

Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak 5-6 Tahun di RA As-Sunnah Parigi

Nita Laelatul Rohmah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al-farabi Pangandaran ;nitalaelatul20@gmail.com

Abstract:

Excellent :
Journal Of Islamic Studies

Vol 2 No 2, November 2025

Hal : 350-360

Received: 16 Agustus 2025
Accepted: 17 Agustus 2025
Published: 30 November 2025

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2024 by the authors.
Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

a positive impact, and support from parents greatly influences children's development.

Keywords: Teacher strategies, learning media, interest in learning.

Abstrak :

Guru bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa guru RA As-Sunnah di Parigi melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi proyektor. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui strategi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. 2) Untuk mengetahui kendala dan upaya guru dalam menggunakan proyektor sebagai media pembelajaran di RA As-Sunnah. 3) Untuk mengetahui minat belajar anak 5-6 Tahun di RA As-Sunnah. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif dengan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan

teknik analisis data dengan mereduksi data, menyajikan data dan verifikasi data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: Strategi yang dilakukan oleh guru RA As-Sunnah yakni dengan memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan, minat dan tahapan perkembangan anak, dan pembelajaran yang interaktif sehingga memperkuat pemahaman, perkembangan sosial, emosional anak. Kendala yang dialami oleh guru yakni dengan kurangnya pelatihan bagi mereka dengan keterbatasan sarana dan ketika sinyal internet kurang baik. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yakni dengan menyesuaikan penggunaan proyektor dengan karakteristik anak dengan memodifikasi konten yang ada sesuai dengan kebutuhan anak. 3) Minat belajar anak berhasil ditingkatkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi proyektor yang memberikan dampak positif, dan dukungan dari orang tua sangat memperngaruhi perkembangan anak.

Kata kunci: Strategi guru, Media Pembelajaran, Minat Belajar. .

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memiliki pengaruh yang besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai penggerak utama yang memiliki tanggung jawab penting dalam mengarahkan dan mengawasi penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Implementasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya memperluas akses dan meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menambah efisiensi proses belajar yang dapat menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan interaktif bagi para siswa.

Minat belajar siswa menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator dituntut untuk menciptakan strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media teknologi. Hal ini juga berlaku bagi Guru RA As-Sunnah Parigi, dimana mereka diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa di tengah meningkatnya penggunaan teknologi di kalangan anak usia dini. Meskipun teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, penting juga untuk tetap waspada terhadap kemungkinan penyalahgunaan teknologi pada anak, sehingga dibutuhkan pendekatan yang tepat dalam penggunaannya.

Melalui penelitian ini, Guru RA As-Sunnah di Parigi bertekad untuk menggali potensi penggunaan teknologi sebagai alat edukasi yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, khususnya proyektor, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih tepat sasaran dan menyenangkan, sehingga bisa menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran, yang mencakup berbagai alat fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, dipilih dengan cermat untuk memastikan bahwa

materi dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan mampu memikat perhatian siswa.

Dalam konteks ini, peran guru tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang memaksimalkan penggunaan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di RA As-Sunnah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi proyektor. Dengan strategi yang terencana, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, memungkinkan guru untuk menyajikan materi melalui video, animasi, atau presentasi yang dapat mendukung diskusi dan tanya jawab antara guru dan siswa.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran, di mana semakin baik dan menarik media yang digunakan, semakin mudah tujuan pembelajaran dapat dicapai. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan era digital, serta memberikan wawasan bagi lembaga pendidikan lainnya dalam mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak 5-6 Tahun di RA As-Sunnah Parigi".

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dikemukakan oleh Sugiyono, menurut beliau penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang naturalistik karena penelitian ini dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Artinya penelitian ini memasuki situasi sosial tertentu, yang dapat berupa Lembaga tertentu, melakukan observasi dan wawancara kepada orang-orang yang dipandang tahu tentang situasi sosial tersebut (Sugiyono, 2023).

Dalam penelitian kualitatif agar penelitian dapat betul-betul berkualitas, data yang dikumpulkan harus lengkap, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya (hasil wawancara, rekaman video, dan lain-lain). Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis (catatan, notulen rapat, dan lain-lain)

Hal ini juga disampaikan menurut Sugiyono bahwa metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang nampak. Oleh karena itu pada penelitian kualitatif tidak menekan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada pemahaman makna (Sugiyono, 2015).

3. Hasil dan Pembahasan

Strategi merupakan sebuah cara atau sebuah metode, sedangkan secara umum strategi memiliki pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Namun jika di hubungkan dengan kegiatan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru murid dalam perwujudan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Rahman., Rama, 2020).

Strategi pembelajaran adalah pemilihan sejumlah latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau diperoleh (Surianti, 2019). strategi pembelajaran, ini mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri, mencari informasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Islam menekankan pentingnya etika dalam penggunaan teknologi. Dalam QS. Al-Isra'(15): 36.

Artinya: *Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kau ketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya.* (QS. Al-Isra'(15): 36).

Ayat ini mengingatkan kita untuk tidak mengikuti atau terlibat dalam sesuatu yang tidak kita pahami. Dalam konteks teknologi, ini berarti kita harus memahami cara kerja, dampak, dan implikasi dari teknologi yang kita gunakan. Misalnya, sebelum menggunakan media sosial, kita perlu memahami bagaimana data kita digunakan dan potensi dampak negatifnya. sehingga memerlukan strategi dalam penggunaanya.

Nahdlatul Ulama (NU) menekankan bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus berlandaskan nilai-nilai moderat, pengembangan karakter, dan integrasi nilai-nilai spiritual, sosial, serta budaya lokal. Guru di lingkungan NU diharapkan tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman dan kebangsaan, serta menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan zaman, termasuk pemanfaatan teknologi. NU menekankan pentingnya pendekatan bermain dalam pembelajaran AUD. Teknologi digunakan sebagai media pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tetap memperhatikan perkembangan karakter anak.

Penggunaan teknologi yang efektif dalam pendidikan telah mengubah aspek pendidikan dan menciptakan lebih banyak peluang pendidikan. Para guru belajar tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas dan kemudian siswa mungkin lebih tertarik belajar dengan teknologi (Muna., Hadisi, 2015). Oleh karena itu seorang guru sebagai penggerak pendidikan diharuskan memiliki kompetensi untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sehingga guru lebih efektif dan maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah (Hapudin, 2021).

Guru harus mampu menciptakan suasana belajar tidak membosankan. Untuk itu perlu banyak inovasi dalam metode pengajaran agar anak menjadi aktif mengikuti pembelajaran sehingga anak dapat berinteraksi, bertanya dan mengemukakan pendapat yang diajarkan seperti yang dijelaskan oleh guru (Zaini., H, 2019).

Teknologi dalam pendidikan mencakup penggunaan alat teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat lunak untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan hasil pendidikan (Doering., Robley, 2014).

Penggunaan teknologi pendidikan secara nyata mampu membantu siswa dalam aktivitas proses belajar mengajar kelas, terutama dalam peningkatan prestasi belajar siswa (Muhamajir., Affandi, 2014).

Media berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa) (Zainal, 2013). Kata media berasal dari bahasa latin Medius yang secara harfiah berarti “Tengah”, “Perantara” atau “Pengantar”. Dalam bahasa Arab Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2019).

Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Teni., Nurrita, 2018).

Media pembelajaran memiliki fungsi agar dapat menjadi akomodasi bagi peserta didik yang memiliki kelemahan serta terlambat dalam menerima serta memahami apa isi dari suatu pelajaran yang telah disajikan dalam suatu teks atau yang disajikan secara verbal (Syamsussabri, 2019).

Manfaat penggunaan media pembelajaran adalah media dapat menumbuhkan minat belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari (Teni., Nurrita, 2018).

Minat adalah landasan penting yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara suka rela. Belajar adalah proses, bukan tujuan atau hasil. Siswa harus mengalami belajar yang lebih luas. Menurut Depdiknas dikutip oleh Andi Achru P. Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan”, sedangkan berminat dapat diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan) (Andi, 2019).

Minat belajar menurut Selvy Desiana dan Saefur Rohmat yang dikutip oleh Devi Arisanti dan Mhd. Subhan menyatakan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk merasakan senang dalam melakukan sesuatu yang disukainya (Devi, 2018).

Senada dengan pendapat Ricky Darmawan yang telah dikutip oleh Distira Aminatu Fadlina, Abdul Manan dan Salman Zahidi menyatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa adanya paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku (Distira, 2020).

3.1. Strategi Guru Dalam Menggunakan Media Teknologi Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan proyektor di RA As-Sunnah sejak tahun 2025 telah menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Proyektor digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk gambar, video, dan animasi yang menarik, sehingga membantu anak-anak lebih memahami konsep dengan lebih baik. Beberapa strategi yang digunakan oleh guru RA As-Sunnah meliputi:

- a. Pemilihan materi yang sesuai

Pemilihan materi pembelajaran untuk anak usia dini merupakan aspek krusial dalam proses pendidikan. Pada tahap ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang sangat penting, di mana mereka mulai membangun fondasi untuk pembelajaran di masa depan. Oleh karena itu, materi yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik perkembangan anak. Para pengajar memilih konten yang berkaitan erat dengan topik pembelajaran serta sesuai dengan ketertarikan anak-anak. Konten yang disajikan harus mengandung nilai-nilai moral dan keterampilan sosial, materi yang disajikan mengajarkan tentang hal positif dengan bekerja sama dan menghargai perbedaan dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan orang lain. Materi yang tepat tidak hanya akan meningkatkan minat

belajar anak, tetapi juga membantu mereka membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran di masa depan.

b. Aktivitas Interaktif

Aktivitas yang melibatkan interaksi adalah salah satu elemen krusial dalam pendidikan anak-anak pada tahap awal yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, fokus, dan semangat belajar mereka. Mengingat anak-anak di usia dini memiliki kemampuan perhatian yang terbatas serta memperoleh pengetahuan secara optimal melalui pengalaman langsung, kegiatan yang mendorong partisipasi aktif menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam proses pendidikan. Menyisipkan interaksi seperti sesi tanya jawab dan permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi siswa, membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Dengan mengintegrasikan kegiatan ini ke dalam proses belajar mengajar, terutama dengan bantuan teknologi seperti proyektor, pengajar mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, energik, dan relevan. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman anak terhadap materi, tetapi juga mendukung pertumbuhan sosial, emosional, dan kognitif secara menyeluruh.

Observasi menunjukkan bahwa pemakaian proyektor memiliki dampak positif dalam menumbuhkan minat belajar di kalangan siswa. Namun, penurunan antusiasme dalam belajar juga mungkin terjadi, menunjukkan bahwa pendekatan pengajar perlu terus disesuaikan dengan perubahan dalam kelas.

Pengajar di RA As-Sunnah juga mengerti betapa pentingnya minat belajar dalam kegiatan pembelajaran. Mereka berupaya untuk menumbuhkan semangat dan pemahaman mengenai keuntungan dari belajar kepada anak-anak. Pendekatan pengajaran yang mengasyikkan serta penggunaan teknologi proyektor menjadi faktor utama untuk menarik minat dan bakat anak-anak.

Penggunaan proyektor sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak dengan menyajikan informasi secara visual yang menarik dan interaktif. Guru memfasilitasi anak mengeluarkan imajinasi mereka melalui media ini, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Guru juga menerapkan strategi memahami kemampuan masing-masing anak dan memberikan pengulangan materi bagi yang belum menguasai, serta mengontrol dan mendampingi anak secara intensif sesuai karakteristiknya. Hal ini penting untuk memotivasi anak agar memiliki hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar.

3.2. Kendala dan Upaya Guru Dalam Menggunakan Proyektor

Kendala utama yang dihadapi guru adalah kurangnya pelatihan dalam penggunaan teknologi, terutama dalam membuat materi visual yang menarik dan sesuai untuk anak usia dini. Hal ini menyebabkan guru merasa kurang percaya diri dan kesulitan mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam kurikulum.

Keterbatasan sarana seperti hanya tersedia satu laptop dan satu proyektor menyebabkan penggunaan harus bergiliran, sehingga tidak optimal. Selain itu, kendala teknis seperti sinyal internet yang buruk juga membatasi akses ke konten pembelajaran yang variatif dan interaktif.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memerlukan pelatihan tambahan agar dapat mengembangkan teknik pengajaran yang lebih kreatif dan menarik, serta memaksimalkan penggunaan proyektor dengan konten yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

Penggunaan proyektor disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki rentang perhatian pendek, dengan menampilkan gambar berwarna, video edukatif, animasi, serta permainan edukatif yang melibatkan interaksi langsung anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Guru di RA As-Sunnah menyajikan gambar, video, dan animasi yang penuh warna serta menarik perhatian anak-anak. Konten visual yang mencolok dan interaktif mendukung pemahaman anak-anak terhadap materi yang dipelajari dengan lebih baik. Dari hasil penelitian yang telah ditemukan konten yang telah didapatkan juga dimodifikasi lagi sesuai dengan kebutuhan anak-anak, sehingga guru harus kreatif dalam hal ini menurut Ibu Iyang Amelia N.S.Pd sebagai wali kelas kelompok B.

Selain penyesuaian konten yang ditampilkan harus sesuai, guru juga perlu memadukan penggunaan proyektor dengan aktifitas interaktif, seperti tanya jawab dan permainan edukatif. Hal ini bisa mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya guru dapat menggunakan permainan tebak gambar atau kuis sederhana yang ditampilkan di layar, sehingga anak-anak terlibat langsung dalam pembelajaran.

3.3. Minat Belajar Anak 5-6 Tahun di RA As-Sunnah Parigi

Minat belajar anak ditingkatkan melalui pemberian semangat, pengetahuan tentang manfaat keberhasilan belajar, serta penyajian pembelajaran yang menyenangkan yang menggabungkan aspek akademik dan keterampilan sosial serta berpikir. Hal ini

membuat anak lebih giat belajar sambil bermain dan menghasilkan karya yang menggali minat dan bakat mereka.

Minat belajar anak di RA As-Sunnah menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan proyektor. Anak-anak menjadi lebih fokus, antusias, dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Visual yang menarik dan interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Dukungan orang tua sangat penting dalam penggunaan media proyektor untuk meningkatkan minat belajar anak di RA As-Sunnah. Orang tua dapat berperan aktif dengan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, mendampingi anak saat menggunakan media tersebut, serta berkomunikasi dengan guru untuk memahami materi yang diajarkan, di mana mereka melihat perubahan positif dalam perilaku dan minat belajar anak.

Penggunaan proyektor tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membuat anak-anak lebih bersemangat untuk belajar. Mereka sering bercerita kepada orang tua tentang pengalaman belajar yang menyenangkan di sekolah dan meminta untuk menerapkan metode serupa di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi proyektor efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya proyektor, di RA As-Sunnah Parigi Minat belajar anak telah berhasil meningkat. Dengan menggunakan proyektor untuk menyiapkan materi dalam bentuk gambar, video, dan animasi yang tidak membosankan dan menarik, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif sehingga tidak jemu. Strategi yang diterapkan, seperti pemilihan materi yang sesuai dan aktivitas interaktif, terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan siswa sehingga dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap pembelajaran.

Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya pelatihan dalam penggunaan teknologi dan keterbatasan sarana, Sehingga guru berupaya untuk mengatasi masalah ini melalui n dan penyesuaian konten telah menunjukkan hasil yang positif. Dukungan orang tua juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang semakin memperkuat minat belajar anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan anak dan memberikan wawasan bagi lembaga pendidikan lainnya untuk mengimplementasikan metode pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan era digital. Penggunaan proyektor sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu anak-anak dalam memahami materi dengan lebih baik, sehingga menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan di masa depan.

5. Referensi

- Affandi Muhajir. (2014) *Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan*. yogyakarta.
- Andi Achru P. (2019). "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran". *Jurnal Idaarah*. Vol.3, No.2.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (2019). Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Devi Arisanti,Mhd. Subhan. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru". *Jurnal Al-Thariqah*. Vol.3, No.2.
- Distira Aminatu Fadlina, Abdul Manan dan Salman Zahidi. (2020). "Pengaruh Kompetensi Guru PAI Terhadap Minat Belajar Siswa", Sawabiq: *Jurnal Kelslamam*. Vol.1, No.1.
- H Zaini. (2019). *Strategi Pembelajaran Aktif: Implementasi Dan Kendalanya Di Dalam Kelas*. Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Biologi Semarang: KIP UNS.
- H. Muhammad Soleh Hapudin. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif*. Prenada Media.
- Noorhadi. Wirawan, S. (2001). *Strategi Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka. Dikutip oleh Surianti. (2019). *Strategi Penggunaan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sman Modal Bangsa Aceh Besar*: 10.
- Qs. Al-Isra(15): 36 <https://quran.nu.or.id/al-isra'/36>
- Rama Joni , Abdul Rahman, dkk. (2020). strategi guru agama desa dalam meningkatkan kemampuan membaca al-qur'an warga desa, *jurnal of Education and Instruction*. Vol 3, No. 1.
- Robley, Doering. (2014). *Mengintegrasikan Pendidikan Teknologi*. Edisi Keenam. Serikat Kerajaan: Pendidikan Pearson. Dikutip oleh M. Z Osman, Y, Dawi, A. H. M., & Jamaluddin. (2016). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Alat-Alat Web 2.0 Dalam Pelaksanaan Kurikulum Program Berasaskan Pembelajaran Abad Ke-21 Di Institut Pendidikan Guru," *Penyelidikan Pendidikan*.

S Syamsussabri, M., Sueb, S., & Suhadi. (2019). "Kelayakan Modul Pencemaran Lingkungan Berbasis Environmental Worldview Dan Environmental Attitudes," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Teni Nurrita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.

Wa Hadisi, La, & Muna. (2015). "Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (e-Learning)," *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*.

Zainal Aqip. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: Yrama Widya, Februari.