



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2672 - 2678

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar

Lovandri Dwanda Putra^{1✉}, Dwiki Arista Fitriyani², Siti Fatimah³, Diah Sinta Sri Berlianti⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id¹, 2200005045@webmail.uad.ac.id², 2200005079@webmail.uad.ac.id³, 2200005083@webmail.uad.ac.id⁴

Abstrak

Teknologi media digital adalah teknologi yang memprioritaskan komputer atau memanfaatkan energi manusia dalam menggunakan yang menawarkan keuntungan seperti pemahaman materi yang lebih baik, motivasi belajar dan partisipasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi media digital dalam pembelajaran siswa secara kontekstual dan audio visual di SD Muhammadiyah Karangkajen 2. Penelitian ini melalui model kualitatif deskriptif, para peneliti mencoba untuk dapatkan efek pembelajaran siswa secara kontekstual dan audio visual. Variabel yang diteliti adalah model pembelajaran, hasil belajar media digital, pengaruh media digital dan motivasi belajar. Hasil pembahasan penelitian ini di SD Muhammadiyah Karangkajen 2 pada kelas 3 menghasilkan bagaimana pengaruh media digital dalam pembelajaran siswa secara kontekstual maupun audio visual. Adapun hasil yang diperoleh yaitu media digital memang sangat berpengaruh dalam pembelajaran siswa baik itu pembelajaran secara kontekstual maupun audio visual. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, menurut guru dengan adanya media digital sangat berpengaruh dalam pembelajaran siswa saat di kelas. Media digital pembelajaran siswa secara kontekstual dan audio maupun visual dibuat atau dikemas oleh guru secara menarik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan media digital kontekstual dan audio visual dalam proses belajar mengajar memberikan manfaat seperti peningkatan pemahaman, keterlibatan siswa, motivasi belajar dan pengembangan keterampilan multimedia.

Kata Kunci: Teknologi, media digital, pembelajaran, kontekstual, audio visual.

Abstract

Digital media technology is technology that prioritizes computers or harnesses human energy in using which offers advantages such as better understanding of material, learning motivation and student participation. The purpose of this study was to determine the effect of the use of digital media technology on student learning contextually and audio-visually at Muhammadiyah Elementary School Karangkajen 2. This study used a descriptive qualitative model, the researchers tried to get the effect of student learning contextually and audio-visually. The variables studied were learning models, digital media learning outcomes, the influence of digital media and learning motivation. The results of the discussion of this research at SD Muhammadiyah Karangkajen 2 in grade 3 produce how digital media influences student learning contextually and audio-visually. The results obtained are that digital media is indeed very influential in student learning, both contextual and audio-visual learning. From the results of the interviews that have been conducted, according to the teacher, the existence of digital media is very influential in student learning while in class. Digital media for student learning contextually and audio and visually is made or packaged by the teacher in an interesting and interactive way for students. The use of contextual digital media and audio-visual in the teaching and learning process provides benefits such as increased understanding, student involvement, learning motivation and development of multimedia skills.

Keywords: Technology, digital media, learning, contextual, audio-visual.

Copyright (c) 2023 Lovandri Dwanda Putra, Dwiki Arista Fitriyani, Siti Fatimah, Diah Sinta Sri Berlianti

✉Corresponding author :

Email : lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5291>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 ditandai segala proses tidak lagi bergantung pada massa (jumlah orang), tetapi digantikan oleh sistem robot. Sistem robotik dapat bekerja dengan lebih cepat dan efisien daripada yang dilakukan oleh manusia (Risdianto & Cs, n.d 2019). Revolusi industri diartikan sebagai kemajuan teknologi yang signifikan ditandai dengan perubahan dari segi budaya dan sosial ekonomi. Revolusi Industri 4.0 adalah zaman dimana semua menggunakan internet atau sistem siber. Perubahan tersebut terjadi dari sistem manual ke sistem yang canggih. Hal ini seiring dengan kebutuhan teknologi yang semakin maju yang membuat mengikuti perkembangan zaman (Syamsuar & Reflianto, n.d.).

Teknologi digital adalah teknologi fakta yang memprioritaskan komputer atau digital dalam pelaksanaan energi manusia. Namun, ada kecenderungan menuju sistem operasi yang sepenuhnya otomatis, matang, dan memiliki sistem atau format terkomputerisasi. Teknologi digital akan terus maju seiring dengan kemajuan zaman yang terjadi. Kedepannya, kemajuan teknologi ini akan ditandai oleh tiga faktor yaitu transformasi media digital, keadaan jaringan dan struktur media digital. Konvergensi jaringan mengacu pada efektivitas telepon, video, telekomunikasi, dan jaringan komunikasi lainnya untuk rumah dan bisnis (Danuri et al., n.d.). Dalam memanfaatkan teknologi media digital harus mematuhi aturan dalam penggunaannya dan tidak menyalahgunakan teknologi media digital ke hal negatif. Aturan tersebut tercantum dalam Undang-Undang ITE di negara Indonesia sehingga jika ada yang menyalahgunakan dan mencuri data maka dapat di hukum sesuai dengan pasal yang berlaku untuk itu perlunya menjaga dan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin. Sebagai salah satu peraturan pelaksanaan yang ditetapkan dalam UU ITE, PP No. 82/2012 memberikan tanggung jawab kepada pengelola sistem elektronik untuk menjaga keutuhan data pribadi dan memerlukan persetujuan dari pemilik data untuk setiap pengumpulan, penggunaan, eksploitasi, dan pengungkapan data pribadi (Yuniarti, 2019).

Penting untuk diingat bahwa meskipun teknologi media digital menawarkan banyak manfaat, teknologi ini juga memiliki beberapa tantangan. Tantangan bagi guru adalah memperkuat karakter moral siswa agar tidak terjebak dalam pesatnya laju teknologi (Syamsuar & Reflianto, n.d.). Saat menggabungkan teknologi media digital ke dalam pembelajaran, penting bagi guru untuk mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta menyelaraskan penggunaan teknologi dengan tujuan pembelajaran yang jelas dan efektif. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi media digital dapat menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan pembelajaran dan membantu mempersiapkan siswa untuk dunia teknologi yang semakin terhubung.

Teknologi media digital sangat penting dalam dunia pendidikan dan digunakan untuk zaman sekarang. Dalam pembelajaran, sering ditemukan penggunaan perkembangan teknologi di sistem pendidikan, perpaduan alat teknologi dalam sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan guru dan dosen (Marryono Jamun, 2018). Penggunaan teknologi media digital dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif. Hal ini di sebabkan banyaknya pembaruan teknologi yang bisa mendukung proses pembelajaran berlangsung sehingga guru juga dituntut untuk menggunakan dan memanfaatkan dengan baik. Banyak ditemukan penelitian yang membahas tentang kemajuan teknologi yang berdampak positif terhadap pembelajaran (Permansah & Murwaningsih, 2018). Di zaman sekarang, siswa akan senang dengan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang bisa diterima dengan siswa maka guru dituntut menciptakan pembelajaran kreatif dan pembelajaran inovatif. Pembelajaran kreatif adalah proses pembelajaran dimana guru harus mampu memotivasi siswa dan mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran, termasuk metode dan strategi yang berbeda setiap pembelajaran. Pembelajaran kreatif menekankan guru agar dapat mendorong peserta didik agar kreatif, baik dalam berpikir maupun dalam bertindak. Berpikir kreatif adalah kemampuan imajinatif namun rasional. Berpikir kritis adalah tentang menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru atau

memperbaiki sesuatu yang sebelumnya kurang tepat (Pentury, 2017). Guru kreatif dapat menggunakan segala cara untuk membuat interaksi belajar mengajar menjadi menarik dan melibatkan siswa dalam belajar (Oktiani, 2017). Pembelajaran inovatif didasarkan pada proses pembelajaran yang objektif, atau mengubah pemahaman siswa terhadap materi. Pembelajaran inovatif mengembangkan keahlian siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah saat belajar (Nurdyansyah et al., 2015). Dengan memanfaatkan teknologi media digital sehingga siswa dapat memfokuskan apa yang dijelaskan oleh guru.

Seorang guru untuk menciptakan pembelajaran kreatif dan pembelajaran inovatif untuk peserta didik dapat menggunakan media seperti pembelajaran kontekstual dan audio visual. Media pembelajaran merupakan penyampaian informasi (materi pembelajaran) untuk menarik perhatian, minat, dan pola pikir siswa mencapai tujuan pembelajaran (SMP Negeri & Al Yusra, 2019). Pembelajaran kontekstual mempermudah guru menggabungkan pembelajaran dengan siswa dan untuk memotivasi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuannya sendiri yang efektif seperti bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, penilaian sebenarnya (Kadir, 2013). Media yang mengadung perpaduan antara audio dan gambar merupakan salah satu pengertian dari media audio visual. Media audio visual juga didefinisikan sebagai alat dengan unsur visual dan audio. (Rahman, 2021). Media audio visual memiliki keistimewaan dari yang lain karena memiliki beberapa jenis media, diantaranya media visual dan media audio (Hidayah & Hermansyah, 2016). Tentunya penggunaan media tersebut lebih kompleks dan maksimal untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, presentasi materi kepada siswa. Media tersebut juga dapat menggantikan peran dan tanggung jawab guru. Guru bukan hanya memiliki peran dalam menyampaikan materi. Tetapi tugas guru juga menjadi fasilitator pembelajaran, yaitu sebagai fasilitator pembelajaran, memfasilitasi belajar siswa dengan media digital. Contoh media audio visual termasuk video pembelajaran atau tayangan pendidikan, dan program suara (Fitria, n.d.). Dalam proses belajar mengajar penggunaan media digital dapat membantu siswa meraih hasil pembelajaran yang diharapkan secara maksimal. Penggunaan media audio visual juga memberikan kesan belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Saat mengembangkan lingkungan belajar digital, siswa menguasai materi dengan baik dan akan meningkatkan motivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar dapat meningkat (Wirawan et al., 2017).

Pembelajaran kontekstual dan audio visual lebih banyak menarik perhatian sehingga siswa lebih memilih melihat pembelajaran dari pada main sendiri atau mengajak teman bercanda. Hal ini akan menimbulkan siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan nyaman yang membuat siswa dapat paham dengan membelajarkan saat guru menjelaskan karena secara tidak langsung siswa akan fokus kepada materi yang berikan guru sehingga akan mengingat apa yang dijelaskan. Penggunaan lingkungan belajar yang tepat diperlukan untuk membuat siswa keterlibatan dalam pembelajaran, memiliki antusiasme untuk belajar, dan keterampilan kognitif (Isnaini et al., 2023)

METODE

Jenis penelitian yang digunakan untuk peneliti adalah penelitian kualitatif deskriptif. Melalui model kualitatif deskriptif, peneliti mencoba untuk dapatkan pengaruh dari pembelajaran siswa secara kontekstual dan audio visual. Peneliti ini berdasarkan pengaruh siswa dalam pembelajaran yang meningkatkan semangat untuk mengikuti pembelajaran, fokus melihat dan mendengarkan materi, dan paham dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan dan keinginan siswa dalam belajar. Hal yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran adalah motivasi dan belajar (Wirawan et al., 2017). Lokasi yang digunakan untuk tempat penelitiandi SD Muhammadiyah Karangjajen 2 yang beralamat di Jl Menukan No.2, Brontokusuman, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Data primer diperoleh dari kepala sekolah, guru

SD Muhammadiyah Karangajen 2, selaku pihak yang mengerti dan memahami terkait dengan topik permasalahan. Narasumber dalam penelitian ini adalah guru kelas 3 di SD Muhammadiyah Karangajen 2. Pembelajaran dengan menggunakan media digital yang akan diukur adalah nilai yang diperoleh dari jawaban siswa melalui penggunaan, pemahaman, dan pengaruh teknologi media digital dalam pembelajaran. Pada akhir pembelajaran, siswa diharapkan mendapatkan yang terbaik dalam hasil pembelajaran, dan diharapkan juga motivasi untuk belajar siswa akan bertambah. Sikap yakin pada diri sendiri adalah kemampuan dan kekuatan untuk belajar dan berprestasi memungkinkan mereka untuk berkembang secara positif (N.N. et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan penelitian ini di SD Muhammadiyah Karangajen 2 pada kelas 3 menghasilkan bagaimana pengaruh media digital dalam pembelajaran siswa secara kontekstual maupun audio visual. Adapun hasil yang diperoleh yaitu media digital memang sangat berpengaruh dalam pembelajaran siswa baik itu pembelajaran secara kontekstual maupun audio visual. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, menurut guru dengan adanya media digital sangat berpengaruh dalam pembelajaran siswa saat di kelas. Dengan media digital pembelajaran siswa secara kontekstual dan audio maupun visual dibuat atau dikemas oleh guru secara menarik dan interaktif bagi siswa.

Guru SD Muhammadiyah Karangajen 2 pada kelas 3 menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan membuat materi menarik dan bagus agar siswa memperhatikan atau fokus pada materi yang dijelaskan. Hal ini dilakukan untuk menghilangkan rasa bosan dengan pembelajaran secara manual. Penerapan media digital dalam pembelajaran siswa di SD Muhammadiyah Karangajen 2 pada kelas 3 yaitu seorang guru yang menampilkan materi yang mengabungkan antara video animasi dengan disi suara yang menceritakan contoh kegiatan di lingkungan sekitar. Video pembelajaran dapat membuat hasil belajar siswa meningkat terkait materi yang disampaikan. Salah satu cara menyajikan video pembelajaran yang menarik adalah melalui animasi (Kuncoro & Hidayati, 2021). Video animasi adalah media yang menarik perhatian yang menyatukan media audio dan visual, sehingga siswa dapat mempresentasikan objek dengan jelas, yang membantu mereka memahami masalah sulit (Apriansyah, 2020). Di mana dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, guru sudah menggunakan teknologi media dalam pembelajaran secara kontekstual dan audio visual yang diterapkan.

Proses pembelajaran dengan menampilkan video animasi siswa langsung fokus untuk melihatnya. Namun ada juga siswa yang masih asik main sendiri atau tidur. Hal ini juga setiap memiliki gaya belajar sendiri untuk memahami materi sehingga seorang guru tidak dapat memaksanya. Untuk mencapai pembelajaran maka guru juga memberi tugas untuk mengamati materi tersebut atau mengisi soal essay yang berkaitan dengan video animasi atau mencatat apa yang diceritakan pada video animasi tersebut.

Media pembelajaran berupa media audiovisual kontekstual dapat memfasilitasi atau mendukung pengajaran materi oleh guru dan memungkinkan siswa untuk lebih memahami, mengingat dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Media yang dapat memotivasi siswa untuk memberikan jawaban, serta mendorong mereka untuk mengerjakan latihan dengan benar adalah media yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran (Arwudarachman et al., 2015). Sehingga terdapat manfaat utama yang didapatkan dari pembelajaran secara kontekstual dan audio visual. Manfaat pembelajaran secara kontekstual pada siswa yaitu 1) Meningkatkan pemahaman, yaitu dengan memberikan contoh pembelajaran yang dapat membantu siswa secara relevansinya dalam kehidupan sehari-hari dan memahami materinya. 2) Peningkatan keteliban, Konteks yang relevan membantu siswa melihat bagaimana materi memengaruhi dunia nyata, membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. 3) Penerapan pengetahuan, Pembelajaran berbasis konteks

mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka pada situasi kehidupan nyata. Ini membantu memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. 4) Memotivasi pembelajaran: Konteks yang menarik dan bermakna dapat memotivasi pembelajaran, karena siswa menemukan nilai dan manfaat dalam memahami konten. 5) Pengembangan Keterampilan Sehari-hari: Pembelajaran berbasis konteks membantu siswa mengembangkan keterampilan yang berhubungan dengan kehidupan seperti komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja tim.

Manfaat pembelajaran secara audio visual pada siswa yaitu 1) Membuat pelajaran lebih menyenangkan yaitu dengan materi yang disajikan dalam format audio visual seringkali lebih menarik dan menyenangkan daripada metode pembelajaran tradisional. Hal ini membuat siswa tertarik dan membuat belajar lebih menyenangkan. 2) Meningkatkan pemahaman dengan menggunakan elemen audio visual seperti video, gambar, dan animasi dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak, menghasilkan pemahaman yang lebih baik bagi siswa. 3) Memori yang dapat meningkatkan siswa cenderung menyimpan informasi audio visual lebih baik daripada teks biasa karena berbagi penglihatan dan pendengaran meningkatkan memori. 4) Dapat meningkatkan cara belajar siswa yang berbeda, dengan beberapa metode belajar audio visual yang lebih baik daripada yang lain. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih terfokus bagi siswa dengan gaya belajar yang berbeda. 5) Dapat mengembangkan keterampilan multimedia yang dalam dunia yang semakin dikuasai oleh teknologi dan multimedia, pembelajaran audio visual dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan teknologi dan memahami berbagai jenis media. 6) Nilai dan kemajuan dalam proses pembelajaran dapat dipantau oleh guru. 7) Merangsang berbagai indra membantu siswa meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

Penggunaan teknologi media digital untuk pembelajaran memerlukan perencanaan dan pengelolaan yang tepat. Guru harus memastikan bahwa penggunaan teknologi selaras dengan tujuan pembelajaran, mendukung interaksi sosial, dan memastikan akses yang sama untuk semua siswa. Guru harus memberikan bimbingan dan dukungan pada siswa terkait penggunaan dan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab. Peran guru sangat penting dalam membimbing siswa dalam menggunakan teknologi digital dan harus dijadikan alat yang ampuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Mambu et al., 2023). Dengan memadukan pembelajaran kontekstual dengan pembelajaran audio visual, guru dapat membangun situasi belajar yang efektif, menarik, dan mendukung perkembangan siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Pendidikan revolusi industri 4.0 mengalami perubahan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi media digital. Teknologi ini membuat pembelajaran lebih menarik dan kreatif, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif. Penggunaan media digital kontekstual dan audio visual dalam proses belajar mengajar memberikan manfaat seperti peningkatan pemahaman, keterlibatan siswa, motivasi belajar dan pengembangan keterampilan multimedia. Penggunaan teknologi ini harus masuk akal dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran yang tercermin dari ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran dan pencapaian nilai ketuntasan minimal siswa (Ismail, 2018) serta memberikan dukungan dan bimbingan kepada siswa. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi media digital dapat menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan pembelajaran siswa di era teknologi yang semakin canggih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami tujukan kepada Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Karangjajen 2 Bapak Tri Nugroho, S.Pd., yang telah mengizinkan untuk melakukan observasi di sekolah. Terima kasih kepada guru

2677 Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar – Lovandri Dwanda Putra, Dwiki Arista Fitriyani, Siti Fatimah, Diah Sinta Sri Berlianti
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5291>

kelas 3 SD Muhammadiyah Karangrajan 2 yaitu Ibu Dewi Endrasti, S.Pd., yang telah bersedia membantu dalam proses mendapatkan hasil penelitian dengan wawancara. Terimakasih kepada dosen pembimbing yaitu Bapak Lovandri Dwanda Putra, M.Pd. Terimakasih kepada asisten dosen yaitu Eti Sentia, S.Pd yang sudah membimbing kami, serta terimakasih kepada teman-teman yang sudah membantu proses penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini dapat membuka jalan untuk penelitian yang lebih mendalam dan lebih berguna bagi pembaca dan masyarakat ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI Danizar Arwudarachman Wayan Setiadarma Marsudi Abstrak. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 03 Nomor 0, 237–243.
- Fitria, A. (n.d.). *Ayu Fitria : Penggunaan Media Audio Visual Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan antara motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas v madrasah ibtidaiyah negeri 2 bandar lampung tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21.
- Ismail, R. (2018). Perbandingan keefektifan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah ditinjau dari ketercapaian tujuan pembelajaran. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 181–188. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i2.23595>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Kuncoro, I. A., & Hidayati, Y. M. (2021). Learning Videos Increase Students' Cognitive Learning Outcomes on Animal Life Cycle Materials. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 299–306.
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Nugroho, W., Leuwol, N. V, Muh, A., & Saputra, A. (n.d.). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal on Education*, 06(01), 2689–2698.
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- N.N., G.N., Asih, D., N.L., G.A., Setini, M., & Rekarti, E. (2020). The Business Performance of Culinary Sector: A Study of SMEs Sector in Bali. *International Journal of Economics and Business Administration*, VIII(Issue 4), 184–196. <https://doi.org/10.35808/ijeba/578>
- Nurdyansyah, M., Pd, A., & Widodo, M. M. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran Nizamial Learning Center 2015 ii*. www.nizamiacenter.com
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. In *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 4).
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP)*. www.snpap.fkip.uns.ac.id

- 2678 *Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar – Lovandri Dwanda Putra, Dwiki Arista Fitriyani, Siti Fatimah, Diah Sinta Sri Berlianti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5291>
- Rahman, R. H. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 46–54.
<https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.831>
- Risdianto, E., & Cs, M. (n.d.). *Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*.
- SMP Negeri, E., & Al Yusra, R. (2019). *Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI*.
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/murabby>
- Syamsuar, & Reflianto. (n.d.). *Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Wirawan, A. W., Indrawati, C. D. S., & Rahmanto, A. N. (2017). Pengembangan media pembelajaran kearsipan digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(1), 78. <https://doi.org/10.21831/jpv.v7i1.12879>
- Yuniarti, S. (2019). Perlindungan Hukum Data Pribadi di Indonesia. *Business Economic, Communication, and Social Sciences*, 1(1), 147–154.