is to encourage educators to utilize and integrate technological advances in learning media, so that guidance and direction from resource persons is carried out continuously by establishing cooperation between

the various parties involved. in the world of education and using available applications to create innovative and creative learning media, which can increase the effectiveness of learning.

Keywords: *Digitalization, Media, Learning, Educators*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dan proses belajar dan mengajar tidak pernah lepas dari munculnya berbagai masalah belajar. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara yang belajar dengan sumber belajar. Menurut Aziz (2019) pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar. Dalam melaksanakan pembelajaran, seorang tenaga pendidik memerlukan media belajar sebagai sumber belajar. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi maka media pembelajaran berperan penting untuk membantu dalam proses belajar mengajar, sehingga seorang pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran yang mulai berkembang untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar lebih mudah dilakukan (Sapriyah, 2019).

Seorang pendidik diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajarnya, baik itu media sederhana maupun media yang berbasis teknologi. Sari (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Peran Pendidik Dalam Implementasi Media Pembelajaran Terhadap Peserta Didik Generasi 4.0” menyimpulkan peran pendidik dalam implementasi media pembelajaran terhadap peserta didik generasi 4.0 sangat berpengaruh karena karakteristik pendidik yang berkualitas akan dapat berperan secara penuh dalam implementasi media pembelajaran yang berkualitas pula. Namun sebaliknya apabila karakteristik pendidik kurang berkualitas dalam menguasai media pembelajaran maka akan berpengaruh dan berdampak buruk bagi keberhasilan belajar siswa. Kurang maksimalnya pemanfaatan fasilitas belajar oleh pendidik sering terjadi karena pendidik belum mampu menguasai dan mengoperasikan media pembelajaran yang telah tersedia dengan alasan pendidik terbiasa dengan metode yang selama ini digunakan padahal metode tersebut belum tentu dapat menunjang kualitas proses pembelajaran.

Pada kenyataannya masih terdapat beberapa guru yang mengajar dengan metode ceramah saja dan juga papan tulis sebagai media pembelajaran. Di sisi lain, tidak sedikit pula pendidik yang memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang menarik, sehingga mereka

dapat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan efektif. Salah satunya yakni media pembelajaran berbasis video, karena pada dasarnya media ini sangat berperan penting dalam dunia pendidikan karena dengan melihat sekaligus mendengar peserta didik akan lebih paham mengenai materi yang dimaksud. Pendidikan tidak terlepas dari teknologi, bahkan seorang anak yang sejak lahir sudah di suguhkan dengan berbagai produk teknologi modern seperti handphone, internet dan lain sebagainya sudah menjadi teman sehari-hari. Zaman digital menuntut pendidik maupun peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi pendidikan. Hal ini disebabkan teknologi yang menawarkan kecanggihan dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan teknologi pada saat ini, seorang tenaga pendidik harus mampu memanfaatkan alat teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif sehingga dengan berkembangnya teknologi pendidikan tersebut dapat menjadikan suatu proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif dan efisien.

Pendidikan berbasis digital merupakan pembaruan dalam menyongsong pendidikan yang mengintegrasikan teknologi. Pendidikan yang kreatif dan sesuai dengan tuntutan saat ini di mana dunia sedang menghadapi revolusi industri yang berbasis digital. Menurut Percival dan Ellington dalam Supriadi (2017) pembelajaran konvensional, dari sekian banyak sumber belajar yang ada, ternyata hanya buku teks yang menjadi sumber belajar yang dimanfaatkan selain tenaga pengajar itu sendiri. Sedangkan mengenai sumber belajar yang beraneka ragam pada umumnya belum dimanfaatkan secara maksimal. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik memahami pelajaran dengan baik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik yaitu pendidik itu sendiri. Karena pendidik berperan penting dalam menyusun strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik termotivasi untuk berpotensi serta dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Kualitas hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan dan penggunaan metode, strategi dan media dalam proses pembelajaran (Mulyasa, 2002).

Dengan memanfaatkan media yang menarik, maka peserta didik dapat dengan mudah memahami suatu materi yang diajarkan kepadanya. Hal ini disebabkan adanya motivasi dari siswa tersebut untuk belajar. Sehingga terjadi penguatan terhadap materi yang diberikan di sekolah dengan harapan siswa mampu meningkatkan hasil belajar. Banyak keunggulan yang didapat dari media belajar berbasis digital diantaranya; tidak menggunakan waktu yang terlalu lama, tidak memerlukan jarak, bisa diakses kapan pun dan dimana pun, dapat memberikan pengalaman belajar yang realistis, menyampaikan pesan dan emosi yang jauh lebih baik, dapat diulang kapan saja, serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan paparan diatas dapat dipahami bahwa media sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Maka penggunaan media khususnya media berbasis video dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dalam realitanya, terdapat beberapa instansi pendidikan yang mengalami permasalahan dalam pemanfaatan teknologi digital. Beberapa instansi pendidikan tersebut diantaranya di desa Dukuhdimoro kecamatan Mojoagung kabupaten Jombang yang terdiri dari adalah TK Roudlotul Hikmah, KB Mutiara bunda, SDN Dukuhdimoro, MI Al-Muawanah, MTs Darul Muawanah, MA Darul Muawanah, dan beberapa TPQ. Berdasarkan hasil wawancara dengan para pendidik instansi-instansi tersebut terdapat permasalahan yang perlu mendapat perhatian, yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dan para pendidik kurang mengenal aplikasi-aplikasi yang mendukung digitalisasi media belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut, selanjutnya dilakukan kegiatan sosialisasi tentang digitalisasi media belajar bersama tim program kerja dan mitra para pendidik di berbagai instansi dengan tujuan membantu para pendidik di berbagai instansi memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan membantu pendidik mengenal aplikasi-aplikasi yang mendukung digitalisasi media belajar.

II. METODE PELAKSANAAN

2.1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan sosialisasi digitalisasi media belajar kepada pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Desa Dukuhdimoro meliputi:

1. Pendidik di Sekolah Formal

Pendidik di Sekolah Formal mencakup guru-guru di TK Mutiara Bunda, RA Roudlotul Hikmah, SDN Dukuhdimoro, MI Al-Muawanah, MTs Darul Muawanah, dan MA Darul Muawanah. Mereka adalah pemangku kepentingan utama dalam implementasi digitalisasi media belajar, karena mereka berperan dalam pengajaran sehari-hari.

2. Pendidik di Lembaga Pendidikan Nonformal

Selain sekolah formal, desa Dukuhdimoro memiliki lembaga pendidikan nonformal seperti Taman Pendidikan al Qur'an (TPQ) Al-Mabruur dan Taman Pendidikan al Qur'an (TPQ) Al-Istiqomah. Pendidik di lembaga-lembaga ini perlu diberi pemahaman tentang manfaat digitalisasi media belajar kepada pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik mereka.

Tabel 1. Rancangan permasalahan mitra dan solusi

No	Permasalahan	Solusi
1	Masih banyak pendidik yang tidak menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran	1. Pemberian buku media Tajwid dengan inovasi QR Code dan disertai bait-bait lagu 2. Sosialisasi (presentasi) 3. <i>Service Learning (SL)</i>
2	Para pendidik masih belum mengenal digitalisasi media belajar	1. Presentasi 2. Teori 3. <i>Service Learning (SL)</i>

2.2. Metode Pendekatan

Dalam skema Program Kemitraan Masyarakat ini, kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan dengan menggunakan metode *Service Learning (SL)*. Dalam kegiatan sosialisasi digitalisasi media belajar kepada pendidik, metode

ceramah dan diskusi tanya jawab digunakan untuk memberikan pemahaman tentang apa yang dimaksud dengan "Digitalisasi Media Belajar". Kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi para pendidik di desa Dukuhdimoro. Tabel 1

menampilkan solusi sebagai penyelesaian rumusan permasalahan yang ada.



2.3. Pelaksanaan Kegiatan

Ada banyak pihak yang mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam program kemitraan masyarakat ini. Mereka juga bekerja sama dengan Fakultas dan Program Studi dalam hal sumber daya manusia sesuai dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Dengan bekerja sama dengan pihak mitra (sasaran), yang memperoleh sumber masalah dari pihak mitra, upaya ini akan mencapai keberhasilan dan

kelancaran. Dalam proses ini, tim pengusul dan mitra bekerja sama dan proaktif terlibat dalam setiap kegiatan.

Program Kemitraan Masyarakat dilaksanakan dari 1 - 11 september 2023. Program dilakukan dalam bentuk pendampingan dan sosialisasi. Program kemitraan tersebut berlangsung di Gedung MTs MA Darul Muawanah Dukuhdimoro Mojoagung Jombang. Berikut rancangan tahapan pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Pelaksanaan Kegiatan Program kemitraan Masyarakat

No	Jenis Kegiatan	Bukti Dokumen	Waktu Pelaksanaan
1	Surat Permohonan keikutsertaan delegasi		1 September 2023
2	Penyusunan materi Sosialisasi Digitalisasi Media Belajar kepada pendidik sebagai upaya Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Peserta Didik		6 September 2023

No	Jenis Kegiatan	Bukti Dokumen	Waktu Pelaksanaan
3	Sosialisasi Digitalisasi Media Belajar kepada pendidik sebagai upaya Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Peserta Didik		7 September 2023

2.4. Evaluasi Pelaksanaan Program

Langkah penting untuk menilai keberhasilan program sosialisasi digitalisasi media belajar kepada pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik

untuk pendidik di Desa Dukuhdimoro adalah merancang evaluasi pelaksanaannya. Evaluasi ini juga akan membantu menentukan area yang perlu diperbaiki. Evaluasi pelaksanaan program secara lebih rinci disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Evaluasi pelaksanaan program

No	Target Capaian	Pencapaian	Evaluasi
1	Dalam sosialisasi, peserta fokus mengikuti materi sosialisasi	Terdapat peserta yang mengajak putera dan puterinya sehingga peserta kurang fokus terhadap materi sosialisasi	Jika ada kegiatan serupa, maka dapat disampaikan pada calon peserta untuk tidak mengajak anak di bawah umur
2	Dalam Produk buku media tajwid terdapat contoh berupa video yang dikemas dalam bentuk QR Code untuk mengetahui nada dari bait-bait tersebut	Produk buku media tajwid dengan inovasi QR Code dan disertai bait-bait lagu masih belum ada contoh video dan ditemukan beberapa penulisan kata yang salah	Memperbaiki kesalahan-kesalahan di dalam produk buku media Tajwid supaya pembaca bisa lebih mudah mengimplementasikan materi yang ada pada buku media tersebut

Hasil evaluasi dapat digunakan untuk sebagai dasar pengambilan keputusan dan perencanaan program yang lebih baik di masa depan.

2.5. Analisis Berkelanjutan Program

Analisis berkelanjutan dari program sosialisasi digitalisasi media belajar kepada pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di desa Dukuhdimoro dapat memberikan gambaran tentang dampak jangka panjang dan keberlanjutan program tersebut. Berikut adalah beberapa poin yang dapat menjadi bagian dari analisis berkelanjutan:

1. Penguatan kapasitas mitra

Untuk memastikan keberlanjutan program, mitra perlu diberdayakan dengan keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk melanjutkan kegiatan yang telah disosialisasikan. Ini dapat mencakup pelatihan lanjutan, dukungan teknis, atau pembangunan kapasitas lainnya. Pendidik harus dilibatkan dalam pelatihan lanjutan yang

memadai untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka.

2. Pengembangan Konten

Pendidik setelah mengikuti Program kemitraan ini, diharapkan dapat mengembangkan konten pembelajaran digital yang interaktif, relevan, dan mendukung kurikulum.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Yang Dicapai

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam skema Program Kemitraan Masyarakat telah berhasil dilaksanakan pada bulan September 2023. Berikut adalah hasil-hasil yang telah dicapai selama pelaksanaan program:

1. Koordinasi dengan Mitra

Dilakukan koordinasi awal dengan pihak mitra, seperti Kepala MTs Darul Muawanah, Bapak Mukhlis, S.Pd, dan narasumber Bapak Ino Angga Putra, M.Pd. Ini memastikan ijin pelaksanaan program sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Koordinasi lanjutan juga dilakukan dengan guru-guru MI, MTs, MA Darul Muawanah,

SDN Dukuhdimoro, KB Mutiara Bunda, TK Roudlotul Hikmah, dan beberapa TPQ di desa Dukuhdimoro melalui wawancara tentang permasalahan digitalisasi media belajar.

2. Penyusunan Materi

Materi dalam sosialisasi digitalisasi media belajar kepada pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik disusun berdasarkan kajian pustaka dari berbagai referensi terkait.

3. Sosialisasi Digitalisasi Media Belajar

Kegiatan sosialisasi dilakukan pada tanggal 7 September 2023 dihadiri oleh 31 peserta dari kalangan guru lembaga pendidikan formal dan nonformal dan mencakup persiapan peralatan, pembagian buku ajar Tajwid dengan inovasi QR Code dan bait-bait lagu, serta sesi tanya jawab dengan peserta. Kegiatan sosialisasi ini membantu para guru untuk mengenal media belajar digital dan pemahaman tentang digitalisasi media belajar.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket kuesioner dalam bentuk pretest dan posttest. Peserta pelatihan menunjukkan pemahaman yang beragam terkait dengan digitalisasi media belajar. Pemahaman tertinggi terlihat pada pemahaman mengenai keuntungan penggunaan video pembelajaran dalam proses mengajar, dengan rata-rata skor 97,41.

Pemahaman baik juga terlihat dalam pemahaman mengenai apa itu digitalisasi media belajar (skor 94,19) dan bagaimana pemahaman

tersebut dapat meningkatkan literasi di kalangan peserta didik (skor 94,83). Namun, pemahaman tentang istilah "Edtech" (teknologi pendidikan) memiliki skor lebih rendah, yaitu 90,96. Data ini mencerminkan tingkat pemahaman beragam terkait topik ini di antara peserta pelatihan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa para peserta sosialisasi telah mengalami peningkatan pemahaman tentang aplikasi-aplikasi yang mendukung digitalisasi media belajar, walaupun masih ada beberapa area yang perlu perbaikan.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Post test

Soal Pretest dan Post Test	Hasil Pretest	Hasil Post Test
Kepahaman mengenai apa itu digitalisasi media belajar	49,67	94,19
Kepahaman mengenai digitalisasi media belajar dapat meningkatkan literasi dikalangan peserta didik	49,03	94,83
Pemahaman mengenai istilah Edtech	36,53	90,96
Pengetahuan mengenai keuntungan penggunaan video pembelajaran dalam proses mengajar	50,96	97,41
Pengetahuan mengenai pentingnya pendidik untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan	50,32	95,48

Dengan demikian, program ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pemahaman penerapan digitalisasi media belajar berbasis literasi dan numerasi di Desa Dukuhdimoro, serta diharapkan memberikan

manfaat yang signifikan bagi masyarakat dan sektor pendidikan

3.2. Luaran Yang Dicapai

Hasil yang telah dicapai dalam pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini selain pemahaman para pendidik terhadap teknologi digital juga berupa Buku ajar Tajwid dengan inovasi QR Code dan disertai bait-bait lagu, yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa dan guru dalam memahami Tajwid dan mengkaji bait-bait lagu yang relevan. Buku ajar Tajwid dengan inovasi QR Code dan disertai bait-bait lagu memiliki beberapa fungsi dan manfaat, antara lain:

1. Memberikan akses ke sumber daya tambahan menjadi lebih mudah bagi siswa. Mereka dapat dengan cepat memindai kode QR dan mengakses materi yang diperlukan tanpa harus mencari di internet.
2. Bait-bait lagu dalam buku ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Tajwid, karena musik sering membuat pembelajaran lebih menarik.
3. Memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, kapan saja dan di mana saja, tanpa tergantung pada waktu dan tempat tertentu.
4. Buku ini juga dapat digunakan untuk memberikan akses ke materi tambahan, seperti video pelajaran, rekaman audio, atau artikel online yang menjelaskan konsep Tajwid dengan lebih mendalam.

3.3. Dampak Ekonomi, Sosial, Dan Sektor Lain

Produk buku ajar Tajwid dengan inovasi QR Code dan bait-bait lagu dapat memiliki dampak ekonomi, sosial, dan pada sektor pendidikan, di antaranya:

1. Dampak Ekonomi: produk kegiatan ini dapat meminimalisir biaya sumber belajar karena video pembelajarannya diunggah di platform video yang familiar di Masyarakat sehingga tidak perlu biaya tambahan lagi untuk mengaksesnya.
2. Dampak Sosial: produk kegiatan ini dapat menjadikan Masyarakat secara umum dan pendidik secara khusus mengenal media belajar digital.
3. Dampak pada Sektor Pendidikan: produk kegiatan ini dapat meningkatkan kesadaran keagamaan di masyarakat dan membantu individu lebih memahami dalam hal Tajwid dan pengucapan yang benar dalam membaca al-Quran.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pengabdian kepada masyarakat dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi ini adalah mendorong para pendidik memanfaatkan serta mengintegrasikan kemajuan teknologi dalam media belajar, sehingga bimbingan dan arahan dari narasumber dilakukan secara terus menerus dengan menjalin kerja sama antar berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan serta menggunakan aplikasi yang tersedia untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- AZIS, Taufiq Nur. Strategi Pembelajaran Era Digital. The Annual Conference on Islamic Education and Social Science, [S.l.], v. 1, n. 2, p. 308-318, dec. 2019. ISSN 2685-5119
- Mulyasa. (2002). Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi dan Implementasi. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkan kemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 11(2), 457-468. <https://doi.org/10.26740/BIOEDU.V11N2.P457-468>
- Salma, D. K. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Berbantu Qr Code Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas Xii Smk. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15(1), 1-8. <https://doi.org/10.19184/JPE.V15I1.20213>
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sari, P. I. (2019, May). Peran Pendidik dalam Implementasi Media Pembelajaran Terhadap Peserta Didik Generasi 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 508-517).
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127-139.