

# Penggunaan Teknologi *Smart Table* Sebagai Media Pembelajaran yang Menyenangkan di TK PGRI Tunas Jelita

Aline Putri Nabila<sup>1</sup>, Farriha Syara Muthmainnah<sup>2</sup>, Mira Sofatul Ma'la<sup>3</sup>, dan Tri Aismi Paulihah<sup>4</sup>

<sup>1</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran; [alinenabilaa194@gmail.com](mailto:alinenabilaa194@gmail.com)

<sup>2</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran; [farihasyaram@gmail.com](mailto:farihasyaram@gmail.com)

<sup>3</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran; [mirasofatulmala@gmail.com](mailto:mirasofatulmala@gmail.com)

<sup>4</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran; [triaismi61@gmail.com](mailto:triaismi61@gmail.com)

## Excellent :

Journal Of Islamic Studies

Vol 1 No 2, November 2024

Hal : 113-121

Received: 10 Nov 2024

Accepted: 20 Nov 2024

Published: 30 Nov 2024

**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:** © 2023 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/>).

## Abstract :

*The purpose of this study was to determine how the use of smart table technology as a fun learning media at PGRI Tunas Jelita Kindergarten. This research uses descriptive research methods with a qualitative approach. Data collection techniques in this study used interview techniques, observation and literature study. The results showed that there were several student responses that showed high enthusiasm and interest in learning. In the early childhood learning process requires learning media. Learning media is everything that is used to convey subject matter to students. Learning media can be in the form of physical objects or technology or a combination of both. The development of technology today has grown so rapidly that it has a considerable impact in the world of education, one of which is the use of technology as a learning medium. One of the technological innovations that has been introduced as a learning medium in the classroom is the smart table. Smart table is a touchscreen-based interactive device.*

**Keywords:** learning media, technology, smart table

## Abstrak :

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan teknologi smart table sebagai media pembelajaran yang menyenangkan di TK PGRI Tunas Jelita. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik wawancara, observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa respon siswa yang menunjukkan semangat dan minat belajar yang tinggi. Dalam proses pembelajaran anak usia dini memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik atau teknologi maupun kombinasi keduanya. Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat sehingga memberikan dampak yang cukup besar dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi yang mulai diperkenalkan sebagai media pembelajaran di ruang kelas adalah smart table atau meja pintar. Smart table merupakan perangkat interaktif berbasis layar sentuh.*

**Kata Kunci :** media pembelajaran, teknologi, smart table.

## **Pendahuluan**

Anak pada masa usia dini sedang berada dalam tahap perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, kognitif maupun social emosional. Pada usia dini, otak anak berkembang dengan sangat cepat, sehingga pengalaman belajar menjadi sangat berpengaruh terhadap proses dan capaian pembelajaran anak. Konsep pembelajaran pada hakikatnya menitik beratkan pada proses suatu kegiatan yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi oleh guru (Resti dkk, 2024). Bagi anak usia dini, pembelajaran dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti bermain dengan benda nyata, melakukan percobaan-percobaan kecil bahkan bercocok tanam, karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain. Maka dari itu guru dituntut untuk menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menarik perhatian dan minat belajar anak.

Pembelajaran yang monoton atau terlalu kaku dapat membuat anak merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Anak cenderung tidak aktif terlibat dalam proses pembelajaran jika materi atau cara penyampaiannya dirasa kurang menarik bagi anak. Sebaliknya, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan menyenangkan dapat merangsang minat dan rasa ingin tahu anak sehingga termotivasi belajar dan dapat menjadi aktif selama proses pembelajaran. Dengan begitu pemahaman dan keterampilan yang mereka peroleh lebih mendalam.

Dalam proses pembelajaran anak usia dini memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran supaya meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik atau teknologi maupun kombinasi keduanya.

Oleh karena itu orang tua memiliki kewajiban untuk mendidik anak dalam rangka pendampingan orang tua terhadap penggunaan teknologi bagi anak, sebagai mana disebutkan dalam QS. At Tahrim ayat 6 yang menyebutkan bahwa: "Wahai orang yang

*Penggunaan Teknologi Smart Table sebagai Media Pembelajaran dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan di TK PGRI Tunas Jelita*

*Aline Putri Nabila<sup>1</sup>, Farriha Syara Muthmainnah<sup>2</sup>, Mira Sofatul Ma'la<sup>3</sup>, Tri Aismi Paulihah<sup>4</sup>*

beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka." Dalam Al-Qur'an Surat At-Tahrim ayat 6 ini menyiratkan kepada kita bahwa tanggung jawab besar orang tua dalam mendidik, membimbing, dan mengasuh anak termasuk melakukan pendampingan pada anak terkait dengan penggunaan teknologi ei era sekarang.

Saat ini, perkembangan teknologi telah berkembang sangat pesat sehingga membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Di bidang pendidikan, kemajuan teknologi memberikan dampak yang cukup besar. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur guna menghindari kebosanan selama proses pembelajaran.

Salah satu inovasi teknologi yang mulai diperkenalkan sebagai media pembelajaran di ruang kelas adalah *smart table* atau meja pintar. *Smart table* merupakan perangkat interaktif berbasis layar sentuh yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan berbagai konten pembelajaran, baik itu berupa teks, gambar, video, ataupun animasi. Penggunaan teknologi smart table sebagai media pembelajaran cukup efektif dan menarik bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dalam konteks ini, smart table tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Teknologi ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendalam.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji serta menggali potensi penggunaan smart table sebagai media pembelajaran dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa di TK PGRI Tunas Jelita. Melalui penggunaan teknologi smart table diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat kolaborasi antar siswa, dan menyediakan akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar multimedia.

## **Bahan dan Metode**

Pada metode penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut (Whitney 1960: 160) metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Dapat dikatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan

Aline Putri Nabila<sup>1</sup>, Farriha Syara Muthmainnah<sup>2</sup>, Mira Sofatul Ma'la<sup>3</sup>, Tri Aismi Paulihah<sup>4</sup>  
suatu gejala, peristiwa yang terjadi pada saat sekarang atau masalah aktual. Metode deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan mendeskripsikan sesuatu hal seperti apa adanya. Metode deskriptif dipilih karena mendeskripsikan secara jelas bagaimana data didapat di lokasi penelitian. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan data dengan gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2010:15). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan studi Pustaka. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Fatono, Abdurrahman, 2011). Dimana dalam penelitian mengamati langsung proses pembelajaran siswa menggunakan teknologi smart table. Wawancara dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan guru di lembaga tersebut. Studi Pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, blog artikel yang diperlukan sesuai dengan judul penelitian. Penelitian ini dilakukan di TK PGRI Tunas Jelita JL. Kidang Pananjung No 18 RT 005 RW 008 Pangandaran.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Teknologi Smart Table sebagai Media Pembelajaran**

*Smart table* adalah meja interaktif yang dilengkapi dengan teknologi layar sentuh dan memiliki sensitivitas layar yang sangat baik, memungkinkan anak-anak untuk menyentuh, menarik, menekan, dan menyeret objek dengan mudah. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten yang ditampilkan di permukaan meja. *Smart table* memiliki fitur-fitur seperti kemampuan untuk menampilkan gambar, video, maupun animasi. Selain itu teradapat fitur permainan yang dapat mengedukasi.

Berdasarkan fitur-fitur yang dimiliki oleh teknologi *smart table*, pemanfaatan teknologi ini dapat digunakan dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang Pendidikan, yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk agar proses pembelajaran menjadi bervariasi dan akan

*Penggunaan Teknologi Smart Table sebagai Media Pembelajaran dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan di TK PGRI Tunas Jelita*

*Aline Putri Nabila<sup>1</sup>, Farriha Syara Muthmainnah<sup>2</sup>, Mira Sofatul Ma'la<sup>3</sup>, Tri Aismi Paulihah<sup>4</sup>*

membuat gairah semangat belajar siswa semakin tinggi. Karena perasaan senang di campur konsentrasi yang penuh merupakan bagian dari minat siswa. Media pembelajaran membantu memudahkan guru dalam proses pembelajarannya. Selain itu, juga memudahkan peserta didik dalam melatih pemikiran dan panca indranya akan ikut aktif dalam proses pembelajaran seperti penglihatan, pendengaran, peraba dan lain-lain. Sehingga dengan adanya media pembelajaran membantu siswa aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Neni Isnaeni dan Dewi Hidayah, 2020).

Penggunaan *smart table* sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk bekerja bersama-sama, belajar secara aktif, serta berkolaborasi dalam tugas atau permainan edukasi. Dengan fitur-fitur yang dimiliki oleh teknologi tersebut dapat meningkatkan minat siswa dan membantu mereka lebih mudah memahami materi pelajaran, sehingga pembelajaran dirasa menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan dan pengumpulan data dari penggunaan teknologi *smart table* sebagai media pembelajaran di TK PGRI Tunas Jelita , terdapat beberapa temuan yang menunjukkan hal terkait fokus kajian penelitian mengenai lingkungan belajar yang menyenangkan. Beberapa temuan tersebut antara lain:

### 1. Perhatian siswa terhadap pembelajaran

Penggunaan *smart table* sebagai media pembelajaran di ruang kelas menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap pembelajaran. Siswa dapat memperhatikan dengan baik materi yang disampaikan oleh guru melalui teknologi *smart table*. Hal tersebut dilihat dari suasana belajar yang cukup kondusif dan jumlah pertanyaan dan komentar yang diajukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut (Muhammad Rinaldy, 2018) Perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dianggap sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, karena dalam kegiatan belajar seorang peserta didik haruslah memiliki perhatian, khususnya ialah perhatian terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran memerlukan cara-cara tertentu terutama pada pendidikan anak usia dini. Anak-anak pada usia dini memerlukan cara atau sesuatu yang menyenangkan bagi mereka. Sementara itu Purwa menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi perhatian, yaitu faktor subjektif dan objektif. Faktor subjektif adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan, kondisi diri pribadi, dan sikap batin tertentu yang memerhatikan objek tersebut. Sedangkan faktor objektif adalah faktor sifat daripada

objek atau benda-benda yang menarik perhatian kita terlepas dari kemauan dan pengalaman kita (Widyasari, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut, hasil temuan pengamatan menunjukkan faktor yang paling besar mempengaruhi perhatian siswa adalah kuatnya rangsangan dari objek tersebut, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *smart table*.

## 2. Interaksi siswa dalam proses pembelajaran

Penggunaan *smart table* sebagai media pembelajaran dalam kelas menunjukkan interaksi yang tinggi antara siswa. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti aktif bekerja sama dengan siswa lainnya dan aktivitas yang melibatkan permainan edukatif berbasis digital. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pertanyaan dan komentar yang diajukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, teknologi *smart table* merupakan perangkat media interaktif, sehingga siswa tidak hanya berinteraksi dengan siswa lainnya tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui layar sentuh yang besar pada perangkat tersebut. Interaksi siswa dengan media pembelajaran seperti *smart table* menjadi hal yang penting untuk kemudahan siswa memahami konsep pembelajaran dan umpan balik langsung evaluasi instan dari aktivitas yang mereka lakukan pada *smart table*, sehingga membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman. Selain itu melalui interaksi dengan *smart table* mampu mengembangkan keterampilan teknologi digital siswa.

## 3. Siswa termotivasi untuk belajar

Berdasarkan pengamatan, hampir seluruh siswa di ruang kelas termotivasi untuk belajar ketika menggunakan *smart table*. Mereka merasa tertantang dan tertarik dengan materi pembelajaran yang disediakan melalui media interaktif yang disediakan oleh teknologi *smart table*. Penggunaan teknologi ini memiliki tampilan media yang tidak monoton sehingga mampu mempertinggi motivasi belajar siswa. Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran, siswa yang dalam proses belajar mempunyai motivasi yang kuat dan jelas pasti akan tekun dan berhasil belajarnya. Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Sehubungan dengan hal tersebut, terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu sebagai berikut: a. Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar. b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan kepencapaian tujuan yang diinginkan. c. Motivasi

*Penggunaan Teknologi Smart Table sebagai Media Pembelajaran dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan di TK PGRI Tunas Jelita*

*Aline Putri Nabila<sup>1</sup>, Farriha Syara Muthmainnah<sup>2</sup>, Mira Sofatul Ma'la<sup>3</sup>, Tri Aismi Paulihah<sup>4</sup>*

berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan ( Hamalik, 2013).

#### 4. Kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran

Teknologi *smart table* memiliki fitur-fitur seperti gambar, video, dan animasi. Siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan cara yang lebih visual dan praktis. Anak usia dini cenderung belajar dengan cara yang konkret, sehingga dengan visual yang ada dalam fitur teknologi *smart table* ini mampu membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari cara pembelajaran yang dikolaborasikan dengan *game* atau permainan yang terdapat pada *smart table*. Game tersebut adalah mencocokan sejumlah gambar dengan beberapa angka yang sudah tersedia. Sebagai contoh, pada saat pengamatan siswa mencocokan 3 gambar buah pisang dengan bentuk beberapa angka yang sudah tersedia. Siswa mampu menghitung jumlah gambar dan mencocokannya dengan angka. Dengan begitu maka siswa menunjukkan pemahaman terhadap konsep pembelajaran seperti banyaknya jumlah angka 3, dan simbol bentuknya angka 3. Selain itu melalui gambarnya siswa dapat memahami bentuk dan warna buah pisang sesuai pengalaman yang diketahuinya.

#### Analisis Kekurangan dan Tantangan

Berdasarkan uraian hasil temuan di lapangan, teknologi smart table menunjukkan begitu besarnya manfaat serta kelebihannya sebagai media pembelajaran. Namun segala sesuatu pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan serta tantangan, seperti halnya pada teknologi ini.

Kekurangan yang terdapat pada teknologi *smart table* sebagai media pembelajaran antara lain, yaitu kurangnya interaksi berasama guru. Meski teknologi ini mampu meningkatkan interaksi siswa, tetapi interaksi tersebut lebih tinggi terhadap konten pembelajaran yang terdapat dalam teknologi tersebut dan siswa lainnya, karena teknologi *smart table* merupakan jenis perangkat interaktif yang memungkinkan siswa lebih banyak berinteraksi dengan alat tersebut. Dengan begitu, guru hanya dapat memfasilitasi dan memantau aktivitas siswa juga membantunya ketika ada yang mengalami kesulitan. Jika terlalu banyak mengandalkan *smart table* dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan guru di ruang kelas. Selain itu, penggunaan smart table yang terlalu sering juga dapat menyebabkan pemborosan listrik dan biaya, karena pada penggunaanya yang bergantung pada ketersediaan listrik

*Penggunaan Teknologi Smart Table sebagai Media Pembelajaran dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan di TK PGRI Tunas Jelita*

Aline Putri Nabila<sup>1</sup>, Farriha Syara Muthmainnah<sup>2</sup>, Mira Sofatul Ma'la<sup>3</sup>, Tri Aismi Paulihah<sup>4</sup> dan koneksi internet. Kemudian adanya keterbatasan konten, tidak semua materi pelajaran yang ingin disampaikan oleh guru tersedia dalam format yang sesuai untuk smart table.

Adapun tantangan yang dihadapi oleh guru di TK PGRI Tunas Jelita dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi *smart table*, yaitu terdapat kekuraangan layar *smart table* yang tidak dapat disentuh secara bersamaan oleh banyak pengguna atau siswa, sehingga pada penggunaanya harus bergiliran. Sementara itu antusias dan semangat belajar siswa menggunakan *smart table* sangat tinggi. Sehingga, berdasarkan hasil wawancara terkadang ada beberapa siswa yang tidak sabar atau bahkan ada yang terlalu lama menggunakannya karena merasa senang dan menarik. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk melakukan pengondisian siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi smart table sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil yang positif, utamanya dalam menarik minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berarti mewujudkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga penggunaan teknologi smart table sebagai media pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan menjadi pilihan yang tepat. Namun, pada prosesnya tetap mempunyai kekurangan dan tantangan tersendiri bagi siswa maupun guru.

## Referensi

- Anonim. 2019. *5 Manfaat Daan Keunggulan Smart Table Yang Akan Mempermudah Hidupmu*. <Https://Monsterar.Net/2019/01/21/Keunggulan-Media-Smart-Table.> 19 November 2024.
- Anonim. 2024. *Pengenalan Teknologi Dalam Pendidikan; Manfaat Dan Tantangan*. <Https:// Cipari.Desa.Id./Pengenalan Teknologi Dalam Pendidikan: Manfaat Dan Tantangan - Cipari.> 3 Desember 2024
- A.P. Leo, Dan D. Irma. 2021. Penerapan Teknologi Smart Digital (Smart Table) Dalam Area Display Pada Perancangan Interior Auto 2000. *Jca Of Design & Creative*. Vol 1: Hal 165-166.
- D. Kurnia. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Hal 3-7

*Penggunaan Teknologi Smart Table sebagai Media Pembelajaran dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan di TK PGRI Tunas Jelita*

*Aline Putri Nabila<sup>1</sup>, Farriha Syara Muthmainnah<sup>2</sup>, Mira Sofatul Ma'la<sup>3</sup>, Tri Aismi Paulihah<sup>4</sup>*

D. P. Lovandri Dan Z. A. P. Suci. 2023. Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation Of Mandalika*.Vol 4: Hal 326-328

F. Yogi, A. Popi, Dan S. Hidayani. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (Alfihris)*. Vol 2: Hal 64-65.

Isnaeni Neni Dan Hidayah Dewi. 2020. Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*. Vol 1: Hal 150-151.

Resti, A.W. Rizka, M. Salamun, Dan Syariffudin. 2024. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 8: Hal 1146-1153.

Ulfa Saida. 2016. Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*. Vol 1: Hal 1-4.

Widyasari. Kemandirian Belajar Mahasiswa Pgsd Berdasarkan Ketersediaan Sumber Belajar Di Fkip Universitas Djuanda Bogor. Hal: 32.