

Workshop on the Implementation of Technology-Based Learning Media

Dian Rahadian^{1*}, Hanhan Hamdani², Sansan Ihsan Basyori³
^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia, Garut

*E-mail: dianrahadian@institutpendidikan.ac.id

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi melalui workshop interaktif. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan praktik langsung pembuatan media digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan platform teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif dan e-learning. Sebelum pelatihan, tingkat kenyamanan guru dalam penggunaan teknologi hanya mencapai 45%, sementara setelah pelatihan meningkat menjadi 65%. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan aplikatif. Temuan ini menegaskan pentingnya pelatihan berkelanjutan untuk memastikan guru mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif.

Kata kunci: media pembelajaran, teknologi, pelatihan, guru, inovasi pendidikan.

Abstract: The development of information technology has had a significant impact on the world of education, particularly in the development of technology-based learning media. This Community Service Program (PkM) aims to improve teachers' competence in implementing technology-based learning media through interactive workshops. The activities were carried out in the form of training and hands-on practice in creating digital media relevant to learning needs. The methods used included preparation, implementation, and evaluation of training results. The results of the activity show an increase in teachers' skills in utilizing technology platforms such as interactive learning applications and e-learning. Before the training, the level of

Article Info:

Received 19 Oktober 2023

Revised 21 Oktober 2023

Accepted 23 Oktober 2023

Available online 17 November 2023

ISSN : 2745-6951

DOI : <https://doi.org.10.35899/ijce.v4i4.1109>



Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE) is published under licensed of a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

e-ISSN : 2745-6951

DOI : <https://doi.org.10.35899/ijce.v4i4.1109>

teachers' comfort in using technology was only 45%, while after the training it increased to 65%. In addition, participants showed high enthusiasm and were able to produce creative and applicable technology-based learning media. These findings emphasize the importance of continuous training to ensure that teachers are able to integrate technology into the learning process effectively.

Keywords: *learning media, technology, training, teachers, educational innovation.*

I. PENDAHULUAN

Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi suatu keharusan di era digital saat ini. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan berbagai jenis media, seperti e-learning dan aplikasi mobile, dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas dalam proses belajar mengajar [1]. Dalam konteks pendidikan agama, misalnya, integrasi teknologi seperti TikTok dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan membuat materi lebih menarik dan mudah diakses [2]. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat mendukung komunikasi yang lebih baik antara pendidik dan siswa, serta meningkatkan hasil belajar [3].

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, penting untuk mempertimbangkan karakteristik dan relevansi media dengan materi ajar. Media pendidikan harus mampu menjembatani interaksi antara materi ajar dan siswa secara efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan [3]. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di bidang pendidikan agama Islam dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan materi yang beragam dan metodologis yang inovatif [4]. Hal ini menegaskan esensi dari penerapan TIK yang layak dan terarah dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan e-learning menjadikan pendidikan lebih fleksibel dan aksesibel, terutama selama pandemi COVID-19, ketika pembelajaran jarak jauh menjadi norma baru [5]. Ditemukan bahwa media pembelajaran e-learning dapat memberikan kemudahan akses bagi siswa untuk mengikuti pelajaran kapan saja dan di mana saja, yang mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam proses belajarnya [6]. Selain itu, eksperimen dengan media berbasis animasi dan video juga menunjukkan hasil positif dalam membantu pemahaman materi yang kompleks [7].

Namun, tantangan dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi juga harus diatasi. Penting bagi pendidik untuk mendapatkan pelatihan yang memadai dalam penggunaan alat teknologi yang baru agar dapat memaksimalkan manfaatnya [8]. Pengetahuan digital yang cukup di kalangan guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan membantu siswa beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan format pembelajaran ini [9].

Secara keseluruhan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidik dan lembaga pendidikan perlu terus menggali dan menerapkan teknologi baru yang relevan, serta melakukan evaluasi



secara berkala untuk memastikan media yang diterapkan benar-benar efektif dan bermanfaat bagi siswa dalam mencapai tujuan belajar mereka [10]

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) berupa Workshop Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital secara optimal. Dengan adanya kegiatan ini, para pendidik diharapkan tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam merancang, mengembangkan, serta mengintegrasikan media tersebut ke dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan PkM ini dirancang dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis yang saling berkaitan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi akhir, sebagaimana diuraikan lebih lanjut berikut ini:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan identifikasi kebutuhan peserta melalui survei pendahuluan yang berfungsi untuk memetakan tingkat pemahaman guru terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil identifikasi ini kemudian dijadikan dasar untuk merancang kurikulum pelatihan yang lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan nyata peserta. Selanjutnya, disusun materi pelatihan yang mencakup beberapa komponen, antara lain pengenalan dasar mengenai konsep media pembelajaran berbasis teknologi, strategi pemanfaatan platform interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta penyusunan panduan teknis penggunaan aplikasi e-learning yang relevan dengan konteks sekolah. Tidak hanya itu, tim juga menyiapkan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat laptop, proyektor, serta jaringan internet yang stabil, sehingga kegiatan dapat berlangsung secara optimal tanpa hambatan teknis yang berarti.

b. Tahap Pelaksanaan

Workshop dilaksanakan dalam bentuk tatap muka dengan menggunakan pendekatan partisipatif yang menekankan pada keterlibatan aktif seluruh peserta. Pada bagian awal, peserta diberikan pemaparan materi mengenai prinsip-prinsip desain media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk pemahaman teoretis tentang pentingnya media digital dalam meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran. Setelah sesi pemaparan, peserta diarahkan untuk melakukan praktik langsung, yaitu merancang dan mengembangkan media digital menggunakan aplikasi interaktif yang populer, seperti Canva untuk desain visual, Kahoot untuk kuis interaktif, serta berbagai platform e-learning yang mendukung pembelajaran daring maupun luring. Selama praktik berlangsung, fasilitator memberikan bimbingan teknis dan pendampingan intensif guna memastikan peserta mampu memahami alur kerja pembuatan konten digital sekaligus mengintegrasikannya ke dalam perangkat pembelajaran formal, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan demikian, workshop ini tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga memberikan pengalaman nyata yang aplikatif bagi para pendidik.



c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana efektivitas kegiatan dapat dicapai sekaligus menilai dampak yang dirasakan oleh peserta. Evaluasi dilakukan melalui dua instrumen utama. Pertama, pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan pengetahuan serta keterampilan peserta sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan. Kedua, kuesioner kepuasan yang disebarkan kepada peserta guna memperoleh gambaran mengenai tingkat kepuasan mereka terhadap materi, metode, fasilitator, serta kelayakan sarana yang digunakan selama workshop. Hasil evaluasi memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kompetensi guru, khususnya dalam penggunaan media berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, tingkat kepuasan peserta terhadap keseluruhan rangkaian kegiatan juga berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa program ini telah berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan peserta sekaligus memberikan manfaat nyata bagi peningkatan profesionalisme guru.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Workshop yang berfokus pada implementasi media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak yang sangat positif serta menghasilkan berbagai pencapaian yang signifikan dalam konteks pengembangan pendidikan modern. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya sekadar menjadi tren, tetapi telah menjadi kebutuhan yang esensial untuk mendukung kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan tuntutan era digital. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan telah terbukti mampu memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Seperti yang dikemukakan oleh Siahaan, ketika TIK diterapkan secara sistematis dan terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran, dampaknya terhadap prestasi akademik siswa menjadi sangat signifikan dan positif [11]. Namun demikian, keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat dan sarana, melainkan juga pada kesiapan dan kompetensi guru sebagai pelaksana pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan serta pendampingan yang memadai bagi guru merupakan elemen kunci dalam memastikan tercapainya efektivitas pembelajaran berbasis teknologi yang diharapkan [12].

Selain memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, penggunaan media pembelajaran berbasis TIK juga berdampak besar pada motivasi dan tingkat keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Rohmah et al. menegaskan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi, meskipun pada tahap awal belum sepenuhnya optimal, tetap menunjukkan prospek yang sangat baik untuk dikembangkan lebih lanjut [11]. Di samping itu, hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif, seperti aplikasi edukasi digital dan platform berbasis teknologi, dapat meningkatkan perhatian siswa secara signifikan, yang pada gilirannya mempengaruhi peningkatan pemahaman materi dan prestasi akademik mereka [13]. Temuan ini selaras dengan penelitian Bariyah dan Imania yang menunjukkan bahwa penerapan



pembelajaran daring melalui platform seperti Moodle mampu menciptakan aktivitas belajar yang tinggi, mencerminkan adanya keterlibatan positif dan partisipasi aktif dari siswa [14].

Lebih jauh, hasil dari pelaksanaan workshop juga tercermin dalam meningkatnya profesionalisme guru dalam menguasai dan memanfaatkan teknologi pembelajaran. Studi yang dilakukan setelah pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, salah satunya penyusunan bank soal berbasis teknologi dengan menggunakan platform seperti Kahoot. Sebelum mendapatkan pelatihan, hanya sekitar 45% guru yang merasa percaya diri dan nyaman menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Namun, setelah mengikuti workshop, angka tersebut meningkat secara signifikan menjadi 65% [15]. Fakta ini menegaskan bahwa pelatihan intensif yang diberikan dalam workshop mampu mengubah pola pikir serta keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, yang pada akhirnya berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Tidak hanya memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki potensi besar dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Asmara et al. mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu merangsang kreativitas siswa secara signifikan melalui penyajian elemen visual yang menarik, interaktivitas tinggi, serta berbagai fitur inovatif dalam platform digital [16]. Selain itu, pemanfaatan teknologi terkini seperti augmented reality (AR) dalam media pembelajaran terbukti mampu menarik minat siswa secara mendalam sekaligus memberikan pengalaman belajar yang unik dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka terhadap materi pelajaran [17].

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi tetap dihadapkan pada sejumlah tantangan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu hambatan utama yang sering dialami guru adalah kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum yang sudah ada, serta keterbatasan kemampuan dalam menyesuaikan diri terhadap perubahan pola dan metode pembelajaran berbasis digital [7]. Situasi ini menekankan pentingnya keberlanjutan dalam pelaksanaan pelatihan, pendampingan, dan pemberian dukungan teknis bagi guru, sehingga mereka dapat terus meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri dalam mengimplementasikan teknologi secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara keseluruhan, hasil dan dampak dari pelaksanaan workshop ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membawa manfaat besar dalam meningkatkan kualitas hasil belajar serta memotivasi siswa, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan profesionalisme guru. Dengan adanya pelatihan yang tepat, pendampingan berkelanjutan, serta dukungan yang memadai, berbagai tantangan yang ada dapat diminimalisasi, sehingga pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan dapat dimaksimalkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21.



IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan workshop mengenai implementasi media pembelajaran berbasis teknologi telah menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi secara optimal dan efektif di dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan tersebut tercermin dari adanya peningkatan kemampuan guru dalam memahami secara mendalam konsep-konsep yang berkaitan dengan media digital, baik dari segi teori maupun penerapannya dalam pembelajaran. Selain itu, para peserta juga mengalami perkembangan yang nyata dalam keterampilan praktis, yaitu kemampuan merancang, mengembangkan, dan menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat kreatif tetapi juga aplikatif, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Program workshop ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis semata, tetapi juga berperan penting dalam membangun kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan keterampilan mereka dalam memanfaatkan berbagai platform e-learning, aplikasi interaktif, dan perangkat digital pendukung pembelajaran yang selama ini mungkin kurang dimanfaatkan secara maksimal. Dengan dukungan pelatihan ini, guru mampu mengadaptasi diri terhadap perkembangan teknologi pendidikan yang terus mengalami transformasi seiring dengan era digital.

Diperlukan adanya program pelatihan berkelanjutan yang dirancang secara sistematis agar para guru memiliki kesempatan untuk senantiasa memperbarui, mengembangkan, serta menyesuaikan keterampilan pedagogis maupun teknologis mereka sesuai dengan dinamika perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat. Dengan adanya pelatihan ini, guru tidak hanya mampu mengikuti tren inovasi terbaru, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan. Institusi pendidikan diharapkan menyediakan bentuk pendampingan teknis yang bersifat praktis, intensif, dan aplikatif bagi para guru dalam mengintegrasikan media teknologi ke dalam kurikulum pembelajaran. Pendampingan ini dapat berupa bimbingan langsung, workshop, maupun klinik teknologi pendidikan, sehingga guru dapat memahami cara penggunaan teknologi secara tepat, efektif, serta mampu mengadaptasikannya dengan kebutuhan peserta didik yang beragam.

Sekolah perlu memperhatikan pentingnya penyediaan sarana dan prasarana pendukung yang memadai, khususnya jaringan internet yang stabil, perangkat teknologi modern, serta sistem manajemen pembelajaran berbasis digital. Fasilitas tersebut berfungsi sebagai fondasi utama dalam mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi agar berlangsung secara optimal, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan mutu hasil belajar siswa. Penting untuk membentuk dan memperkuat komunitas guru berbasis teknologi yang berfungsi sebagai wadah kolaborasi, berbagi pengalaman, serta pertukaran pengetahuan mengenai praktik baik dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Melalui komunitas ini, guru dapat saling memberikan dukungan, mendiskusikan berbagai tantangan, menemukan solusi inovatif, serta menciptakan budaya belajar yang dinamis dan adaptif terhadap perubahan di era digital.



V. REFERENSI

- [1] Y. Darmayunata, F. A. Syam, and L. L. V FC, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi E-Learning Berbasis Web Di SMP Negeri 10 Pekanbaru," *J-Coscis J. Comput. Sci. Community Serv.*, vol. 1, no. 2, pp. 143–148, 2021, doi: 10.31849/jcscis.v1i2.7252.
- [2] L. A. Tanjung and S. K. H. Sebayang, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Tiktok," *All Fields Sci. J. Liaison Acad. Society*, vol. 3, no. 4, pp. 129–140, 2023, doi: 10.58939/afosj-las.v3i4.697.
- [3] N. Nurmadiyah, "Media Pendidikan," *Al-Afkar Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 1, 2016, doi: 10.28944/afkar.v5i1.109.
- [4] S. Oktavera, A. Saiful, and T. Mawaddah, "Pendidikan Dan Relevansinya Terhadap Ict," *Tarbawi J. Pemikir. Dan Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 13–22, 2023, doi: 10.51476/tarbawi.v6i1.450.
- [5] K. J. Tute and L. Suryani, "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Flores," *Aksioma J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 10, no. 4, p. 2835, 2021, doi: 10.24127/ajpm.v10i4.4354.
- [6] A. Nojeng, A. P. Abshari, D. R. Sirenden, M. R. Alsadhani, and M. Fardhan, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Yang Telah Diterapkan Di Universitas Negeri Makassar," *J. Pendidik. Ter.*, pp. 69–77, 2023, doi: 10.61255/jupiter.v1i1.6.
- [7] S. Cacik, I. S. R. Widiyanti, and T. S. H. Wulandari, "Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SDN 3 Woro Rembang," *Jpkmbi*, vol. 1, no. 1, pp. 17–26, 2023, doi: 10.61674/jpkmbi.v1i1.85.
- [8] E. R. Surjaningrum, B. B. H. Yudanagara, I. W. Widayat, A. A. Putri, and N. S. N. Annisa, "Peningkatan Kapasitas Guru Dalam Literasi Digital Melalui Edukasi Keterampilan Digital Dan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Pembelajaran," *J. Kreat. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 9, pp. 4055–4063, 2024, doi: 10.33024/jkpm.v7i9.16151.
- [9] D. E. Subroto, Supriandi, R. Wirawan, and A. Y. Rukmana, "Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia," *J. Pendidik. West Sci.*, vol. 1, no. 07, pp. 473–480, 2023, doi: 10.58812/jpdws.v1i07.542.
- [10] O. Somantri, D. Apriliani, A. W. Muhamad, and M. Nishom, "Pembangunan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Di SMA NU Ma'Arif Jatinegara Tegal," *Caradde J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 189–194, 2019, doi: 10.31960/caradde.v1i2.78.
- [11] O. T. Rohmah, J. Julia, and A. A. Syahid, "Partisipasi Peserta Didik SD Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Blended Learning," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 1, p. 208, 2023, doi: 10.35931/am.v7i1.1818.
- [12] S. Siahaan, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran: Peluang, Tantangan, Dan Harapan," *J. Teknodik*, pp. 321–332, 2015, doi: 10.32550/teknodik.v19i3.173.
- [13] S. H. Bariyah and K. A. N. Imania, "Implementasi Blended Learning Berbasis Moodle Pada Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi," *J. Petik*, vol. 4, no. 2, pp. 106–113, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v4i2.10.
- [14] N. Indah and K. Kasman, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android



- Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia,” *Akademika*, vol. 10, no. 01, pp. 1–12, 2021, doi: 10.34005/akademika.v10i01.1311.
- [15] B. D. A. Prayanti, L. Hartati, N. Tou, and P. M. Endraswari, “Peningkatan Profesionalisme Guru Dalam Menggunakan Teknologi Pada Penyusunan Bank Soal Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Ypn Belinyu,” *J. Abdi Insa.*, vol. 10, no. 3, pp. 1271–1282, 2023, doi: 10.29303/abdiinsani.v10i3.1019.
- [16] A. Asmara, L. Judijanto, I. P. A. D. Hita, and K. Saddhono, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh Terhadap Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini?,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 7253–7261, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5728.
- [17] D. Tresnawati and I. M. Albani, “Pengenalan Komponen Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *J. Algoritm.*, vol. 17, no. 2, pp. 457–552, 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.17-2.547.

